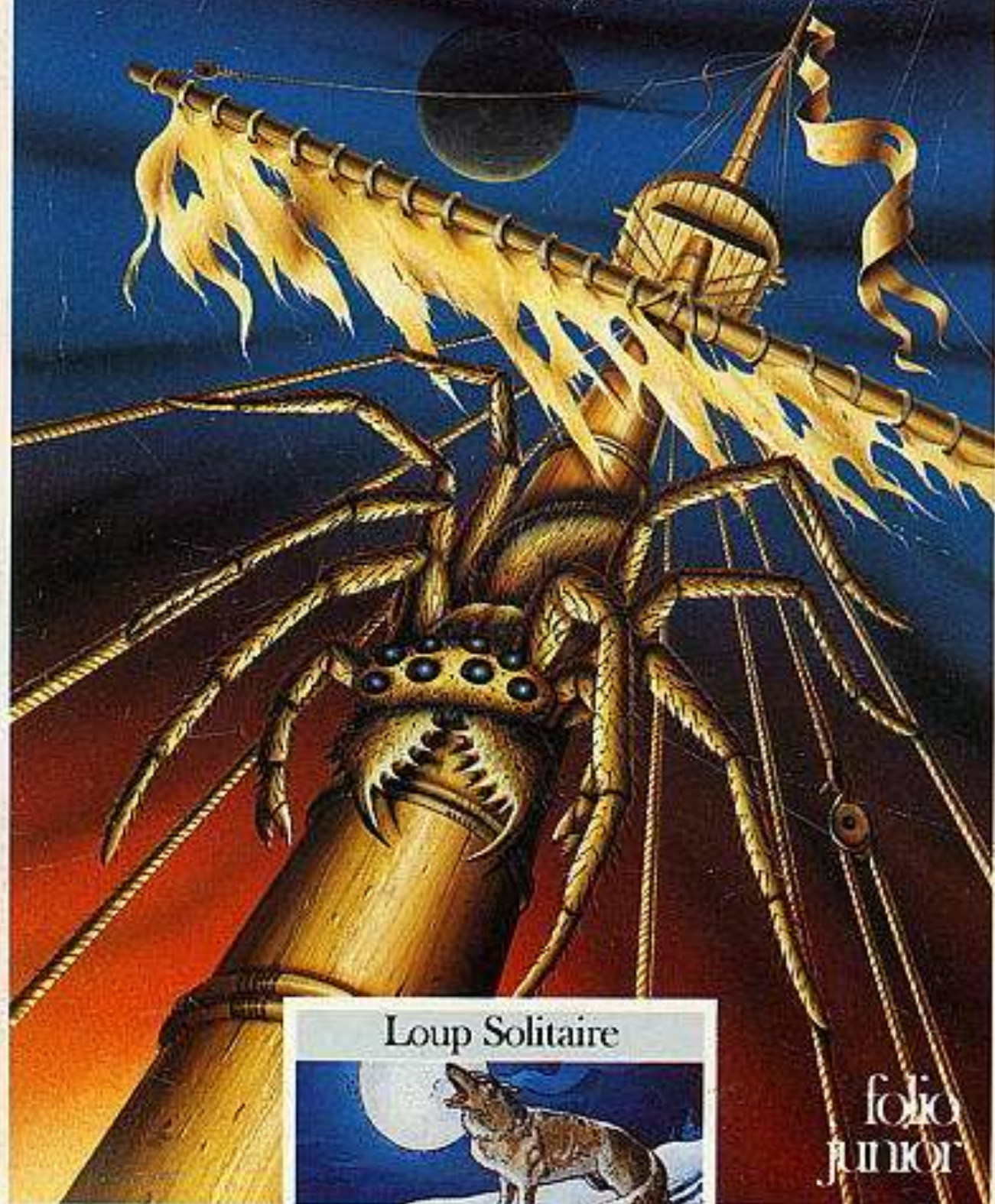


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Joe Dever

# Le Voyage de la Pierre de Lune



Loup Solitaire



folio  
JUNIOR

Titre original :

*Voyage of the Moonstone*

© Joe Dever, 1994, pour le texte © Brian Williams, 1994, pour les illustrations ©  
Éditions Gallimard, 1995, pour la traduction française

Joe Dever

# Le Voyage de la Pierre de Lune

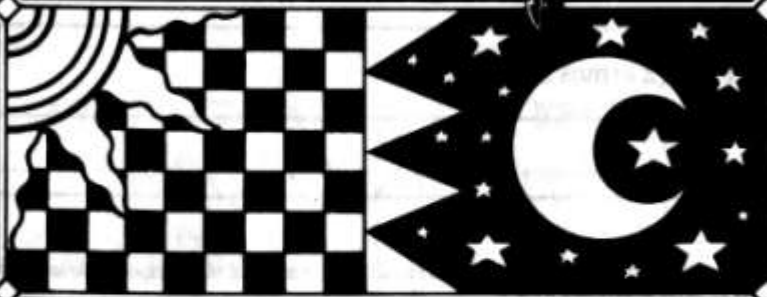
Loup Solitaire/21

*Traduit de l'anglais par Mona de Pracontal*

Illustrations de Brian Williams

Gallimard





*e parchemin a  
été décerné à*

---



# GRANDES DISCIPLINES

Notes

1	
2	
3	
4	
5	(Si vous avez accompli avec succès votre première mission de Grand Maître Kai)
6	(Si vous avez accompli avec succès votre deuxième mission de Grand Maître Kai)

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; 0 = mort)

## DÉTAIL DES COMBATS

ENDURANCE

ENDURANCE

LOUP SOLITAIRE	Quotient d'attaque	ENNEMI

LOUP SOLITAIRE	Quotient d'attaque	ENNEMI

LOUP SOLITAIRE	Quotient d'attaque	ENNEMI

LOUP SOLITAIRE	Quotient d'attaque	ENNEMI

LOUP SOLITAIRE	Quotient d'attaque	ENNEMI

LOUP SOLITAIRE



## OBJETS SPÉCIAUX

DESCRIPTION	EFFETS

## LISTE DES ARMES

ARMES (2 armes maximum)

1

2

(+ 5 points d'**STABILITÉ** 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.

Au cours des années passées au monastère vous avez développé vos aptitudes au combat (**HABILETÉ**) et votre forme physique (**ENDURANCE**). Avant de vous lancer dans votre première aventure de la nouvelle ère, il vous faut évaluer avec exactitude l'efficacité de cet entraînement. Placez devant vous la *Table de Hasard* qui se trouve à la fin du livre, fermez les yeux et pointez un crayon. Si vous désignez le chiffre 0, vous n'obtenez aucun point. Le premier chiffre que votre crayon aura montré sur la *Table de Hasard* représentera votre **HABILETÉ** au combat. Ajoutez 25 à ce chiffre et inscrivez le total obtenu dans la case **HABILETÉ** de votre *Feuille d'Aventure* (si, par exemple, votre crayon indique le chiffre 7 sur la *Table de Hasard*, vos points d'**HABI-LETÉ** seront de 32). 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* (à titre d'exemple, si votre crayon indique le chiffre 8 sur la *Table de Hasard*, le total de vos points d'**ENDURANCE** sera de 38).

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. Une astuce : Si vous trouvez cela plus pratique, vous pouvez utiliser un dé à dix faces à la place de la *Table de Hasard*.

### **Votre nom Kaiï**

Depuis longtemps, la tradition de votre caste de guerriers d'élite veut que chaque novice reçoive un nouveau nom au terme de sa première année d'entraînement au monastère. Les anciens choisissent ce nom en fonction des qualités propres à chaque novice.

Vous pouvez inventer votre nom Kaiï vous-même ou le composer à l'aide des tables de noms, ci-dessous, en vous remettant au hasard : tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard* puis reportez-vous au tableau A. Le nom correspondant au chiffre obtenu sera la première partie de votre nom ; vous procéderez de la même façon pour choisir la seconde partie dans le tableau B. En assemblant les deux termes, vous formerez votre nom

Kaiï, que vous pourrez inscrire sur le parchemin qui figure au début du livre.

#### **TABLEAU A TABLEAU B**

0 = Lame

1 = Fett-

2 = Faucon

3 = Cœur

4 = Ami

5 = Étoile

6 = Danseur

7 = Casque

8 = Arpenteur

9 = Bouclier

0 = Rapide

1 = du Soleil

2 = Fidèle

3 = Téméraire

4 = de Lune

5 = d'Épée

6 = Sage

7 = d'Orage

8 = des Runes

9 = Courageux



### **Les Disciplines Magnakaï**

Au cours de votre brillante ascension dans la hiérarchie du Second Ordre Kaï, vous avez acquis la maîtrise de toutes les disciplines Magnakaï et Kaï. Celles-ci vous dotent d'un

formidable arsenal d'aptitudes naturelles qui vous seront très précieuses. En voici un bref récapitulatif :

*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 de poisons, venins et gaz toxiques. Guérison des blessures les plus sérieuses. Vous pouvez également regagner 1 point d'**ENDURANCE** chaque fois que vous traversez un paragraphe sans avoir à vous battre, mais le nombre de points récupérables ainsi est limité à 10 par aventure.

*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 visuelle 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. Sens inné de l'orientation, capacité à détecter la menace d'une embuscade à cinq cents mètres de distance, à communiquer avec des créatures douées de sens et à faire barrage aux sortilèges psychiques de détection.

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

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

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

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

### **Grandes Disciplines du Second Ordre Kai**

Au terme d'années d'un entraînement rigoureux et d'études au monastère Kai sous la direction de votre illustre mentor, le Maître Suprême Loup Solitaire, vous avez atteint le rang de Grand Maître Kai.

Sur les traces de Loup Solitaire en personne, vous avez fait vœu de parvenir un jour à maîtriser les seize Grandes Disciplines du Second Ordre Kai. Si vous réalisez cette autorisation, vous partagerez alors avec Loup Solitaire la responsabilité, l'honneur et la gloire de diriger le Second Ordre en tant que Maître Suprême.

Votre grade actuel de Grand Maître vous confère, en plus bien sûr des Disciplines Magnakai élémentaires qui vous sont définitivement acquises, quatre des Grandes Disciplines du Second Ordre 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 du Second Ordre 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, avec lequel vous débutez la série des aventures du Second Ordre, signifie que vous possédez la maîtrise parfaite d'une arme parmi celles qui sont représentées dans la rubrique *Equipement* : quand vous choisirez vos armes, vous déciderez également laquelle vous maîtrisez parfaitement. A l'avenir, chaque nouvelle aventure couronnée de succès vous confèrera la maîtrise d'une arme supplémentaire.

*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 recourir à cette mesure d'urgence qu'une seule fois au cours de votre aventure.

*Invisibilité* Un Grand Maître Kai possédant cette faculté pourra changer son apparence physique de façon radicale et maintenir cette transformation pendant un à trois 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, et décuple sa vigilance devant les embuscades imminentes et dans les lieux qui leur sont propices, comme les profonds sous-bois ou les épaisses forêts.

*Foudroiemment 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 devra déduire que 1 point par Assaut. S'il opte pour la forme la plus atténuée des pouvoirs psychiques (c'est-à-dire la Puissance Psychique), le Grand Maître bénéficie de 4 points d'**HABILETÉ** supplémentaires et ne perd aucun point d'**ENDURANCE**. Attention cependant : Puissance Psychique, Foudroiemment Psychique et Grande Discipline du Foudroiemment Psychique ne peuvent être utilisés simultanément. D'autre part, un Grand Maître Kaï ne peut avoir recours à la Grande Discipline du Foudroiemment 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 du Second Ordre.

*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 utilise cette Grande Discipline, et cela pendant environ une heure. Cette résistance augmente au fur et à mesure qu'il progresse dans la Grande Hiérarchie du Second Ordre.

*Intuition* Cette technique confère au Grand Maître la faculté d'abandonner son enveloppe charnelle pour « marcher en esprit » pendant un temps accru, 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 natifs du Dessi. Vous maîtrisez, notamment, certains sortilèges de base de la Magie de l'Ancien Royaume 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 du Second Ordre.

*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 le sortilège de la *Main de Feu*, de la *Lévitacion* et de *Y Envôûtement*. Vos connaissances en ce domaine s'accroîtront avec votre rang et vous permettront de maîtriser de nouvelles armes et objets magiques Kai.

*Astrologie* On sait depuis longtemps que les corps célestes de la voûte qui surplombe le Magnamund ont une influence sur la vie des habitants. La maîtrise de cette Grande Discipline permettra au Grand Maître du Second Ordre de prévoir et façonner l'avenir en étudiant la position du Soleil, de la Lune et des milliers d'autres étoiles et planètes. La capacité de lecture des astres du Grand Maître s'affinera à mesure qu'il progressera dans la hiérarchie du Second Ordre.

*Art des Simples* La maîtrise de cette Grande Discipline vous permettra d'identifier sans peine toutes les substances dérivées du monde végétal. Vous connaîtrez tous les secrets des plantes et serez à même d'activer leurs propriétés curatives ou magiques.

*Science des Éléments* Grâce à cette Grande Discipline, vous pourrez, manipuler les quatre éléments : la terre, l'air, le feu et l'eau. En vous concentrant sur un élément présent (ou une



combinaison de plusieurs éléments), vous pourrez détacher, concentrer, augmenter ou accélérer la matière à des fins spécifiques comme créer un mur, projeter un rocher, soulever un nuage de sable, faire le vide ou raviver un feu. La maîtrise de cette discipline augmentera avec votre rang hiérarchique.

*Don des Bardes* Cette Grande Discipline fera de vous un barde hors pair, capable de jouer de n'importe quel instrument, de chanter, de psalmodier, d'inventer et de raconter des légendes, d'imiter les dialectes et les façons de parler, d'éveiller des émotions en tous genres chez les créatures sensibles. Votre talent et ses pouvoirs augmenteront à mesure que vous grimpez dans la hiérarchie du Second Ordre Kaiï.

Si vous menez, à bien cette première aventure de la nouvelle série de *Loup Solitaire*, vous pourrez, avant d'entreprendre la mission du volume 22, vous doter d'une Grande Discipline du Second Ordre supplémentaire. Pour chaque Grande Discipline du Second Ordre que vous maîtriserez en plus des quatre qui vous sont déjà acquises, vous ajouterez 1 point à votre total d'**HABILITÉ** et 2 points à votre total d'**ENDURANCE**. Ces points supplémentaires, de même que vos quatre Grandes Disciplines d'origine et la cinquième Discipline acquise, pourront vous accompagner dans votre prochaine aventure du Second Ordre Kaiï.

## Équipement

Avant de quitter Holmgard pour entreprendre le long voyage vers Elzian, vous vous munissez d'une bourse de pièces d'or. Pour savoir combien cette bourse en contient, tirez un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard*. Ajoutez 20 à ce chiffre : vous connaîtrez le nombre de pièces d'or dont vous disposez. Inscrivez-le dans la case correspondante de votre *Feuille d'Aventure*. Il ne vous est pas possible d'emporter plus de 50 pièces d'or. Vous pouvez également choisir dans la liste ci-dessous cinq objets, dont deux armes seulement.

BATON (Armes) ARC (Armes)

CARQUOIS (Objet Spécial) : il contient six flèches que vous devez inscrire sur votre Liste des Armes. FLUTE (Objet contenu dans votre sac à dos) POIGNARD (Armes) ÉPÉE (Armes)

2 RATIONS SPÉCIALES (Repas) : chacune de ces Rations Spéciales représente un Repas et occupe la place d'un objet contenu dans votre sac à dos. 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 point d'ENDURANCE si vous la buvez à l'issue d'un combat. Vous disposez d'une seule dose.

HACHE (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'HABILITÉ.

### **Armes Kai**

Lorsqu'il accéda au rang de Maître Suprême, Loup Solitaire reçut en récompense du dieu Kai de nombreux dons et talents supplémentaires. Parmi ceux-ci figurait *Y Art de l'Armurerie Kai*, dont il se servit pour forger dix armes magiques. Celles-ci sont réservées aux seuls Grands Maîtres du Second Ordre, dont vous faites maintenant partie. Vous pouvez donc choisir votre arme Kai dans le tableau en page suivante, ou laisser faire le hasard en tirant un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard* : votre arme Kai sera celle qui porte le numéro correspondant dans le tableau. Inscrivez-la ainsi que ses propriétés dans la case *Armes Kai* de votre Liste d'Objets Spéciaux.

Exemple : Si vous tirez le nombre 8 avec la *Table de Hasard*, votre arme Kai sera le glaive Illuminatus. Lorsque vous utiliserez cette arme Kai au cours d'un combat normal, vous pourrez augmenter votre **HABILITÉ** de 5 points. Chaque arme Kai est

dotée d'une propriété spécifique. Si vous l'utilisez dans les conditions spatiales et temporelles ou contre le type d'ennemi qui correspond à cette propriété, vous bénéficierez du maximum de points supplémentaires.

Ainsi, en utilisant **Illuminatus** pour vous battre contre un ennemi dans une grotte souterraine, vous pourrez augmenter votre **HABILETÉ** de 7 points. En revanche, si vous affrontez cet ennemi dans un autre lieu, votre **HABILETÉ** ne gagnera que 5 points.

### Tableau des Armes Kai

H.	Type d'Arme	Nom de l'Arme	H	Propriétés Spécifiques	H.
0	Hache	La Pourfendeuse	+ 5	contre les reptiles	+ 6
1	Hache	Alema	+ 5	contre les morts vivants	+ 7
2	Hache	Magnara	+ 5	fend la pierre	+ 8
3	Épée	Foudre solaire	+ 5	de jour seulement	+ 6
4	Épée	Étoile Kai	+ 5	de nuit seulement	+ 7
5	Épée	Vaillante	+ 5	contre les magiciens	+ 8
6	Épée	Ulnarius	+ 5	sous l'eau	+ 9
7	Glaive	Raumas	+ 5	contre les créatures ailées	+ 6
8	Glaive	Illuminatus	+ 5	sous terre	+ 7
9	Glaive	Coupefeu	+ 5	contre les créatures crachant du feu	+ 8



## 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 ou deux armes, vous devez choisir à laquelle de ces armes s'applique votre Grande Discipline, autrement dit celle que vous maîtrisez à la perfection. Quand vous utiliserez cette arme en combat, 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 d'en posséder plus de deux 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 vous 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 le regarnir au cours de votre aventure. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science des Armes, vous pouvez ajouter 3 au chiffre que vous obtenez dans la *Table de Hasard* lorsque vous tirez à l'arc.

*Objets contenus dans votre sac à dos* Au cours de votre quête, vous découvrirez divers objets pouvant se révéler utiles et que vous souhaiterez peut-être conserver (rappelez-vous que vous ne pouvez jamais transporter plus de dix objets dans votre sac à dos). Vous avez le droit à tout moment d'échanger un de ces objets ou de vous en débarrasser, mais il vous est interdit de le faire lorsque vous êtes engagé dans un combat. Soit ces objets

auront des initiales en majuscules (par exemple Poignard en Or, Pendentif Magique...), soit ils seront clairement désignés comme objets du sac à dos. Vous les rangerez dans votre sac à dos, à moins que le texte ne vous indique que vous avez affaire à un Objet Spécial.

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

### *Arme Kai*

Votre arme Kai est un Objet Spécial qui peut être transporté et utilisé en plus de deux armes autorisées. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science des Armes appliquée à un type d'arme identique à celui de votre arme Kai, vous pouvez bénéficier des 5 points d'**HABILITÉ** supplémentaires que donne cette Grande Discipline en plus des points auxquels l'arme Kai donne droit.

### *Nourriture*

Vous transportez dans votre sac à dos la nourriture que vous devez consommer à intervalles réguliers au cours de votre quête. S'il ne vous reste plus de vivres lorsqu'on vous dira de prendre un Repas, vous perdrez 3 points d'**ENDURANCE**. Mais si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous n'aurez pas à rayer un Repas de votre *Feuille d'Aventure* chaque fois que vous devrez vous alimenter.

*Potion de Laumspur* Cette potion de guérison vous permet de reprendre 4 points d'**ENDURANCE** à l'issue d'un combat. Vous ne disposez que d'une seule dose. Si, au cours de votre quête, vous venez à découvrir une autre potion, ses effets seront indiqués. 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. Vous devrez vous efforcer de tuer votre adversaire en réduisant à zéro ses points d'**ENDURANCE**, tout en essayant d'en perdre vous-même le moins possible au cours de l'affrontement. Pendant chaque combat, inscrivez votre total **d'ENDURANCE** 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 vous donnera votre *Quotient d'Attaque*. Inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure*.

### *Exemple*

Imaginons que vous, Grand Maître doté d'une **HABiLETÉ** de 32 points, soyez attaqué par une meute de Chiens Sauvages dont le total d'**HABiLETÉ** se monte à 31. Pris par surprise, vous ne disposez d'aucune possibilité de fuite. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique contre laquelle les Chiens Sauvages ne sont pas immunisés, vous ajoutez 8 points à votre total d'**HABiLETÉ**. Vous possédez également l'arme Kaï Ulnarius, qui vous confère encore 5 points d'**HABiLETÉ** supplémentaires ; tout cela vous amenant à un total de 45. Retranchez maintenant le total d'**HABiLETÉ** des Chiens Sauvages de votre propre total, ce qui vous donnera un *Quotient d'Attaque* de +14 ( $45 - 31 = +14$ ). Inscrivez + 14 dans la case *Quotient d'Attaque* de la *Feuille d'Aventure*.

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

4. Reportez-vous à la *Table des coups portés* qui figure à la fin de ce livre. En haut de cette *Table* sont indiqués les *Quotients d'Attaque*. Trouvez le *Quotient* que vous avez calculé, puis descendez la colonne jusqu'à la case située à l'intersection de la ligne horizontale correspondant au chiffre 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 vous-même aurez perdu lors de cet Assaut. (La lettre E vous donne les points d'**ENDURANCE** perdus par l'ennemi, les lettres GM, ceux perdus par vous, Grand Maître.)

#### *Exemple*

Le *Quotient d'Attaque* entre la meute de Chiens Sauvages et vous est + 14. Si le chiffre donné par la *Table de Hasard* est 1, le résultat du premier Assaut sera alors le suivant : vous (GM) perdez 3 points d'**ENDURANCE** (plus 1 point que vous coûte l'usage du foudroiement Psychique). La meute des Chiens Sauvages perd 9 points d'**ENDURANCE**.

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

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

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

Le combat doit se poursuivre jusqu'à ce que le total d'**ENDURANCE** de l'ennemi ou le vôtre ait été réduit à zéro, ce qui signifie la mort du combattant en question. Si vous mourez, l'aventure s'achève. Si c'est votre ennemi qui périt, vous

poursuivez votre quête avec un total d'**ENDURANCE** réduit du nombre de points que vous avez perdus 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 les vôtres devront être comptabilisés et retranchés de votre total d'**ENDURANCE**, car tel est le prix de la couardise ! Rappelez-vous que vous ne pourrez vous enfuir que si vous y êtes autorisé ; les précisions nécessaires vous seront fournies chaque fois.





## **Niveaux supérieurs du Second Ordre Kaï**

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

Nombre de Titre correspondant

Grandes Disciplines maîtrisées par le Grand Maître Kaï

4 Grand Maître Kaï (c'est à ce rang que vous entreprenez votre première aventure du Second Ordre Kaï)

5 Grand Maître d'ordre intermédiaire

6 Grand Maître d'ordre supérieur

7 Grand Maître Primat

8 Grand Maître Tutélaire

9 Grand Maître Principal

10 Grand Maître Mentor

11 Grand Maître Éminent

12 Grand Maître Transcendant

13 Grand Maître Lunaire

14 Grand Maître Solaire

15 Grand Maître Suprême

## **Grandes Disciplines améliorées**

A mesure que vous vous élèverez dans la haute hiérarchie du Second Ordre Kaï, vous verrez s'accroître les pouvoirs que vous confèrent vos Grandes Disciplines Kaï. Ces améliorations et leurs effets vous seront révélés dans la rubrique Grandes Disciplines améliorées des prochaines aventures de la série du Second Ordre Kaï.

## **La Sagesse du Second Ordre Kaï**

Vous vous apprêtez à vous lancer dans la première partie d'une aventure à l'enjeu vital : rapporter la Pierre de Lune des Shianti à ses créateurs. Au cours de votre mission, vous tomberez sur des objets qui pourront vous être utiles ; d'autres, en revanche, malgré une apparence alléchante, ne présenteront aucun intérêt. Choisissez donc avec discernement ceux que vous déciderez de garder. Vous devrez apporter le même soin au choix des quatre Grandes Disciplines que vous souhaitez maîtriser. Vous pourrez alors parvenir avec succès au terme de votre aventure, même si vos points d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** sont faibles. Bien que cela représente un avantage certain, il n'est cependant pas nécessaire d'avoir accompli les missions précédentes de la série Loup Solitaire (volumes 1 à 20) pour mener à bien cette quête.

Puisse la lumière du dieu Kaï et de la déesse Ishir vous guider dans votre lutte contre les créatures de Naar. Gloire au Sommerlund et au Kaï !

# En route vers l'île de Lorn

Vous êtes un grand Maître Kaï du Second Ordre Kaï, la caste de guerriers d'élite du Sommerlund. Nous voici en l'an 5083 après la création de la Pierre de Lune. Trente-trois ans se sont écoulés depuis que le Premier Ordre Kaï a failli être anéanti par les Seigneurs des Ténèbres d'Helgedad. Dans l'intervalle, ces champions du mal qui avaient été envoyés par Naar, le Roi des Ténèbres, pour dévaster les fertiles contrées du Magnamund, ont eux-mêmes été exterminés. Le chef de votre illustre unité de combat, le guerrier Loup Solitaire dont le nom est aujourd'hui entré dans la légende, était l'unique survivant du Premier Ordre Kaï. Sur les ruines encore fumantes du monastère, il avait fait serment de venger ses compagnons massacrés. En l'an 5075, il allait accomplir son vœu, n'hésitant pas à s'infiltrer seul au cœur même du sombre royaume des Seigneurs des Ténèbres pour détruire le siège de leur pouvoir maléfique : la cité infernale d'Helgedad.

A la suite de la défaite des Seigneurs des Ténèbres, l'anarchie s'empara des différentes factions de leur immense armée, dont seule la volonté de conquérir tout le Magnamund septentrional avait maintenu la cohésion. La confusion dégénéra en une guerre intestine féroce et totale, qui donna le temps aux pays libres de reconstituer leurs propres 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.

Après la chute des Seigneurs des Ténèbres, la paix revint sur votre terre natale du Sommerlund. Sous la direction de Loup Solitaire, le monastère Kaï fut reconstruit et ramené à sa gloire passée, tandis qu'un Second Ordre de guerriers Kaï se constituait rapidement. Vous appartenez à cette nouvelle génération de recrues Kaï. Vous êtes né dans le Sommerlund en l'an 5063,

pendant la guerre contre les Seigneurs des Ténèbres, et votre père vous envoya au monastère Kai à l'âge de sept ans pour que vous y acquériez la maîtrise des arts martiaux et développiez les talents Kai que certains Sommlendings portent en eux. Les années qui suivirent furent consacrées à l'étude et à l'entraînement. Vos talents exceptionnels vous ont aidé à vous hisser rapidement dans la hiérarchie du Second Ordre Kai, et vous comptez aujourd'hui parmi les cinq guerriers à avoir atteint le rang de Grand Maître Kai. En 5077 votre courage et votre compétence furent mis à l'épreuve, lorsque le monastère Kai fut attaqué en l'absence de Loup Solitaire. Grâce à une Porte d'Ombre (couloir astral qui relie le monde physique du Sommerlund aux nombreux univers éthérés de l'au-delà), Naar, le Dieu Sombre, avait envoyé une horde de dragons assiéger le monastère et dévaster le Sommerlund. Avec vos compagnons, vous aviez su résister jusqu'à l'arrivée de Loup Solitaire qui, à la tête de l'armée du roi, tailla en pièces la horde des Ténèbres. Naar en conçut une rage terrible et jura de se venger. Et, de fait, trois ans plus tard, le Dieu Sombre envoya des profondeurs de l'univers parallèle des Ténèbres Loup Enragé, une créature maléfique qu'il avait créée trait pour trait à l'image de Loup Solitaire. Ce dernier était alors parti accomplir une mission outre-mer : l'imposteur en profita pour terroriser vos concitoyens en se faisant passer pour lui, s'efforçant de détruire ainsi la réputation et l'honneur des Kai. Il y serait sans doute parvenu, si Loup Solitaire n'avait pas regagné le Sommerlund pour le pourchasser jusque dans l'ancienne nécropole de la Cité de Tyso. Là, au plus profond d'une crypte, Loup Solitaire et son sosie furent happés par une Porte d'Ombre et transportés dans l'univers des Ténèbres où un duel à mort les opposa. Loup Solitaire triompha et découvrit alors que Naar détenait la légendaire Pierre de Lune, créée il y a plusieurs millénaires par les divins Shianti et dont la présence dans le 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 fut d'une telle importance qu'elle sert depuis lors de référence pour mesurer le temps sur le Magnamund. On avait longtemps cru que seuls les vestiges des Shianti, qui

reposent dans l'île de Lorn, au fond du Magnamund méridional, détenaient le secret de l'emplacement de la Pierre de Lune. Hélas ! Loup Solitaire avait là la preuve que la pierre mystique était tombée entre les mains du Dieu Sombre. Brusquement, le sens de la Pierre de Lune lui apparut. Naar utilisait les pouvoirs légendaires de l'objet magique pour créer dans le Magnamund, aux lieux et moments de son choix, des Portes d'Ombre.

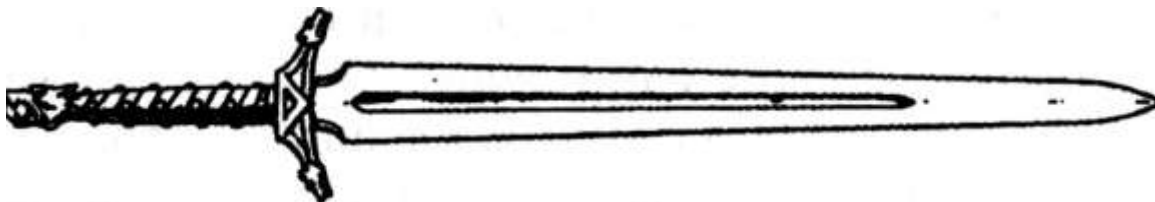
C'est cela qui lui permettait d'envoyer ses horribles champions à l'intérieur du Sommerlund, sans que les forces du bien d'Ishir et de Kaï ne puissent les contrecarrer. Depuis la défaite des Seigneurs des Ténèbres, seuls Loup Solitaire et ses frères Kaï se dressaient en travers de la route des agents de Naar. Loup Solitaire parvint à s'échapper de l'univers parallèle des Ténèbres et à regagner le Sommerlund, mais il comprit que le combat contre le mal n'était pas encore achevé. Pour empêcher le Dieu Sombre de lancer ses armées à l'assaut du Magnamund, il devait retourner dans l'univers parallèle des Ténèbres et en rapporter la légendaire Pierre de Lune. Alors seulement le Magnamund serait définitivement à l'abri des attaques de Naar. Il y a deux ans, avec l'aide de son allié le plus fidèle, le Seigneur Rimoah du Dessi, Loup Solitaire parvint à retourner dans l'univers parallèle des Ténèbres et à en rapporter la Pierre de Lune des Shianti. Il la déposa sous la Voûte du Soleil, sa pièce de méditation personnelle creusée dans les soubassements de la citadelle fortifiée qu'est le monastère Kaï. Il espérait que l'objet magique pût rester là éternellement, gardé par les générations successives de Seigneurs Kaï. Depuis la reconquête de la Pierre de Lune, le Dieu Sombre ne pouvait plus envoyer ses champions dans le Magnamund, mais Loup Solitaire savait qu'un grand nombre d'agents subalternes de Naar se trouvaient dans le pays, guettant dans l'ombre l'opportunité de servir leur maître maléfique. Ces suppôts ne reculeraient devant aucun sacrifice pour l'aider à récupérer la Pierre de Lune. Un an après son retour, Loup Solitaire dut se rendre à l'évidence : son espoir ne pouvait se réaliser. Dans un premier temps, la présence de la Pierre de Lune s'était montrée très bénéfique pour le Sommerlund. Les récoltes étaient abondantes, les cas de maladie devinrent extrêmement

rare et les bébés naissaient tous en parfaite santé. La mortalité infantile, qui jadis affligeait les populations les plus pauvres, sombra dans les oubliettes des mauvais souvenirs. Les Sommlendings appelèrent cette période extraordinaire « la Bénédiction de la Pierre de Lune ». Mais cette ère de providence ne pouvait durer. Le pouvoir de la Pierre de Lune était une grande force du bien mais elle bouleversait l'ordre naturel du Magnamund. Bientôt, la mort elle-même devint un événement exceptionnel dans le Sommerlund, et les quatre saisons se fondirent en un printemps sans fin. Loup Solitaire consulta alors son ami le plus proche : le maître de Guilde Banedon, chef de la Confrérie de l'Étoile de Cristal. Banedon l'exhorta à éloigner la Pierre de Lune avant que l'effet de son pouvoir ne devînt irréversible. Pour sauvegarder l'équilibre de la nature, il fallait ramener la Pierre de Lune auprès des dépouilles des Shianti, dans l'île de Lorn, aux confins du Magnamund méridional. Seuls ses créateurs, les Shianti, pourraient empêcher les pouvoirs de la Pierre de Lune de perturber l'équilibre naturel de votre univers.

Loup Solitaire accepta. Les effets physiques de la Pierre de Lune commençaient à attirer l'attention de ceux qui cherchaient secrètement à venger Naar et, lorsqu'un agent du Dieu Sombre fut intercepté à quelques kilomètres du monastère, Loup Solitaire comprit qu'il ne pouvait plus attendre. Il lança les préparatifs d'un long voyage et la rumeur courut bientôt qu'il allait rapporter lui-même la Pierre de Lune aux Shianti. Cette spéculation sembla se confirmer lorsqu'on apprit que Banedon mettait à sa disposition son célèbre vaisseau spatial, la *Nef du Ciel*.

Ce fut donc un grand choc pour vous lorsqu'un matin, à la première heure, Loup Solitaire vous fit mander dans la Voûte du Soleil. Sous le sceau du secret le plus strict, le Maître Suprême vous apprit alors qu'il avait décidé de vous confier le soin de rapporter la Pierre de Lune aux Shianti. Tous ces préparatifs n'étaient qu'une diversion visant à détourner l'attention de la mission vitale qu'il entendait vous confier, à vous le plus

courageux et le plus compétent de ses Grands Maîtres Kai.  
Rendez-vous au [1](#).



- Comprends bien qu'un secret absolu est indispensable à la réussite de ta mission, vous dit Loup Solitaire en vous fixant d'un regard d'acier.

Sur ces mots, il se dirige vers un des murs de granit de sa splendide Voûte du Soleil, ouvre un coffre-fort dissimulé dans la roche et en retire une sacoche de cuir à l'aspect banal. Lorsqu'il vous invite d'un geste à venir voir, vous découvrez, reposant dans un halo doré, la légendaire Pierre de Lune.

- La doublure intérieure de ce sac est en korlinium tissé, explique Loup Solitaire. Ce minerai rend les puissantes énergies de la Pierre de Lune indétectables, même à ceux qui n'ont pas besoin de leurs yeux pour reconnaître ses vibrations.

Le Maître Suprême du Second Ordre Kaï referme la sacoche et vous la remet ; vous la porterez en bandoulière. Inscrivez la Pierre de Lune dans la case des Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*. Loup Solitaire vous explique alors que vous devez vous rendre à Elzian, la plus grosse ville de la jungle du royaume de Dessi, située à trois mille kilomètres au sud. Là, vous irez trouver le Seigneur Rimoah à la Tour de Vérité. Rimoah, seule autre personne à partager le secret de votre mission, vous aidera à gagner l'île de Lorn. Loup Solitaire a pris des dispositions pour vous faire embarquer à bord d'un navire de commerce qui s'apprête à quitter Holmgard pour Bisutan, via Barrakeesh. Le seigneur-lieutenant Fernant, émissaire du Sommlendings en Vassagonie, vous rejoindra à l'escale de Barrakeesh pour vous apporter l'appui de sa réputation et de son rang dans la seconde partie de votre voyage vers Elzian. Vous serez déguisé en compagnon Kaï. Au moment même où vous entamerez votre long voyage vers le sud, Loup Solitaire s'embarquera sur la *Nef du Ciel* en direction de la lointaine Lancia, à l'extrême ouest du Magnamund. Avec lui, il emportera une imitation de la Pierre de Lune destinée à tromper les ennemis potentiels. Loup Solitaire vous ordonne de vous retirer maintenant dans vos quartiers pour



vous reposer et de revenir à la Voûte du Soleil à minuit, prêt à partir. Rendez-vous au [235](#).

## 2

Vous faites entrer les marins dans votre chambre et vous fermez la porte à clé derrière vous puis, un par un, vous sortez par la fenêtre et grimpez sur le toit. Tapis dans l'ombre derrière le parapet qui entoure le toit en terrasse de la taverne, vous observez les gardes de la ville : ils sont plus d'une centaine, à rassembler les marchands et les matelots étrangers en une longue colonne qu'ils emmènent ensuite vers le château du Funtal. Lorsque l'aube pointe, le port habituellement grouillant est d'un calme troublant. Seuls les Bir Rabalouniens vaquent à leurs affaires. Vous redescendez alors dans la salle du bar de l'auberge où vous trouvez Kol, le marchand de Casornie, attablé devant une assiette de charcuterie. Avec un sourire rayonnant, il vous dit qu'il a passé une nuit très agréable, caché dans le cellier. Rendez-vous au [255](#).

## 3

Vous prononcez les paroles du sortilège de la *Main de Feu* en tendant l'index droit. Un picotement vous parcourt le bras, annonciateur de l'éclair bleuté qui jaillit du bout de votre doigt et fend l'air en illuminant la jungle pour frapper la créature en plein élan. Touchée à l'épaule, la compagne du Rôdeur Mortifère chancelle, mais elle ne renonce pas à vous attaquer. Vous dégainez votre arme, prêt à l'affronter. Rendez-vous au [300](#).

## 4

Vous retournez à la *Taverne des Alizés*. Quelle n'est pas votre joie d'y retrouver les trois marins ! Malgré leurs efforts, ils ne sont pas parvenus à vendre votre cheval. Oswin vous raconte qu'un couvre-feu a été instauré et que les rues sont interdites aux étrangers dès la tombée du jour. L'aubergiste, qui déteste ouvertement le Funtal, vous propose de vous cacher dans ses écuries cette nuit, au cas où les Gardes de la Ville reviendraient.

Vous acceptez avec reconnaissance et passez la nuit dans son grenier à foin. Rendez-vous au [275](#).

## 5

Menée par le chef des pirates, la seconde vague d'assaillants saute à bord de *La Perle du Sommerlund* avec une clameur farouche. Les marins et l'équipage sont trop affaiblis pour pouvoir repousser ce nouvel assaut, aussi devez-vous agir vite si vous voulez éviter le désastre. L'arme au poing, vous sautez du gréement à l'instant où le chef des pirates passe sous le grand mât et vous le renversez. Dans l'empoignade féroce qui s'ensuit, il parvient à vous faire lâcher votre arme. Il se relève alors, un rictus cruel aux lèvres, et dégaine lentement son cimeterre.

**DAR-ISUN HABILITÉ : 39 ENDURANCE : 38**

Vous vous battez à mains nues lors du premier Assaut. Si vous possédez une arme de combat rapproché, vous pouvez l'utiliser à partir du second Assaut. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [340](#).

## 6

Le village se compose de huttes disposées en cercle. Lorsque vous approchez, une ribambelle d'enfants jaillit des habitations et se rue vers vous avec des cris joyeux, la main tendue pour réclamer de l'argent. Si vous souhaitez leur donner des pièces d'or, rendez-vous au [166](#), sinon, rendez-vous au [12](#).

## 7

Un étalage attire votre attention ; il est tenu par un homme petit et timide, qui propose des centaines de potions et d'herbes rapportées des quatre coins du Magnamund. Parmi sa vaste sélection, quatre potions vous intéressent particulièrement :

La potion de Laumspur : absorbée après un combat, elle permet de récupérer 4 points d'**ENDURANCE**.

La potion d'Aléther : absorbée avant un combat, elle augmente l'**HABILETÉ** de 2 points (usage unique). La potion de Mustow : à l'air libre, elle se transforme en un gaz suffocant.

La potion de Sébaris : purifie l'eau contaminée (usage unique).

Chaque potion coûte 3 pièces d'or. Si vous souhaitez en acheter, rendez-vous au [221](#). Sinon, rendez-vous au [79](#).

## 8

Malgré l'absence de confort de la chambre, vous dormez bien et vous vous réveillez à l'aurore. Vous récupérez 3 points d'**ENDURANCE**. Vous retrouvez les manoirs et vous allez à l'écurie reprendre vos montures. La fille de l'aubergiste, qui a déjà nourri et abreuvé les chevaux, vous demande une pièce d'or par animal. Si vous avez de l'argent, rendez-vous au [346](#). Si vous n'en avez pas, rendez-vous au [208](#).

## 9

Vous glissez sur le pont et vous heurtez brutalement le plat-bord, ce qui vous fait perdre 1 point d'**ENDURANCE**. Vous vous relevez d'un bond. Rendez-vous au [139](#).



## 10

Vous attrapez votre arc et visez rapidement la créature qui fond sur vous en sautant. Votre flèche lui érafle le front ; elle hurle et chancelle, mais ne renonce pas à vous attaquer. Vous dégainez votre arme, prêt à faire face. Rendez-vous au [300](#).

## 11

Lorsque la poussière retombe, vous constatez que le défilé de Koneshi est devenu impraticable. Vous criez pour informer les marins, demeurés de l'autre côté, que vous êtes sain et sauf. Ils vous répondent mais, malgré toute la finesse de votre perception Kaiï, vous ne parvenez pas à distinguer leurs paroles. Vous entrez alors en communication télépathique avec Slaï. Vous lui intimez de regagner Bir-Rabalou avec ses compagnons et d'y vendre les chevaux pour payer le prix de leur voyage de retour à bord d'un navire marchand. Slaï est incapable de vous répondre télépathiquement, mais vous sentez qu'il va vous obéir. Soucieux d'éviter d'autres éboulements, vous tournez bride et partez vers le sud, le long du sentier montagneux. Rendez-vous au [110](#).

## 12

Furieux de votre refus, les enfants se mettent à vous jeter des pierres en criant. Un caillou pointu vous atteint en plein front et l'entaille assez profondément : vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Attirés par les hurlements de leurs bambins, les villageois émergent de leurs huttes en brandissant des gourdins et des couteaux. Vous tournez bride et vous repartez au galop sans insister. Une fois sur la route, vous repartez vers l'est, en direction d'Hikas. Rendez-vous au [89](#).

## 13

Vous échappez à vos ennemis en grimpant à toute vitesse au grand mât. Parvenu à mi-hauteur, vous voyez soudain l'Araignée Géante perchée dans le nid-de-pie, en train de déchiqueter le hunier et le mât avec entrain. Pensant au danger que cette créature représente pour vos compagnons, vous décidez de l'abattre. Furtivement, vous approchez par en dessous mais, le temps que vous vous arrêtiez pour dégainer votre arme, elle a penché la tête et vous fixe de ses yeux glauques en se frottant deux pattes. Les étincelles qui jaillissent au bout de ses membres poilus vous alertent ; aussitôt, vous saisissez une corde et vous

sautez loin du mât, juste à temps pour échapper à l'éclair qu'elle vous décoche. Votre rapidité vous a sauvé mais, tandis que le mouvement de balancier de la corde vous ramène vers le mât, vous voyez que la créature prépare une attaque d'un genre nouveau. A peine touchez-vous le grément qu'elle crache un jet de liquide gris qui se solidifie au contact de l'air et se transforme en longs filaments collants qui menacent de se refermer sur vous.

Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et si vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [303](#). Si vous disposez de la Grande Discipline de la Science des Éléments, vous pouvez y faire appel, rendez-vous au [210](#). Enfin, si vous ne maîtrisez aucune de ces Grandes Disciplines ou si vous préférez ne pas vous en servir, rendez-vous au [162](#).

## 14

Vous regagnez le carrefour et vous repartez par la ruelle de droite, qui débouche bientôt sur une place plantée d'arbres et bordée de luxueux magasins d'art. Les miliciens sont en train d'inspecter portes et fenêtres pour voir si l'une ou l'autre a été forcée, mais elles sont toutes intactes et verrouillées. Un grand temple, à l'extrémité de la place, attire alors votre regard. Son portail de pierre est fermé mais la petite porte latérale, en bois, a été sortie de ses gonds. Grâce à vos facultés de vision rapprochée, vous distinguez un escalier de pierre qui s'élève au-delà du seuil et monte vers un clocher. Vous approchez avec prudence, l'arme à la main, et vous sondez la pénombre du regard avant de vous engager dans l'escalier. A peine avez-vous gravi une vingtaine de marches qu'un fracas épouvantable retentit ; malgré l'obscurité, vous distinguez avec effroi les contours d'une grande statue de marbre qui dégringole dans l'étroite cage d'escalier, droit sur vous. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [85](#). Sinon, rendez-vous au [98](#).

## 15

Vous plongez mais malgré votre rapidité, vous ne pouvez éviter complètement le météore : la boule de feu vous érafle la jambe gauche, avant de tomber sur le pont et de rebondir vers le ciel. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [132](#).

## 16

Les marins décochent trois volées de flèches vers le sommet de la falaise mais celles-ci, loin d'effrayer la créature, ne font qu'attiser sa hargne : elle relance son sortilège avec une force décuplée. La panique s'empare alors de l'équipage et plusieurs matelots sautent à la mer. Désespéré, vous empoignez le gouvernail pour éviter le désastre, mais il est déjà trop tard. Malgré votre résistance, le bateau est aspiré par le tourbillon et s'en va à une vitesse stupéfiante rejoindre son abri ultime, sur le fond rocheux de la mer de Bukimi, à quelque mille brasses sous la surface bouillonnante des eaux. C'est hélas ainsi que s'achève votre aventure.

## 17

Au bout de la rue, vous découvrez une auberge adossée au poste de garde est de la ville. L'endroit comporte une écurie et un atelier de maréchal-ferrant, et le premier étage est occupé par des chambres. A en juger par le va-et-vient incessant, l'auberge est fort populaire. Vous franchissez la porte et vous pénétrez dans une salle bien chauffée, avec des tables en bois et des fauteuils confortables. La femme de l'aubergiste est en train de servir de la bière aux clients. Vous lui demandez si elle dispose d'une chambre pour la nuit. - Trois pièces d'or, répond-elle avec un sourire, et ça inclut toute la bière que tu peux avaler ! Vous payez les 3 pièces d'or (rayez-les de votre *Feuille d'Aventure*), mais déclinez poliment la bière. Rendez-vous au [38](#).

## 18

Soudain, une douleur atroce explose dans votre tête et vous sentez le goût du sang dans votre bouche.

La flèche de l'archer a transpercé votre crâne et vous périssez dans les secondes qui suivent. Votre vie et votre aventure s'achèvent ici, en cette funeste ville de Kilij.

## 19

Le visage de la patronne se radoucit. Elle fourre l'argent dans la poche de son tablier et en ressort une clé gravée du chiffre 4, qu'elle vous tend en faisant un geste vague vers un couloir. Vous gagnez la porte de votre chambre. Au moment où vous allez introduire la clé dans la serrure, un bruit suspect vous alerte. Vous dégainez sans bruit votre arme, tournez la clé puis, d'un geste brusque, vous ouvrez la porte. Rendez-vous au [66](#).

## 20

Tandis que vous avancez aux côtés du lieutenant, à la tête de la colonne de gardes, vous lui demandez si vous devez vous considérer en état d'arrestation. Après tout, faites-vous remarquer, vous n'avez pas enfreint le couvre-feu. Le militaire sourit.

- Je me disais que tu accepterais peut-être de m'aider à traquer la bête. L'habileté et le pouvoir des Kaï sont légendaires. Tu pourrais réussir là où nous avons échoué. Qu'en dis-tu ?

Avant que vous n'ayez pu répondre, un hurlement horrible résonne dans les rues désertées. Une femme, debout au balcon d'un grand bâtiment, se penche et dit au lieutenant, en pointant du doigt dans la direction d'où est venu le hurlement :

- A la rivière ! Le monstre... Il a encore frappé !

- Vite ! Suivez-moi ! ordonne le lieutenant à ses hommes. Si nous faisons vite, nous pourrions peut-être capturer la bête ce soir.

Rendez-vous au [337](#).

## 21

- Gloire au Kaiï et au Sommerlund ! vous écriez-vous en sautant du pont arrière en plein milieu de la horde ennemie.

D'un seul moulinet de votre arme, vous décapitez les trois guerriers en armures, puis vous tranchez, d'un revers, le bras armé d'un quatrième. Autour de vous la confusion, le bruit et la mort font rage, mais vous gardez tout votre sang-froid. Vous vous élancez de nouveau comme un lion, balançant votre lame à la manière d'une faux pour vous tailler un chemin sanglant dans les rangs de l'ennemi. Vous êtes parvenu à dix pas du sergent Dryan lorsque les pirates lancent une dernière contre-attaque, tentant désespérément d'arrêter votre avancée inexorable.

**PIRATES SHADAKINE HABILITÉ : 36 ENDURANCE : 40**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [97](#).

## 22

Grâce à votre Grande Discipline, vous contraignez l'Araignée à retourner dans sa cachette : elle disparaît dans une fissure du plancher de bambou. Mais cet intermède déplaisant vous a rendu nerveux et vous ne parvenez pas à vous rendormir. Ce manque de sommeil vous affaiblit de 2 points d'**ENDURANCE**. Aux premières lueurs du jour, vous rassemblez vos affaires et descendez à l'enclos pour récupérer votre monture. Rendez-vous au [314](#).



## 23

Le chef de la troupe ne dit rien mais il est évident, à sa mine défaite, que vous avez trouvé la bonne réponse. Vos compagnons de route vous applaudissent tandis que vous vous dirigez vers le tonneau pour recevoir votre prix de 10 pièces d'or (si vous dépassez le montant de pièces d'or autorisé, distribuez l'excédent à vos compagnons de diligence). Le spectacle se poursuit, mais comme vous êtes fatigué, vous décidez d'aller vous reposer dans la caravane vide. Avant de vous allonger, vous devez prendre un repas sans quoi vous perdrez 3 points **d'ENDURANCE** (à moins, bien sûr, de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse). Rendez-vous au [290](#).

## 24

En avançant sur le sable dur de la plage vers la foule tout excitée, vous remarquez qu'elle se presse autour d'une baleine morte. Ces pauvres villageois se réjouissent de cette chance inespérée car la baleine va leur fournir de quoi manger pendant un mois et assez d'huile pour s'éclairer jusqu'à l'hiver. Un vieillard vous fait signe avec sa canne et vous arrêtez votre monture.

- Z'êtes en route pour Bir-Rabalou, beaux messieurs ? Parce que si c'est le cas, vous feriez mieux d'écouter ce que j'ai à dire...

- Et qu'as-tu donc à dire ? rétorque Ernan.

Le vieil homme lui adresse un petit sourire rusé et, sans répondre, se rapproche de vous en sautillant, la main tendue. Le message est clair : son information se paie. Si vous décidez de lui donner 1 pièce d'or, rendez-vous au [219](#). Si vous ne voulez rien lui donner, rendez-vous au [313](#).

## 25

Vos sens Kai vous révèlent qu'il n'y a rien de maléfique ni d'hostile dans le couloir, mais vous trouvez un peu bizarre qu'on frappe à votre porte à une heure aussi avancée. Vous empoignez

vos armes avant d'ouvrir doucement la porte. Rendez-vous au [116](#).

## 26

Vos facultés Kaï de guérison neutralisent lentement le venin du serpent, mais au prix d'un long combat contre le poison, qui laisse votre organisme affaibli de 8 points d'**ENDURANCE**. Vous voyant pris de convulsions, Oriah et ses amis croient votre dernière heure venue, et ce d'autant plus que la morsure du Jubai est connue pour tuer ses victimes en une minute, aussi s'efforcent-ils d'adoucir votre départ. Quelle n'est pas leur stupeur en vous voyant peu à peu vous apaiser puis vous redresser, comme si vous émergeiez d'un simple cauchemar ! Rendez-vous au [90](#).

## 27

Vous êtes stupéfait de voir que le bateau qui vous attaque est équipé d'un énorme canon à la proue. Quelques instants plus tard, vous entendez le sifflement d'un gros boulet de canon qui fuse vers *La Perte du Sommerlund* et fracasse le plat-bord à quelques pas de vous. Une pluie d'échardes et de débris s'abat violemment sur vos jambes : vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**. Heureusement, aucun membre de l'équipage n'est blessé et les dégâts sont minimes. Sur l'ordre du sergent Dryan, les hommes font feu avec les trois canons à tourillon : deux salves touchent la coque du vaisseau ennemi et la troisième fauche le beaupré qui tombe à l'eau en entraînant avec lui une douzaine de pirates pris dans les gréements. Le navire change de cap, avant de couler dans le sillage de *La Perle du Sommerlund* au moment où celle-ci pénètre dans le détroit de IJukimi. Profitant d'un vent dominant qui le propulse, votre navire distance alors le second vaisseau pirate. Au bout d'un moment, lorsqu'il est assuré que tout danger est écarté, Rakar félicite les marins et l'équipage pour le courage dont ils ont fait preuve. Plus tard, tandis que le bateau avance dans le bras de mer qui sépare les deux îles Lakuri, vous passez à quelques centaines de mètres

des ruines d'un village niché dans une baie entourée de hautes falaises sur trois côtés. Il s'agit de la crique de Kita, l'ancienne base secrète où le capitaine Khadro gardait sa flotte pirate. En contemplant ces vestiges noircis par le feu, vous essayez d'imaginer à quoi les lieux ressemblaient, avant d'être dévastés par un météore. Votre rêverie est soudain interrompue : vous venez de voir quelque chose bouger dans les ruines. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaiï, rendez-vous au [158](#). Sinon, rendez-vous au [247](#).

## 28

Lorsqu'il apprend que vous avez terrassé le Rôdeur Mortifère, le maire de Hikas vous convoque à l'hôtel de ville. Le lieutenant Vakeros et ses miliciens sont fiers de vous escorter sous les vivats de la foule reconnaissante. Le maire vous déclare libérateur de la cité et rebaptise à votre nom la place où vous avez achevé le monstre, puis il vous invite à participer à un banquet somptueux donné en votre honneur. (Vous regagnez 4 points d'ENDURANCE.) Le lendemain matin, il vous offre un magnifique étalon blanc ; vous le remerciez et prenez congé de lui avant de quitter Hikas par l'avenue du Soleil puis le pont des Lanternes. Un dernier regard vers cette ville amie, qui baigne dans la lumière dorée du soleil, puis vous partez au trot sur la route de Gologo, vers les collines battues par le vent. Rendez-vous au [188](#).

## 29

Vous parvenez à vous maintenir sur votre monture et à la diriger vers le sommet de l'éboulis. Les premiers rochers commencent déjà à dévaler tout autour de vous lorsque vous l'atteignez. A demi aveuglé par la poussière, vous n'apercevez pas une grosse pierre qui vous tombe sur le dos, vous plaquant brutalement sur l'encolure du cheval. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Une fois remis du choc, vous tournez bride pour mesurer l'ampleur des dégâts causés par cette seconde chute de pierres. Rendez-vous au [11](#).

### 30

A peine prononcez-vous les dernières paroles du sortilège du *Silence* que les cris du voleur cessent abruptement. Choqué, le jeune homme porte la main à sa gorge en proférant de grossiers jurons, mais aucun son ne sort.

- Regardez ! déclarez-vous d'un ton solennel. Les dieux ont puni ce voleur pour avoir proféré de tels mensonges à mon sujet !

Les badauds qui vous entourent éclatent de rire ; ils vous prennent pour des comédiens de rue, et une vieille dame vous glisse 1 pièce d'or dans la main. (Vous pouvez la garder si vous voulez.) Quant au voleur, il en profite pour prendre la poudre d'escampette. Rendez-vous au [96](#).

### 31

Une grande estrade de bois a été dressée au centre de la place et vingt hommes et femmes s'y tiennent, debout sous le soleil brûlant du désert, tête baissée, poignets et chevilles enserrés dans d'épaisses menottes de fer. Huit gardes armés de fouets les surveillent, prêts à châtier quiconque tenterait de s'enfuir. Le marchand d'esclaves, un petit Vassagonien gras aux yeux de cochon avec une grosse verrue au bout du nez, vend les malheureux aux enchères. Un à un, hommes et femmes descendent rejoindre leur acquéreur. Révulsé, vous vous apprêtez à retourner à vos chevaux, lorsque vos sens Kaiï vous alertent d'un danger imminent. Parmi la foule, plusieurs paires d'yeux lorgnent votre ravissante compagne ; le marchand d'esclaves, lorsqu'il s'en aperçoit, fait signe à ses hommes de main qui fendent aussitôt l'assemblée pour vous encercler, Oriah et vous. Ce ne sont plus des fouets, qu'ils brandissent, mais des cimenterres... - Tuez le Nordiste et amenez-moi la fille ! hurle le marchand.

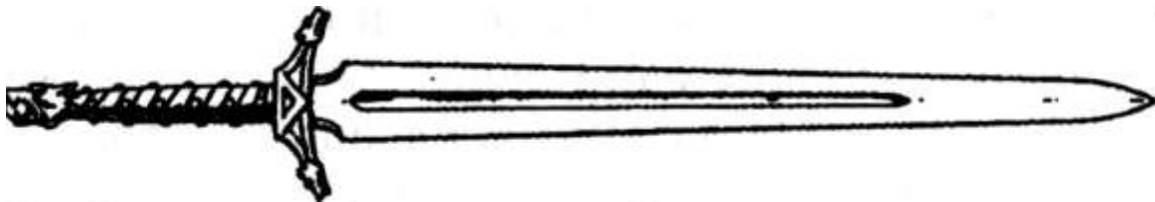
Vous n'avez pas le choix, il faut vous défendre.

**HOMMES DE MAIN HABILITÉ : 33 ENDURANCE : 36**

Si vous êtes vainqueur en quatre assauts ou moins, rendez-vous au [289](#). Si vous êtes vainqueur en cinq assauts ou plus, rendez-vous au [195](#).

### 32

Vous découvrez avec dépit qu'une centaine de pistes se croisent sur ces pavés : comment reconnaître celle de la créature que vous traquez ? Vous vous engagez dans la ruelle de gauche, tandis que les miliciens prennent celle de droite. Quelques instants plus tard, vous débouchez sur une petite place carrée bordée d'hôtels particuliers. La seule issue possible, hormis la rue d'où vous venez, est barrée par une grille en fer. Soudain, le hurlement sinistre déchire à nouveau le silence de la ville. Concentrant vos sens Kaï, vous détectez qu'il provient d'au-delà de la grille : vous avez donc fait fausse route. Allez-vous retourner au carrefour et prendre la ruelle de droite (rendez-vous au [14](#)) ou escalader la grille en fer (rendez-vous au [233](#)) ?



### 33

Les marins vous suivent à contrecœur. Et ils avaient raison d'hésiter ! A peine entrez-vous dans la salle de bar que des gardes armés vous encerclent et vous ordonnent de jeter vos armes. (Rayez toutes vos armes de votre *Feuille d'Aventure* à l'exception de votre arme Kaï, que vous portez cachée sous votre tunique.) Vos compagnons et vous êtes ensuite poussés vers le comptoir, pour rejoindre une bonne vingtaine d'autres hommes, tous étrangers. L'officier déclare alors que vous allez tous être menés au château, où vos documents de voyage et vos bulletins de commerce seront examinés. Les hommes sont des marchands pour la plupart et beaucoup protestent, convaincus que tout cela n'est qu'une supercherie montée par le Funtal pour s'emparer de

leurs cargaisons. Kol se glisse à côté de vous et vous murmure à l'oreille de le suivre. Tandis que les gardes du Funtal s'efforcent de maîtriser la colère des marchands, les marins et vous-même vous esquiviez sur la pointe des pieds derrière Kol, qui vous emmène dans le cellier. Une heure plus tard, au point du jour, vous vous risquez hors de votre cachette. La taverne est maintenant vide et déserte. Rendez-vous au [255](#).

### 34

Vous passez une heure agréable sur la plage dans cette atmosphère de fête, avant de retrouver votre cheval et de chercher un abri pour la nuit. Vous remontez une rue parallèle à la plage puis vous pénétrez dans la cour d'une grande auberge à deux étages. Un jeune garçon prend votre monture et l'emmène dans un enclos adjacent, tandis que vous entrez dans l'auberge. La salle est déserte, hormis le patron qui, affalé sur le comptoir, sursaute à votre arrivée et se frotte vigoureusement les yeux. - J'ai deux types de chambres, vous explique-t-il. Ordinaire et grand luxe. L'ordinaire, c'est 2 pièces d'or la nuit sans repas. Le grand luxe coûte 4 pièces d'or pour la nuit, avec un petit déjeuner très copieux.

Si vous décidez de prendre une chambre ordinaire, rendez-vous au [216](#). Si vous optez pour le grand luxe, rendez-vous au [138](#).

### 35

En vous réveillant, vous entendez les voix excitées des marins et des matelots qui vont et viennent à pas vifs sur le pont, au-dessus de votre tête. Vous montez aussitôt voir ce qui se passe et vous découvrez avec stupéfaction que la mer est devenue rouge sang. Ce phénomène spectaculaire est dû à la présence de milliers de poissons minuscules, tout un banc de tartras pourpres qui, à l'instar de *La Perle du Sommerlund*, se sont réfugiés pour la nuit dans cette crique. Le capitaine Rakar accorde deux heures à ses hommes pour pêcher des tartras, qui apporteront une agréable variante à leur régime de biscuits et viande séchée. Vers midi, le

banc s'est éloigné et la crique retrouve sa transparence turquoise, laissant apparaître une autre surprise intéressante. Six mètres sous la quille de votre bateau, les vestiges d'un galion bautarien reposent sur le sable. Fascinée, Oriah demande à Rakar l'autorisation de plonger pour aller fouiller la cale. Le capitaine ne s'y oppose pas, à condition qu'elle revienne d'ici une heure. Oriah vous propose de l'accompagner. Allez-vous accepter (rendez-vous au [343](#)), ou décliner l'offre (rendez-vous au [198](#)) ?

### 36

Vous faites volte-face et repartez à toutes jambes dans la rue, mais à peine avez-vous fait quelques pas qu'un Vakaros lance un mot unique d'une voix tonitruante :

- Gloar !

Une masse d'air s'abat alors sur vos épaules et vous jette violemment à terre, tête la première sur les pavés. Vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Vous avez été frappé par le sortilège du *Mot de Pouvoir*. Lorsque vous vous redressez, les jambes encore flageolantes, vous voyez que les Vakaros vous encerclent mais qu'ils tiennent leurs lances à bout de bras, comme s'ils craignaient de trop s'approcher. Leur chef, un jeune lieutenant, avance d'un pas vers vous. Il est inondé de sueur mais la douceur de la nuit n'en est pas la cause : lui aussi paraît terrifié. Il reconnaît alors votre tunique et son visage se détend légèrement.

- Tu es un Kai ?

- Oui, répondez-vous. Je suis un compagnon en route pour Elzian.

Le lieutenant fait signe à ses hommes, qui abaissent leurs lances et forment une colonne.

- Eh bien, maître Kai, reprend le Vakeros, tu ferais bien de nous suivre.

Rendez-vous au [285](#).

### 37

A contrecœur, vous remettez 20 pièces d'or au jeune homme, avant de lui laisser vos chevaux et d'entrer dans l'auberge avec vos compagnons. Quelle déception ! L'endroit est sombre et lugubre. Une douzaine de villageois sirotent de la bière avec un air de profond ennui. L'aubergiste, père de l'écuyer, vous sert à chacun une assiette de pain rassis et de fromage maigre en guise de dîner. Il tente d'engager la conversation avec les marins, mais ces derniers sont trop déçus par la nourriture pour avoir envie de lier connaissance. Oswin suggère que vous alliez tous vous coucher pour repartir le lendemain de bonne heure. Si vous disposez de la Grande Discipline de l'Art des Bardes et d'un instrument, rendez-vous au [272](#); sinon, rendez-vous au [8](#).

### 38

Vous grimpez l'escalier pour gagner votre chambre, située au premier étage, lorsqu'un vieil homme débouche abruptement sur le palier et vous bouscule. Il porte d'épaisses lunettes et tient un étrange assemblage de cubes et de tubes de fer, de quartz et de cuivre, dont un coin pointu s'accroche à votre manteau et le déchire. L'homme se confond en excuses et vous offre de réparer l'accroc. Vous détectez une légère aura magique autour de lui. Allez-vous accepter (rendez-vous au [271](#)) ou refuser (rendez-vous au [213](#))?

### 39

Les vibrations maléfiques qui flottent dans cette pièce sont si fortes que vous en avez la chair de poule et vous décidez de repartir sans tarder. Oriah à vos côtés, vous rejoignez les marins, cachés entre les rochers à la lisière du plateau. Ernán vous raconte qu'en votre absence, ils ont vu les cavaliers passer devant la piste des collines et continuer par la route côtière sur plusieurs kilomètres. A peine quelques minutes avant votre arrivée, ces mêmes cavaliers sont repassés au galop dans le sens inverse, vers



cap Cabar : apparemment, ils ont renoncé à vous poursuivre et décidé de regagner leur ville. Le danger maintenant écarté, vous et vos compagnons de voyage remontez en selle et quittez le plateau. Rendez-vous au [146](#).



**40**

Vous vous asseyez au coin du feu et acceptez avec plaisir le fruit que vous offre un de vos compagnons de voyage. La troupe se compose d'acrobates et de jongleurs de haut niveau, aussi leur spectacle est-il des plus divertissants. Pendant qu'ils se produisent, le chef de la troupe grimpe sur un tonneau et lance une devinette au public :

- Un vieux fermier unijambiste, sa femme, leur chien, leur cheval et leurs vaches ont cent trois pieds à eux tous. Combien de vaches le fermier et sa femme possèdent-ils ?

Convaincu que personne n'y arrivera, le chef des saltimbanques offre 10 pièces d'or à qui répondra correctement en moins de trente secondes. Si vous voulez relever le défi, chronométrez-vous avec votre montre pour ne pas dépasser le temps imparti ; si vous trouvez la réponse à temps, rendez-vous au paragraphe portant le numéro correspondant à votre réponse. Si vous êtes pris de court ou si vous préférez ne pas chercher la solution, rendez-vous au [241](#).

## 41

Avec un râle de désespoir, la créature s'affaisse au sol. Sa grande carcasse est agitée de convulsions, puis s'immobilise. Des volutes de gaz nauséabond s'échappent alors des plis de sa fourrure et vous êtes forcé de plaquer votre manteau sur votre visage pour ne pas suffoquer. Vous dévalez précipitamment l'escalier, croisant le lieutenant et ses miliciens qui se fraient un chemin à travers les gravats. Les miliciens descendent la dépouille déjà pourrissante du Rôdeur Mortifère sur la place, où l'on dresse un grand bûcher. Bientôt, la carcasse du monstre meurtrier se consume en hautes flammes rouges et la nouvelle de sa mort se répand à travers la ville. Le couvre-feu est suspendu et la foule accourt pour regarder partir en fumée la créature qui a tué tant d'innocents durant un mois. Rendez-vous au [28](#).

## 42

Vous aidant de votre Grande Discipline, vous scrutez l'île lointaine. La côte paraît déserte mais lorsque vous portez le regard vers l'est, vous remarquez plusieurs points à l'horizon. Vous alertez le capitaine Rakar, qui s'empresse d'aller chercher son télescope. Après avoir observé l'océan quelques instants, il lance un ordre à Paoll :

- Sud-Sud-Est, mon second ! On dirait que nous avons de la compagnie !

Avec un craquement, le bateau vire de bord et change de cap. Vous vous retrouvez avec le vent contre vous, ce qui oblige Paoll à louvoyer. Les navires lointains sont maintenant visibles et il ne fait de doute pour personne à bord que ce sont des vaisseaux pirates. Deux autres îlots entrent en vue et le capitaine ordonne à son second de se diriger vers le détroit qui les sépare.

- C'est le détroit de Bukimi, explique-t-il, si nous parvenons à passer avant ces chiens de mer, nous profiterons des vents sud de l'autre côté et là, ils ne pourront plus nous rattraper !

Tirez un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous obtenez de 0 à 4, rendez-vous au [67](#) ; si vous obtenez de 5 à 9, rendez-vous au [205](#).

### 43

Vous vous écartez d'un bond mais la créature ouvre les bras et vous assène un grand coup de griffes à l'épaule : vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Avec courage, vous faites volte-face, prêt à l'affronter dans un combat à mort.

**COMPAGNIE DU RODEUR MORTIFÈRE HABILITÉ : 42  
ENDURANCE : 40**

Cette créature est insensible à la Puissance Psychique (mais non à la Grande Discipline du Foudroiement Psychique). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [76](#).

### 44

Votre tentative pour éviter la flèche échoue : le projectile vous transperce l'épaule avec une telle force que vous êtes projeté à terre. Avec un ricanement sadique, l'archer lâche son arc et bondit de l'estrade, une épée au poing, pour venir vous achever.

**SVOLTA L'ARCHER HABILITÉ : 37 ENDURANCE : 36**

Votre **HABILITÉ** est amputée de 3 points pour les deux premiers assauts de ce combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [212](#).

### 45

L'arme au poing, vous vous retournez pour vous retrouver face à un grand Vassagonien taillé comme un roc, qui avance vers vous bras tendus, semblant vouloir vous étrangler. Avant que vous n'ayez pu proférer le moindre son, il vient s'empaler tout droit sur votre épée. Avec un hurlement de douleur, il se dégage alors

de la lame, recule de trois pas, et s'effondre sans vie au sol. Rendez-vous au [175](#).

## 46

Kol, sensible à votre autorité psychique, ordonne à son équipage de changer de cap. Les matelots sont choqués par une telle décision mais ils n'osent pas la contester et, bientôt, *Le Joyau du Désert* fait voile vers Bir-Rabalou. Vous atteignez le port à la tombée du jour. Là, une douzaine de gardes du Funtal inspectent les bateaux à quai. Kol reconnaît leur officier, un de ses amis, et descend rapidement à terre pour engager la conversation avec lui. Vous profitez de cette distraction pour quitter le bateau sans vous faire remarquer par les gardes. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 3 au nombre obtenu. Pour un résultat final inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [135](#) ; pour un résultat final supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [4](#).

## 47

Vou récitez instinctivement les paroles du sortilège de la *Barrière Invisible*, et un disque de protection magique invisible se forme devant vous. Quelques secondes plus tard, la flèche de l'archer se fracasse contre ce bouclier tandis que votre projectile, lui, touche votre ennemi en pleine poitrine. Vous rejoignez les marins en courant, fous de joie de vous voir sain et sauf. Oswin vous aide à retrouver votre cheval puis vous quittez tous cette ville hostile au grand galop. Rendez-vous au [52](#).

## 48

L'ancien pointe l'extrémité noire et tordue de son bâton vers votre visage et prononce une formule. Vous sentez aussitôt une pression terrible se former à l'intérieur de votre tête, d'une force telle que votre crâne risque d'éclater ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Écran Psychique, rendez-vous au [199](#). Sinon, rendez-vous au [239](#).

## 49

Votre flèche transperce le plastron du chef des pirates, qui tombe à genoux. Dans un sursaut, il s'efforce d'arracher la flèche, mais celle-ci a pénétré trop profondément, et la mort le fauche dans son ultime effort. Rendez-vous au [63](#).

## 50

Bras ouverts pour recueillir les vivats de la foule en délire, Dromodron avance d'une démarche souple et féline dans l'arène. Tout, de sa majestueuse crinière de cheveux noirs, de ses épaules carrées, de son torse puissant et de ses muscles de bronze, fait de lui un admirable gladiateur. Mais, lorsque vous croisez son regard, vous découvrez sa véritable nature, cachée sous la peau du vaillant guerrier : Dromodron n'est qu'une haineuse machine à tuer, entièrement acquise au Dieu Sombre qui lui a conféré force et prestige en échange de ses meurtriers services.

**DROMODRON HABILITÉ : 44 ENDURANCE : 39**

Cet ennemi est insensible à toutes les formes d'attaque psychique. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [268](#).

## 51

Il va vous falloir une rapidité et une agilité quasiment surhumaines pour échapper au météore. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Vous pouvez également retirer 1 ou plusieurs points de votre total d'**ENDURANCE** actuel pour les ajouter ici. Si vous arrivez à un résultat final inférieur ou égal à 1, rendez-vous au [342](#). Si vous obtenez de 2 à 7, rendez-vous au [15](#) et, si vous obtenez 8 ou plus, rendez-vous au [203](#).

## 52

Vous chevauchez une heure durant sans oser vous arrêter, de crainte que le marchand d'esclaves n'ait lancé ses sbires à vos trousses. Bientôt, les collines cèdent place à un canyon très vaste, parcouru d'une rivière en son milieu. Tout danger semblant écarté, vous prenez le temps d'abreuver votre monture avant de continuer votre route vers le sud. Passé le canyon, la route traverse une plaine côtière vallonnée, à l'est du grand désert de Vassagonie qu'on nomme la mer Sèche. Vous contemplez ces silencieuses dunes jaunes qui s'étalent à l'infini sans offrir la moindre cachette, et l'angoisse vous étreint. Au crépuscule, vous êtes soulagé de voir que la route oblique vers l'est et passe non loin de l'océan. A la chaleur étouffante du jour succède un froid vif et mordant, aussi quittez-vous la piste pour chercher un abri le long de la côte accidentée. Vous finissez par trouver une grotte bien sèche, idéale pour installer le camp. Autour d'un feu de brindilles et de quelques succulents crabes rôtis, vous évoquez le sort d'Oriah avec vos compagnons. Vous avez l'intime conviction que la jeune femme est encore en vie et que, tôt ou tard, vos chemins se croiseront de nouveau. Durant votre tour de veille, vous adressez une prière à Ishir pour qu'elle protège votre amie. Slaï prend la relève, vous permettant de dormir d'un sommeil réparateur : vous regagnez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [142](#).

## 53

Atterré, vous voyez les Itikars déchirer la toile du ballon à coups de serre. La nacelle, déséquilibrée, oscille brusquement et vous tombez tous deux à la renverse, l'un sur l'autre. Lorsque vous arrivez à vous dépêtrer d'Yranäi, vous apercevez la cime des arbres qui se rapproche à une vitesse vertigineuse. Votre compagnon relève la tête et, découvrant que sa montgolfière est en pièces, s'évanouit d'effroi. En toute hâte, vous le balancez en travers de votre épaule et vous posez le pied sur le rebord de la nacelle, vous apprêtant à sauter avant que ce ballon maudit ne

s'écrase. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [107](#). Sinon, rendez-vous au [115](#).

## 54

Vous faites entrer le magicien dans votre chambre et vous disposez le ou les objets que vous aimeriez le voir acheter sur la table de nuit. Si vous voulez lui vendre :

Le Crâne de fer	Rendez-vous au <a href="#">201</a>
La Couronne de Siyène	Rendez-vous au <a href="#">134</a>
L'Émeraude de Kutian	Rendez-vous au <a href="#">298</a>

## 55

Votre sixième sens Kaï vous révèle que le tourbillon est causé par une puissante entité tapie dans la végétation au sommet de la falaise, qui dirige de là-haut son énergie maléfique sur le détroit. Vous faites part de votre découverte à Rakar et celui-ci ordonne à ses hommes d'envoyer une salve de boulets de canon vers les buissons. Tirez un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous obtenez 0 ou 1, rendez-vous au [16](#). Si vous obtenez de 2 à 9, rendez-vous au [294](#).

## 56

L'homme disparaît rapidement dans la foule et, d'un coup d'oeil à votre sac à dos, vous constatez que votre méfiance était fondée : le rabat est relevé et un de vos Objets Spéciaux a disparu (rayez celui qui figure en tête de liste sur votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [96](#).

## 57

Vous attendez la dernière seconde pour sauter pardessus la statue qui dégringole mais, malgré votre rapidité et votre agilité, elle vous heurte violemment à la nuque et aux épaules : vous

perdez 5 points d'ENDURANCE. Titubant, vous la voyez finir sa course et se briser au pied des marches en plusieurs tronçons qui bouchent complètement le passage. Oubliant la douleur, vous repartez à la poursuite de votre proie, le fléau d'Hikas. Rendez-vous au [177](#).

## 58

Le patron vous trouve sympathique et ne veut pas vous perdre comme client, aussi vous propose-t-il un marché : il acceptera deux objets de votre sac à dos à la place des six pièces d'or manquantes. Si vous acceptez, rayez deux objets de votre choix (à l'exclusion des Repas) de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [333](#). Si vous refusez, rendez-vous au [224](#).

## 59

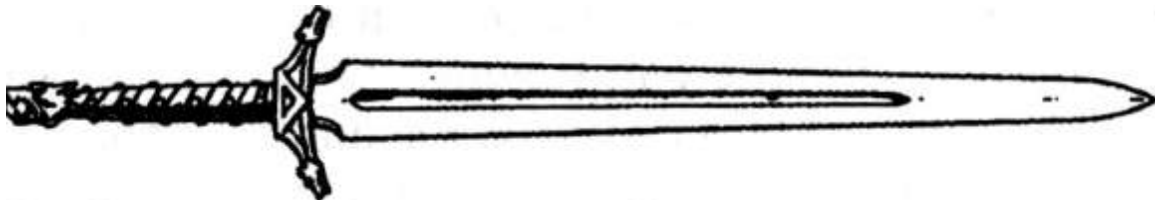
Votre flèche atteint le guerrier mais se brise contre le protège-nez métallique de son casque. A l'instant où vous allez encocher une nouvelle flèche, *La Perle du Sommerlund* fait une violente embardée qui vous projette en arrière. Rendez-vous au [274](#).

## 60

Vous évitez la créature d'un bond puis, avec courage, vous vous apprêtez à l'affronter dans un combat à mort.

COMPAGNE DU RODEUR MORTIFÈRE HABILITÉ : 42  
ENDURANCE : 40

Cette créature est insensible à la Puissance Psychique (mais non à la Grande Discipline du Foudroissement Psychique). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [76](#).





- Bienvenue, maître compagnon, dit le commerçant avec un grand sourire. Je suis ravi de faire ta connaissance. Mon nom est Kolastemi Ayusidihara mais tout le monde m'appelle Kol. Je vois à ta cape que tu es un compagnon Kaï du Sommerlund, est-ce que je me trompe ?

Vous confirmez, et l'homme, tout excité, se met à vous raconter qui il est et ce qu'il fait. Originaire de Casiorn, il vit maintenant à Kuchek. Lorsqu'il était jeune, il allait échanger de la soie contre du blé à Holmgard, et c'est là qu'il a rencontré les Kaï pour la première fois. Un jour, sa caravane fut attaquée par un commando de guerre Giak, et il ne dut la vie sauve qu'à l'intervention d'un compagnon Kaï. Depuis lors, il voue une véritable vénération à votre ordre guerrier. Reprenant à peine son souffle, il vous explique qu'il a un bateau chargé de bois amarré au port et qu'il compte aller troquer son chargement contre des épices à Bisutan. Son départ est prévu pour le lendemain midi. Lorsqu'il s'arrête enfin pour boire une gorgée de bière, vous lui dites que vos compagnons et vous êtes en route pour l'Izian par voie de terre.

A cheval ? Quel mode de transport éreintant, surtout sur une route aussi difficile ! s'exclame le marchand. Je serais ravi de vous offrir le passage à mon bord, hélas mon chargement est si lourd que je ne peux prendre qu'un seul passager supplémentaire. Tu es plus que bienvenu à mon bord, malheureusement il m'est impossible d'emmener aussi tes compagnons.

Vous remerciez Kol mais vous déclinez son offre, préférant rester avec les marins. Vous êtes fatigué, maintenant, et vous vous levez pour prendre congé de cet aimable commerçant. Alors que vous vous éloignez, il vous lance :

- Si jamais tu changes d'avis, rappelle-toi que je lève l'ancre à midi. Mon bateau s'appelle *Le Joyau du Désert*.

Rendez-vous au [106](#).

## 62

Vous entrez dans le bazar qui sent le moisi, et vos yeux expérimentés balayent rapidement les rayonnages. Une vieille femme édentée, debout derrière le comptoir, vous surveille d'un oeil rapace. Parmi les milliers d'objets, ceux-ci seulement retiennent votre attention :

Une corde	3 pièces d'or
Une couverture	2 pièces d'or
Un sablier	3 pièces d'or
Un briquet à mèche d'amadou	2 pièces d'or
Une longue-vue	2 pièces d'or

Si vous décidez d'acheter l'un ou l'autre de ces objets, n'oubliez pas de reporter les changements correspondants sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [17](#).

## 63

Les pirates restent figés de stupeur quelques instants, puis la réalité s'impose à leur esprit et, privés de leur chef, ils cèdent à une véritable panique. En toute hâte, ils tranchent le cordage du grappin qui retient leur vaisseau contre la coque de *La Perle du Sommerlund* et s'enfuient vers l'abri des îles du cap Kabar, sous les cris de triomphe des Sommlendings qui ont survécu à la bataille. Rendez-vous au [281](#).

## 64

- Il a raison, dit la brute épaisse en s'écartant peureusement de votre table.

- C'est vrai, il ne peut pas être le monstre, murmure un autre des hommes.

Tout cela finit par vous irriter sérieusement. Vous vous levez et réclamez d'une voix forte une explication. L'aubergiste accourt, une chope de bière à la main. Lui et ses compagnons s'excusent de la froideur de leur accueil et le patron vous offre la bière.

- Je ne veux pas de ta bière, rétorquez-vous d'un ton impérieux. Je veux une explication. Que se passe-t-il ici ?

Rendez-vous au [74](#).

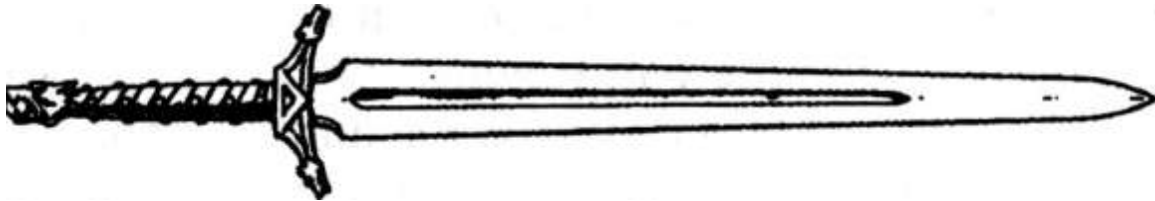
## 65

Vous plantez le camp dans les dunes qui surplombent le village et sa baie. Tandis qu'Oswin s'occupe des chevaux, vous aidez Slaï et Ernan à l'aire un feu de brindilles. En cherchant du bois sur la plage, vous tombez sur plusieurs plantes étranges à feuilles roses. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art des Simples, rendez-vous au [317](#). Sinon, rendez-vous au [228](#).

## 66

La porte claque contre le mur et un hurlement strident résonne dans la pièce. Au moment où vous dégainez votre arme, prêt à vous battre, vous découvrez un chat terrifié qui surgit sur le seuil, queue et poil hérissés, et s'enfuit dans le couloir. La pièce est vétusté mais propre. Assis sur le matelas râpé, vous ouvrez la sacoche de cuir et baignez quelques instants dans la chaleur du halo de la Pierre de Lune. On frappe alors à votre porte. Intrigué, vous refermez rapidement le sac et vous le glissez sous l'oreiller. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition et si vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [229](#). Si vous disposez de la

Grande Discipline de l'Art de la Chasse, rendez-vous au [339](#). Enfin, si vous n'êtes doté d'aucune de ces deux Grandes Disciplines ou si vous préférez ne pas y faire appel, rendez-vous au [25](#).



67

Grâce à l'habileté du timonier et de l'équipage, *La Perle du Sommerlund* franchit le détroit. Profitant d'un vent dominant qui la propulse, elle distance alors le second vaisseau pirate. Au bout d'un moment, lorsqu'il est assuré que tout danger est écarté, Rakar félicite ses hommes pour le courage dont ils ont témoigné. Plus tard, tandis que le bateau avance dans le bras de mer qui sépare les deux îles Lakuri, vous passez à quelques centaines de mètres des ruines d'un village niché dans une baie entourée de hautes falaises sur trois côtés. Il s'agit de la crique de Kita, l'ancienne base secrète où le capitaine Khadro gardait sa flotte pirate. En contemplant ces vestiges noircis par le feu, vous essayez d'imaginer à quoi les lieux ressemblaient avant d'être dévastés par un météore tombé du ciel.

A un ou deux kilomètres de la crique, le détroit se rétrécit en un mince couloir entre deux hautes falaises. Paoll est certain de pouvoir passer ce goulet sans problème, mais son assurance est brutalement ébranlée lorsque la vigie s'écrie : - Tourbillon droit devant !

Vous apercevez bientôt l'eau bouillonnante et vous devinez au premier regard que ce maelstrôm est d'origine magique.

Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science des Éléments, rendez-vous au [226](#). Sinon, rendez-vous au [55](#).

## 68

Porté par les courants thermiques, vous dépassez les contreforts des Masournes en moins d'une heure, et vous flottez alors en direction d'un groupe de cheminées rocheuses qui se dressent sur un des flancs de montagne couverts de sapins. Six grands oiseaux noirs décrivent des cercles autour de ces pitons. Recourant à votre faculté de vision rapprochée, vous les reconnaissez avec effroi : ce sont des Itikars, aigles géants de Vassagonie. Lorsqu'ils aperçoivent la montgolfière, ils se disposent en V et mettent le cap sur vous, menés par leur chef. Arrivé au-dessus du ballon, ce dernier darde ses serres tranchantes, et vous comprenez qu'il s'apprête à lacérer la toile. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [141](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal et si vous souhaitez y faire appel, rendez-vous au [168](#). Si vous possédez un Arc, vous pouvez vous en servir en vous rendant au [326](#). Enfin, si vous ne disposez ni de ces Disciplines ni d'un arc, ou si vous préférez ne pas y recourir, rendez-vous au [53](#).

## 69

La vieille femme s'assied à votre table et prend votre main droite. Elle se met à contempler votre paume en suivant du doigt les lignes de votre main et bougonne des paroles incohérentes : - Je vois... beaucoup de force... une vie très longue... Ah ? qu'est-ce ? Est-ce l'amour que je vois ?

Sur cette interrogation poignante, elle vous tend sa main gauche : elle attend une autre pièce d'or pour vous en dire plus. Vous regardez l'aubergiste, qui fronce les sourcils en hochant négativement la tête. Visiblement, cette vieille sorcière est prête à vous raconter n'importe quoi pourvu que vous continuiez à lui donner de l'argent. Vous retirez la main et vous lui dites de partir. La mégère se lève, en grommelant, prend son panier et sort d'un pas furieux. Quant à vous, vous allez vous coucher. Rendez-vous au [242](#).

## 70

Vous parvenez à faire jaillir du tourbillon une colonne d'eau qui infléchit la trajectoire du météore. Néanmoins, cela ne suffit pas pour empêcher ce dernier de vous brûler tout le flanc gauche à son passage : vous perdez 10 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [132](#).

## 71

Votre flèche transperce le plastron du chef des pirates, mais la pointe ne s'enfonce pas assez profondément pour lui infliger une blessure grave. Serrant les dents, il arrache la flèche et la jette au loin avec une moue de mépris. Cette apparente invulnérabilité de leur chef remonte le moral des pirates, qui repartent à l'assaut avec une ardeur redoublée. Rendez-vous au [5](#).

## 72

Vous dirigez vos sens Kaï sur la cloche pour localiser la créature, mais vous n'y détectez rien d'anormal. Avec angoisse, vous percevez soudain une puissante aura maléfique. Vous vous retournez et votre peur se transforme en terreur lorsque vous comprenez que le moine tremblotant est la source du mal. A pas lents, vous reculez vers l'escalier. Il vous supplie de rester puis, brusquement, abandonne tout travestissement. Ses yeux rougissent et se mettent à luire. Sous vos yeux horrifiés, le moine barbu se transforme en une boule de fourrure noire à longs crocs, qui se jette sur vous toutes griffes dehors. Si vous possédez un arc et si vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [345](#). Sinon, rendez-vous au [204](#).

## 73

Vous prenez congé de Kol et vous quittez l'auberge avec vos compagnons. Les rues de Bir-Rabalou sont calmes et vous atteignez sans incident la porte sud, que vous franchissez au grand galop pour éviter d'avoir affaire aux gardes. Ces derniers vous agonissent d'injures et vous décochent bien quelques

flèches, mais en un feu si peu nourri qu'aucun de vous n'est touché. Vers midi, vous arrivez à un carrefour : devant vous se dessinent les contreforts des monts Koneshi, derrière lesquels se dressent les majestueux pics enneigés de la chaîne et, vers l'est, vous voyez la côte rocheuse et accidentée de la Vassagonie du Sud, en bordure de l'océan. Un panneau qui pointe vers l'est indique : « Khor **150** km A Bisutan **340** km », tandis que le panneau planté à l'orée de l'embranchement sud dit : « Bisutan par le défilé de Koneshi **190** km ». Consultez la carte qui figure au début du livre avant de choisir la route que vous préférez prendre pour gagner la ville de Bisutan. Si vous optez pour la route côtière (est), rendez-vous au [167](#). Si vous vous décidez pour la route des montagnes (sud) rendez-vous au [152](#).

## 74

- Les habitants d'Hikas craignent pour leur vie, vous dit l'aubergiste en s'asseyant à votre table. Depuis un mois, une créature hante nos rues à la nuit tombée. Elle a déjà tué plus de cinquante personnes, et de façon abominable : elle les a déchiquetées. Il n'y a eu aucun survivant pour nous dire à quoi elle ressemble, aussi chacun a-t-il sa version. Pour les uns, c'est une espèce de loup-garou qui revêt l'aspect d'un homme le jour et se transforme en monstre la nuit. Pour d'autres, c'est une créature venue de Gorgoron pour venger la mort de son maître, Agarash le Damné. Je ne sais que penser... Tout ce que je sais, c'est qu'il rôde chaque nuit et qu'un innocent périt d'une mort atroce. Brusquement, la porte de la taverne s'ouvre sur un soldat vakeros, épée au poing, qui vous toise aussitôt d'un regard soupçonneux. Heureusement, l'aubergiste lui explique que vous êtes un compagnon Kaiï. Le militaire ordonne alors à un groupe de gardes massés devant la porte de l'auberge de former une colonne, puis il se retourne vers vous et vous demande de l'accompagner. Rendez-vous au [20](#).

## 75

Le bateau ennemi est à moins de cent mètres à bâbord lorsque vous voyez la masse sombre accrochée à sa proue se mettre à trembler. Au début, on dirait une tique géante, mais bientôt huit pattes caoutchouteuses jaillissent de sous son ventre et la créature prend un aspect beaucoup plus sinistre. Une vague de terreur parcourt votre équipage quand la monstrueuse Araignée Géante ouvre sa gueule rouge sang et pousse un cri strident. Le navire des pirates se rapproche à vive allure et la bête lève deux pattes avant et se met à les frotter furieusement l'une contre l'autre. Des étincelles bleues jaillissent à leurs extrémités et, soudain, un éclair d'énergie électrique fuse de la gueule du monstre et s'abat sur votre bateau. L'effet est dévastateur : les voiles et la coque prennent feu, et plus de douze hommes périssent foudroyés. A travers la fumée qui monte des voiles, vous voyez que le bateau ennemi s'apprête à éperonner *La Perle du Sommerlund*. Si vous avez un arc et si vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [101](#). Sinon, rendez-vous au [270](#).

## 76

Avec un hurlement de douleur, la compagne du Rôdeur Mortifère tombe sous votre coup de grâce qui lui transperce le cœur. Peu à peu, la vie nocturne de la jungle reprend son cours car les animaux ont senti que le danger avait disparu. Au point du jour, vous creusez une tombe parmi les ruines de l'ancien village et vous y ensevelissez la dépouille de la compagne du Rôdeur Mortifère, avant de reprendre la route d'Elzian par la piste de la jungle. Rendez-vous au [350](#).

## 77

En suivant les indications fournies par l'aubergiste, vous traversez la ville et vous gagnez le mont Zakhan, un tertre qui surplombe la porte sud. A travers les portes ouvertes, vous apercevez le pont qui enjambe la Khorda puis les collines de Bavarie et, à l'horizon, les pics hérissés de la grande chaîne des



Masournes. Une caravane de chariots tirés par de robustes douggas, les chevaux de la mer Sèche, s'étire devant les portes sud. Vous vous approchez des tables à tréteaux dressées devant les chariots de tête, où l'on vend des billets pour la traversée en caravane pour Bavarie, d'une durée de trois jours. Le tarif, griffonné à la craie sur une ardoise, est de 7 pièces d'or. Si vous les avez, rendez-vous au [253](#). Sinon, rendez-vous au [164](#).

## 78

Lorsqu'il vous voit courir vers lui, le marchand d'esclaves attrape une jeune fille et se blottit derrière elle en tremblant, se servant de son corps comme d'un bouclier. Puis, il appelle à plusieurs reprises : « Svolta ! » jusqu'à ce qu'un petit homme vêtu de gris surgisse de derrière la rangée d'esclaves, armé d'un arc déjà garni d'une flèche. Le marchand d'esclaves lui ordonne de vous tirer dessus et l'homme obéit à une vitesse stupéfiante. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et si vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [192](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous souhaitez y faire appel, rendez-vous au [257](#). Si vous disposez de la Grande Discipline de la Science des Éléments et si vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [308](#). Enfin, si vous n'avez la maîtrise d'aucune de ces Grandes Disciplines ou si vous préférez ne pas y faire appel, rendez-vous au [292](#).

## 79

Le marchand se rend compte que vous allez partir sans rien acheter et il s'empresse de baisser ses prix. Il vous offre maintenant toutes ses potions au prix de seulement 2 pièces d'or la fiole. Si vous décidez d'en acheter une ou plusieurs, retournez au 7 pour faire votre choix. Si cela ne vous intéresse toujours pas, rendez-vous au [96](#).

## 80

Vous avez touché l'Araignée qui valdingue, hélas non sans avoir eu le temps de vous mordre... Une douleur aiguë vous déchire la cuisse, tandis que le venin se répand dans votre sang. Vous parvenez à stopper l'action du poison grâce à vos talents Kaï de guérison, en revanche la douleur diminue à peine. Si vous avez des feuilles de cowana en votre possession, rendez-vous au [243](#). Sinon, rendez-vous au [225](#).

## 81

Votre flèche rate son but mais elle semble bien partie pour se planter dans le ventre de la créature en plein élan. Malheureusement, cette dernière aperçoit votre projectile et le carbonise d'un jet d'énergie électrique. A l'instant où vous allez encocher une autre flèche, *La Perle du Sommerlund* fait une violente embardée qui vous projette en arrière. Rendez-vous au [274](#).

## 82

Les gardes vous emmènent derrière l'arène, dans une cellule miteuse où vous allez devoir attendre l'heure du combat. On vous autorise à garder vos armes, y compris votre arme Kaï, mais vous êtes averti que tout recours à la magie dans l'arène serait puni d'exécution immédiate. Par ailleurs, le duel ne se faisant qu'avec des armes de poing, si vous possédez un arc, les gardes le confisquent et vous devez le rayer de votre *Feuille d'Aventure*. Au bout d'une heure, les gardes reviennent vous chercher. Ils vous escortent jusqu'au centre de l'arène sous les cris de la foule excitée. Quelques instants plus tard, Dromodron surgit à son tour du tunnel et la clameur redouble d'intensité. Rendez-vous au [50](#).

## 83

L'homme se fend un chemin dans la foule avec une vitesse et une agilité surprenantes, mais il n'est quand même pas de taille à semer un Grand Maître Kaï. Vous le rattrapez par le collet, pour constater que vos suspicions étaient fondées : l'homme serre contre lui un des objets de votre sac à dos (le premier de la liste). Se voyant pris en flagrant délit, le voleur tente astucieusement de retourner la situation en appelant au secours d'une voix perçante. Ses cris ont tôt fait d'attirer l'attention des passants et vous voici vite entouré d'un cercle d'hommes qui vous toisent d'un œil accusateur. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous souhaitez y recourir, rendez-vous au 30. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art des Bardes et si vous souhaitez y faire appel, rendez-vous au [286](#). Enfin, si vous ne disposez d'aucune de ces Grandes Disciplines ou si vous préférez ne pas les utiliser, rendez-vous au [318](#).

## 84

Vous vous plaquez contre l'encolure de votre cheval et vous ressentez bientôt une vive brûlure : la flèche de l'archer vous a éraflé le dos. Heureusement, la blessure est superficielle et vous ne perdez que 2 points d'ENDURANCE. Les marins sont soulagés de vous voir vous redresser, et vous réprimez la douleur pour répondre d'un geste de la main à leurs appels joyeux. Eperonnant votre cheval, vous quittez Kilij au grand galop. Rendez-vous au [52](#).

## 85

Vous prononcez rapidement les paroles du sortilège de *Lévitiation* et vous vous élevez dans l'air. Quelques secondes plus tard, la statue dégringole et s'abat sur la marche où vous étiez à l'instant, pour finir sa course en se brisant au pied de l'escalier et boucher complètement le passage. Vous prononcez la formule qui annule le sortilège, vous redescendez doucement au sol et

repartez en courant à la poursuite de votre proie, le Fléau d'Hikas. Rendez-vous au [177](#).

## 86

Vous parvenez à vous maintenir sur votre monture et à la diriger vers la crête de l'éboulis. Les premiers rochers commencent déjà à dévaler lorsque vous atteignez le sommet. Vous êtes à demi aveuglé par la poussière, mais vous apercevez quand même l'énorme pierre qui roule vers vous juste à temps pour l'éviter en faisant faire un écart à votre monture. Vous tournez alors bride pour mesurer l'ampleur des dégâts causés par la seconde chute de pierres. Rendez-vous au [11](#).

## 87

Le piton rocheux se rapprochant dangereusement, vous vous plaquez contre l'intérieur de la nacelle. Quelques instants plus tard, vous entendez un bruit de toile qui se déchire et une violente secousse vous renverse. Yranaï tombe à son tour et vous gisez tous deux pêle-mêle au fond de la nacelle, tandis qu'un second coup de vent de travers arrache le ballon du piton rocheux. Lorsque vous arrivez à vous dépêtrer d'Yranaï, vous apercevez la cime des arbres qui se rapproche : le ballon est en train de perdre de l'altitude à une vitesse affolante. Votre compagnon relève la tête et, découvrant que la toile de son ballon est en lambeaux, s'évanouit d'effroi. En toute hâte, vous le balancez en travers de votre épaule et vous posez le pied sur le rebord de la nacelle, vous apprêtant à sauter avant que ce ballon maudit ne s'écrase. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [107](#). Sinon, rendez-vous au [115](#).

## 88

Vous descendez de bateau et vous traversez le quai pour gagner *Y Auberge des Joyeux Lurons*. C'est une vieille maison à colombages, qui paraît déserte à cette heure matinale. Lorsque vous entrez, le tintement de la cloche attire l'attention de

l'aubergiste, qui est en train de balayer la salle. Vous lui demandez s'il a vu le capitaine Rakar.

- Tu dois être le compagnon qui fait route vers le sud, tonne une voix en provenance de l'escalier. Quelques secondes plus tard, un homme aux épaules carrées, à la barbe blonde et aux yeux bleus et perçants, descend l'escalier tout en enfilant son pourpoint de cuir.

- Je suis Rakar, vous dit-il. Squin, ajoute-t-il à l'intention de l'aubergiste, prépare-moi un petit frichti. J'ai tellement faim que mon ventre croit qu'on m'a coupé la gorge !

Avant de s'éloigner, Squin vous demande si vous souhaitez également déjeuner. Ayant chevauché toute la nuit, vous répondez avec enthousiasme :

- Je prendrai la même chose que le capitaine.

- Bon gars ! s'exclame Rakar. Je n'aime pas beaucoup manger tout seul. Viens t'asseoir, remplissons-nous la panse, avant de prendre la mer. Rendez-vous au [127](#).

## 89

A mesure que le soleil grimpe dans le ciel, les collines sèches de Bavière cèdent la place à une savane opulente, entrecoupée çà et là de bandes de terre grasse et riche. L'air est maintenant chargé d'humidité. A l'horizon, les contreforts verdoyants de la grande chaîne des Masournes offrent un contraste saisissant avec les étendues désertiques que vous avez traversées ces derniers jours. Au crépuscule, vous arrivez à un village au bord de la frontière du Dessi. Il s'abrite derrière une haute palissade d'où plusieurs Vakeros surveillent les environs. Ces derniers appartiennent à une tribu dont l'origine remonte à l'âge des Royaumes Anciens. Pourtant, les Vassagioniens les considèrent comme des sauvages et méprisent leur mode de vie simple et leur culture tribale. Par le passé, plusieurs chefs vassagioniens ont fait la guerre aux Vakeros pour leur voler leurs terres fertiles, mais ces tentatives

se sont toujours soldées par de cuisantes défaites pour la Vasagonie. Le Dessi est gouverné par les Mages Anciens, experts inégalés en magie de l'Ancien Royaume, qui ont, au fil des siècles, enseigné aux Vakeros leurs secrets de sorcellerie au combat. C'est grâce à cela qu'ils ont pu préserver leurs terres et leur culture de la convoitise de leur voisin du désert. Depuis la disparition des Seigneurs des Ténèbres, la paix est revenue dans ces régions frontalières. Pourtant, vous remarquez en approchant de la palissade que les gardes sont méfiants et soupçonneux. Un des anciens avance vers nous en brandissant une baguette de bois noire et tordue, et vous fait signe d'arrêter. Grâce à votre sixième sens Kaï, vous détectez que le bâton a des propriétés magiques ; l'homme s'en sert pour voir si vous représentez une menace pour le village. Si vous avez un Crâne de Fer en votre possession, rendez-vous au [237](#). Sinon, rendez-vous au [332](#).

## 90

Slaï vous avertit à mi-voix que les cavaliers reviennent par la route côtière. Vous vous cachez aussitôt dans la ravine et, le cœur battant, vous guettez le bruit de leurs sabots qui se rapproche. Les cavaliers passent à votre hauteur sans s'arrêter et vous poussez un gros soupir de soulagement : il est maintenant certain qu'ils ont renoncé à vous poursuivre et décidé de rentrer à cap Kabar. Vous dites à Oriah et aux marins de remonter en selle, puis vous sortez tous de la ravine et reprenez votre route vers le sud. Rendez-vous au [336](#).

## 91

Une douzaine de gardes font irruption dans la pièce, armés de mousquets qu'ils pointent sur vous en fendant les rangs des gladiateurs. Si ces armes à feu rudimentaires sont peu performantes à distance, elles sont d'une précision redoutable de près. Vous rengainez votre arme, à contrecœur car tout espoir de fuite est maintenant vain. Les gladiateurs vous encerclent et vous entraînent sans ménagement par le tunnel, pour vous conduire



91 *Dans sa colère, Torvax ordonne que vous soyez exécuté ce soir, dans l'arène pleine.*

en présence d'un homme élégant, revêtu d'une tunique en lin blanc et d'une armure incrustée de pierreries. C'est Torvax, le propriétaire de feu Malduz. La nouvelle de la mort de son meilleur gladiateur le plonge dans une rage folle : Malduz devait participer ce soir au dernier combat du cirque, dont l'enjeu s'élève à 1 000 pièces d'or. Dans sa colère, il ordonne que vous soyez exécuté ce soir, devant l'arène pleine. Au moment où les gardes vont vous emmener, vous proposez à Torvax de combattre à la place de Malduz. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si votre total d'ENDURANCE actuel est de 20 ou plus, ajoutez 2 au nombre obtenu ; s'il est de 8 ou moins, retranchez 2 au nombre obtenu. Pour un résultat final de 3 ou moins, rendez-vous au [304](#). Pour un résultat final de 4 ou plus, rendez-vous au [193](#).

## 92

Vous êtes réveillé en pleine nuit par un chatouillement, juste au-dessus de votre genou gauche. Une araignée aux pattes rouges et au corps gros comme une pièce d'or est en train de grimper le long de votre cuisse. C'est une Zuath, une araignée de forêt vassagonienne dont le venin est réputé tuer en quelques secondes. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal, rendez-vous au [153](#). Sinon, rendez-vous au [280](#).

## 93

*La Perle du Sommerlund* lève l'ancre et reprend une fois de plus son périple. Au cours de l'après-midi, vous croisez une bande de dauphins qui vous escortent sur plusieurs kilomètres en bondissant joyeusement dans les vagues irisées. Le vent gonfle les voiles et vous avancez bon train. Le lendemain matin, vous découvrez le chapelet des îles du cap Kabar à l'horizon. Vous rejoignez Oriah et Fernant sur le pont arrière et vous prenez avec eux un solide petit déjeuner de pain de tartra grillé, tout en bavardant gaiement. Soudain, ce moment de quiétude est brusquement interrompu par un cri de la vigie : - Navire pirate à tribord ! Rendez-vous au [165](#).



## 94

Alors que vous tombez à la renverse dans l'escalier, la créature bondit et vous dévalez tous deux les marches, pris dans une étreinte mortelle. Elle touche le sol du palier la première, ce qui amortit votre chute. Vous profitez qu'elle soit sonnée par l'impact pour vous relever rapidement et dégainer votre arme.

**RODEUR MORTIFÈRE** (sonné par la chute) **HABILETÉ** : 38  
**ENDURANCE** : 38

Ne déduisez pas les points d'**ENDURANCE** que vous pourriez perdre au cours du premier assaut. Cette créature est insensible à la Puissance Psychique (mais non à la Grande Discipline du Foudroiement Psychique). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [41](#).

## 95

Le patron vous installe à une table et sa femme apporte bientôt quatre assiettes fumantes. Tout en savourant ce succulent repas, vous écoutez les marins évoquer leurs familles à Kirilu, leurs missions passées et leurs souvenirs du sergent Dryan. Chacun de ces hommes, à sa façon, porte le deuil du courageux sergent, et leur conversation prend bientôt un tour de plus en plus triste et mélancolique. Vous commandez alors une tournée de la meilleure bière du patron pour leur remonter le moral, mais la boisson a un effet radical sur eux : les quatre hommes s'écroulent sur la table ! Avec l'aide de l'aubergiste, vous les portez dans leurs chambres, puis vous redescendez boire une petite chopine en sa compagnie. Peu après, une vieille femme entre dans la salle, portant au bras un panier plein d'os, de dés et autres supports de divination. Elle vous propose de vous lire l'avenir en échange d'1 pièce d'or. Si vous acceptez, rendez-vous au 69. Si vous refusez, vous pouvez aller vous coucher, rendez-vous au [242](#).

## 96

Vous gagnez le secteur sud du marché, moins dense. Vous découvrez une petite auberge coincée entre deux entrepôts, et vous entrez pour demander le prix des chambres. Une femme aux yeux en amande caractéristiques des natifs du Chaï, un pays du sud du Magnamund, vous accueille. Les chambres sont à 3 pièces d'or la nuit, ce qui inclut un petit déjeuner. Si vous disposez de cette somme et si vous souhaitez passer la nuit ici, rendez-vous au [183](#). Sinon, rendez-vous au [155](#).

## 97

Votre victoire contraint les pirates à battre en retraite vers bâbord, mais avant que vous n'ayez pu rejoindre Dryan et ses hommes, ils reçoivent du renfort de leur bateau et s'apprêtent à vous attaquer de nouveau. Un gros morceau de bois s'abat soudain à quelques pas de vous. Relevant la tête, vous découvrez avec effroi qu'une Araignée Géante est en train de déchiqueter le grand mât et le hunier à coups de dents. Pensant au danger que cette créature représente pour vos compagnons, vous décidez de l'abattre. Furtivement, vous approchez par en dessous sans qu'elle vous repère mais, le temps que vous vous arrêtiez pour dégainer votre arme, elle vous a vu et vous fixe de ses yeux glauques en se frottant deux pattes poilues. Les étincelles qui en jaillissent vous alertent ; aussitôt, vous saisissez un cordage et sautez loin du mât, juste à temps pour échapper à l'éclair que décoche l'Araignée Géante. Votre rapidité vous a sauvé mais, tandis que le mouvement de balancier de la corde vous ramène vers le mât, vous voyez que la créature prépare une nouvelle attaque. A peine touchez-vous le gréement qu'elle crache un jet de liquide gris qui se solidifie au contact de l'air, se transformant en un réseau de longs filaments collants qui menacent de se refermer sur vous.

Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et si vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [303](#). Si vous disposez de la Grande Discipline de la Science des Éléments,

vous pouvez y faire appel en vous rendant au [210](#). Enfin, si vous ne maîtrisez aucune de ces Grandes Disciplines ou si vous préférez ne pas vous en servir, rendez-vous au [162](#).

## 98

Vous essayez d'évaluer le moment où la statue va parvenir à votre hauteur dans sa chute, afin de tenter de l'éviter d'un bond. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous pouvez ajouter 2 au nombre obtenu, et de même si votre total d'ENDURANCE actuel est de 20 et au-delà. Si votre total d'ENDURANCE actuel est inférieur ou égal à 10, retranchez 2 du nombre obtenu. Pour un résultat final de 4 ou moins, rendez-vous au [57](#). Pour un résultat final de 5 ou plus, rendez-vous au [312](#).

## 99

Vous ramassez rapidement assez de bois pour nourrir un bon feu toute la nuit et vous retournez au campement. Malgré la brise marine, vous passez une nuit confortable et reposante au coin du feu, montant la garde à tour de rôle. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez faire un repas durant votre tour de garde, sans quoi vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [249](#).

## 100

En fin d'après-midi, le *Joyau de Désert* arrive au port de Bisutan. La ville est bâtie sur un îlot dans l'estuaire de la Khorda et reliée au continent par deux grands ponts en pierre. Vous admirez de loin ces beaux ouvrages tandis que votre navire prend place dans la file de bateaux qui attendent de pouvoir accoster. Le quai grouille de monde ; les gens viennent des quatre coins du Magnamund pour vendre et troquer ici leurs marchandises, et lorsque le *Joyau de Désert* est enfin autorisé à prendre un mouillage, vous distinguez dans la foule des marchands, des paysans, des fermiers, des prêtres, des esclaves et des voyageurs. Les partenaires de Kol l'attendent sur le quai. Ils ont hâte de

traiter avec lui, mais le piteux état du bateau, après la tempête d'hier, ne les met guère en confiance. A peine la passerelle est-elle abaissée qu'ils se précipitent à bord pour aller vérifier l'état du bois dans la soute. Kol et ses hommes prennent hâtivement congé de vous, vous remerciant encore de leur avoir sauvé la vie. Vous descendez à quai, traversez le port et prenez une grande avenue qui mène au cœur de la ville. Vous parvenez bientôt à une place où se tient un marché nocturne. Vous êtes soucieux de trouver un endroit où passer la nuit ainsi qu'un moyen de poursuivre votre voyage pour Elzian, mais les étalages colorés du marché attirent votre attention. Si vous décidez d'y jeter un coup d'œil, rendez-vous au [7](#). Si vous préférez partir sans plus tarder à la recherche d'un lieu où dormir, rendez-vous au [236](#).

## 101

A toute vitesse, vous vous emparez votre arc et vous sortez une flèche de votre carquois. Vous calant contre le plat-bord, vous bandez votre arc et vous balayez le vaisseau ennemi à la recherche d'une cible. Deux se présentent immédiatement à votre vue : la première est la gueule de l'Araignée Géante, la seconde la tête d'un pirate debout dans le gaillard d'avant. A en juger par la façon dont il houspille ses compagnons, cet homme est le chef de la bande. Allez-vous attaquer l'Araignée Géante (rendez-vous au [322](#)), ou le chef des pirates (rendez-vous au [170](#))?

## 102

Grâce à vos talents de guérison, vous ranimez le vieil homme. Il se redresse, vous regarde droit dans les yeux et dit :

- Tu es un des Kaiï, n'est-ce pas ? Vous hochez la tête.

- Tu possèdes une pierre de pouvoir, une pierre légendaire ?

Cette fois-ci, vous hésitez à répondre, mais vous lisez dans le regard de l'homme que sa question est purement formelle : il sait. Fouillant sous ses oreillers, il extirpe un petit tube de cuir

dont il sort un anneau tout simple, qui a l'air sculpté dans du bois fossilisé.

- Prends-le, seigneur Kaiï, vous dit le vieillard en vous tendant l'anneau. Il te protégera dans ton long voyage. Il est vital que tu parviennes à porter à destination ce que tu as avec toi. Vous glissez l'Anneau de Temujun dans la poche de votre tunique : inscrivez-le dans votre case d'Objets Spéciaux. Le vieil homme sourit et, même s'il n'en dit pas plus, vous sentez qu'il est profondément heureux de pouvoir vous aider dans votre mission. Vous le remerciez et sortez de la tente. Plusieurs voyageurs sont assis autour du feu de camp et regardent le spectacle avec un plaisir manifeste. Souhaitez-vous les rejoindre (rendez-vous au [40](#)), ou aller dormir dans un chariot vide (rendez-vous au [290](#)) ?

### 103

Lorsque vous déposez votre offrande sur l'estrade, une vague de calme, de bien-être et d'énergie positive vous envahit. Vous regagnez 6 points d'ENDURANCE pour chacun des Objets Spéciaux que vous placez en offrande (il est hors de question, bien sûr, d'offrir la Pierre de Lune ou le Crâne de Fer). Après avoir modifié votre *Feuille d'Aventure* en conséquence, rendez-vous au [34](#).

### 104

Oriah retourne se reposer dans sa cabine, tandis que vous vous efforcez de soigner les marins blessés. A votre grande surprise, ils se rétablissent à une vitesse remarquable, ce qui vous vaut une réputation de faiseur de miracles. En votre for intérieur cependant, vous pensez que la Pierre de Lune est la vraie responsable de leur guérison. Peu avant la tombée du jour, le bateau accoste à cap Kabar. Laissant les commandes à Paoll, Rakar descend à quai et part à la recherche de son ami constructeur de bateaux, Kimpil. Quelques instants plus tard, il revient en compagnie d'un vieil homme au visage buriné, et tous deux entreprennent d'examiner la coque.

- Il y en a pour un mois de travail, explique Rakar à son retour à bord. Kimpil dit que la quille est abîmée et qu'il faut mettre le bateau en cale sèche. Vous ne pouvez pas attendre que la réparation soit faite ; quant à Oriah, elle ne veut pas s'attarder ici car elle craint que cap Kabar soit le premier endroit où Sesketera la cherche, lorsqu'il apprendra la mort de son frère. Elle a des amis de toute confiance à Bisutan et vous propose de vous y rendre avec elle, convaincue que ceux-ci pourront également vous aider à gagner Elzian. En plus d'Oriah, vous acceptez d'emmener les trois marins survivants, Ernan, Slaï et Oswin. Ernan est déjà venu à cap Kabar et il sait comment rejoindre Bisutan. Il connaît aussi une écurie de l'autre côté de la ville où vous pourrez acheter des chevaux. Vous décidez d'y aller. Avant de vous séparer de Rakar et de ses hommes, vous partagez un dernier repas avec eux (à moins de maîtriser 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 [181](#).

## 105

Les Vakeros vous encerclent mais ils tiennent leurs lances à bout de bras, comme s'ils craignaient de trop s'approcher. Leur chef, un jeune lieutenant, avance d'un pas vers vous. Il est inondé de sueur mais la douceur de la nuit n'en est pas la cause : lui aussi paraît terrifié. Il reconnaît alors le style de votre tunique et son visage se détend légèrement.

- Tu es un Kaiï ?

- Oui, répondez-vous. Je suis un compagnon en route pour Elzian.

Le lieutenant fait signe à ses hommes, qui abaissent leurs lances et forment une colonne.

- Eh bien, maître Kaiï, reprend le Vakeros, tu ferais bien de nous suivre.

Rendez-vous au [285](#).



**106**

Vous trouvez votre chambre au bout du couloir, au premier étage, et vous constatez avec plaisir qu'elle est propre et agréablement meublée. Quelques minutes plus tard, vous dormez du sommeil du juste sous une bonne couette de plumes. Las ! Deux heures plus tard, vous êtes réveillé en sursaut par des bruits de bottes et des éclats de voix en provenance de la salle du bar. Vous ramassez rapidement votre équipement et vous sortez dans le couloir où vous retrouvez vos compagnons, eux aussi tirés de leur lit par ce tumulte.

- Ce sont les Gardes de la Ville, murmure Oswin, penché dans la cage d'escalier.

L'aubergiste accourt alors en haut de l'escalier, rouge et tremblant de peur.

- Le... les hommes du Funtal de Bir-Rabalou sont là, dit-il. Ils ont entendu dire que des assassins circulent en liberté dans le port et ils contrôlent tous les étrangers. Vous devez descendre immédiatement.

Si vous décidez d'obéir, rendez-vous au [33](#). Si vous voulez passez outre, vous pouvez chercher un lieu où vous cacher des gardes en vous rendant au [2](#).

## 107

Le vieux magicien sur le dos, vous sautez dans le vide. Vous prononcez les paroles du sortilège de *Lévitacion* et, aussitôt, vous êtes à même de contrôler la vitesse de votre chute vers les arbres. Lorsque vous atteignez les premières branches, vous vous préparez à vous réceptionner. Malheureusement, ce que vous n'aviez pas prévu, c'est que le poids du vieux magicien allait interférer avec votre sortilège, et lorsque vous voulez compenser cet effet, il est trop tard. Vous heurtez le sol rocheux avec une telle violence que vous perdez connaissance. Rendez-vous au [341](#).

## 108

Accompagné de Paoll et de cinq autres marins, vous gagnez le rivage à la rame avec la chaloupe. Vous fouillez les ruines, mais sans rien trouver d'intéressant. Il y a plusieurs empreintes laissées par les créatures aperçues tout à l'heure mais vous ne détectez plus aucune présence dans la crique. En arpentant la plage, vous butez sur un objet à demi enseveli dans le sable noir. Vous voyez qu'il s'agit d'un masque de fer sculpté à la ressemblance d'un crâne humain (si vous souhaitez le prendre, mettez le Crâne de fer dans votre poche de tunique et inscrivez-le dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [217](#).

## 109

Choqué par cette intrusion mentale, vous lancez Jhani au galop. L'ancien a tout juste le temps de s'écarter de votre passage, et les Vakeros décochent une volée de flèches qui sifflent à vos oreilles dans la pénombre. Plaqué contre l'encolure de votre monture, vous la dirigez vers un grand bosquet de bambous où vous avez tôt fait de disparaître. Il fait carrément nuit lorsque vous vous arrêtez enfin. Vous posez pied à terre et entreprenez de soigner les nombreuses coupures que Jhani s'est faites aux pattes contre les bambous pointus. Vous décidez d'installer le camp pour la



nuit. Malheureusement, les bosquets de bambous du Dessi sont bien connus pour leurs moustiques et vous passez la nuit à les repousser : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Par ailleurs, à moins de disposer de la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez faire un Repas sans quoi vous perdez 3 points d'ENDURANCE supplémentaires. Au petit matin, vous ressortez du bosquet et vous parvenez à retrouver la route d'Hikas. Rendez-vous au [186](#).

## 110

Ce n'est que le lendemain vers midi, que vous sortez enfin des monts Koneshi et que vous découvrez pour la première fois la grande ville de Bisutan, érigée sur un îlot dans l'estuaire de la Khorda. Vous longez la route qui descend en lacet par les collines jusqu'à atteindre enfin, au crépuscule, un grand pont de pierre qui enjambe la Khorda. Depuis des siècles, ce pont relie un flot presque incessant de marchands à un grand poste de garde inséré dans les remparts de la ville. Il n'est pas dans les habitudes des gardes d'intercepter les voyageurs sans raison, car les commerçants du Magnamund entier viennent ici pour vendre et échanger leurs marchandises. Avec un salut courtois, ils vous laissent donc franchir les portes et pénétrer dans leur splendide cité. Rendez-vous au [250](#).

## 111

Vous vous engagez dans la ruelle de droite, et les miliciens, qui vous suivent de près, se séparent en deux groupes : l'un vient avec vous et l'autre part explorer la ruelle de gauche. Pendant que vous courez, vous entendez soudain un bruit de bois qui se fracasse, quelque part devant vous. La petite rue débouche sur une grande place plantée d'arbres et bordée de boutiques d'art et de galeries présentant de précieux vestiges de l'Ancien Royaume. Portes et fenêtres sont toutes soigneusement verrouillées et barrées et ne présentent aucun signe d'effraction. Un grand temple, à l'extrémité de la place, attire alors votre regard. Son portail de pierre est fermé mais la petite porte latérale, en bois, a

été sortie de ses gonds. Grâce à vos facultés de vision rapprochée, vous distinguez un escalier de pierre qui s'élève au-delà du seuil et monte vers un clocher. Vous approchez avec prudence, l'arme à la main, et sondez la pénombre du regard avant de vous engager dans l'escalier. A peine avez-vous gravi une vingtaine de marches qu'un fracas épouvantable retentit ; malgré l'obscurité, vous distinguez avec effroi les contours d'une grande statue de marbre qui dégringole dans l'étroite cage d'escalier, droit sur vous. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au 85. Sinon, rendez-vous au [98](#).

### 112

Vous roulez sur le pont et vous heurtez le plat-bord tête la première. Le choc est si violent que vous vous entaillez profondément le front et vous perdez 3 point d'ENDURANCE. Grâce à vos talents Kaï de guérison, vous stoppez le flot de sang qui jaillit de la plaie, puis vous vous relevez en vacillant. Rendez-vous au [139](#).

### 113

Vous continuez de chevaucher le long de la piste à travers la jungle, avançant bon train malgré le profond malaise qui vous étreint. Vous l'imputez à la vue du Gorgoron. Vous avez entendu sur ce gouffre de nombreuses histoires auxquelles vous n'aviez pas voulu accorder crédit jusqu'à présent mais, maintenant que vous avez vu le précipice de vos yeux, vous êtes enclin à les croire. A la tombée du jour, vous atteignez un ancien village que la jungle semble avoir reconquis depuis plusieurs siècles. La lune brille comme un disque d'argent dans le ciel sans nuages et vous vous arrêtez au bord de la piste pour installer le camp sous une voûte de feuillage. Votre longue chevauchée vous a épuisé et vous vous endormez rapidement. Mais à peine avez-vous sombré dans le sommeil qu'un hurlement sinistre vous réveille. Rendez-vous au [200](#).

## 114

Retenant votre souffle, vous regardez les cavaliers passer devant la piste et continuer le long de la route côtière. Vous commencez à les soupçonner d'avoir disparu pour de bon, lorsqu'ils reviennent au grand galop sur la route. Ils passent à votre hauteur sans s'arrêter, et vous poussez un gros soupir de soulagement : il est maintenant certain qu'ils ont renoncé à vous poursuivre et décidé de rentrer à cap Kabar. Vous dites à Oriah et aux marins de remonter en selle, puis vous sortez tous de la ravine et reprenez votre route vers le sud. Rendez-vous au [336](#).

## 115

Le vieux magicien en travers de votre épaule, vous sautez de la nacelle et vous tombez en flèche vers le sol. Lorsque vous heurtez les branches des arbres, le vieil homme est projeté au loin, tandis que vous perdez connaissance. Rendez-vous au [341](#).

## 116

Vous entrebâillez la porte et vous découvrez un homme grand, maigre et grisonnant debout dans le couloir. Il porte une robe de magicien gris argent et son visage aux pommettes larges le désigne sans doute possible comme un Kakousien. - Excusez-moi de vous déranger à cette heure tardive, dit-il avec politesse, mais je me sens contraint de faire votre connaissance. Je m'appelle Rhous et je suis compagnon de la Guilde des Magiciens de Nikesa. J'ai perçu un pouvoir à l'intérieur de cette pièce et j'ai pensé que vous étiez peut-être un confrère en sorcellerie, n'est-ce pas ? Votre sixième sens vous dit que ce vieux magicien est inoffensif... mais votre bon sens vous dit qu'il est aussi fort indiscret ! Si vous voulez lui dire de s'en aller et de vous laisser tranquille, rendez-vous au [137](#). Si vous décidez de bavarder un peu avec lui, rendez-vous au [310](#).

## 117

Vous entrez dans l'épave par un trou dans la coque et vous découvrez un grand nombre de caisses et de barils éparpillés à l'intérieur. Pour la plupart, ils ne contiennent aucune marchandise de valeur, mais vous trouvez toutefois un objet qui brille dans un coffre de bois pourri : il s'agit d'une pièce d'or, gravée d'une vue d'un pays lointain que vous reconnaissez, Siyène. Si vous souhaitez garder cette Couronne de Siyène, mettez-la dans votre sac à dos et inscrivez-la dans la case des Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*. A travers le trou de la coque, vous voyez Oriah remonter à la surface. Certain qu'il n'y a plus rien d'intéressant dans l'épave, vous regagnez à votre tour *La Perle du Sommerlund*. Rendez-vous au [93](#).

## 118

Son bâton tremble et la pointe se déplace très légèrement : elle ne s'oriente plus sur le pommeau de votre arme Kaï, mais sur la poche de votre tunique où vous gardez l'anneau. L'expression de l'ancien se transforme à nouveau, cette fois-ci en un grand sourire. Il paraît soudain content de vous voir et s'écarte pour vous laisser passer. Rendez-vous au [347](#).

## 119

Vous prenez congé de vos amis marins et vous leur souhaitez un bon voyage de retour, puis vous gagnez rapidement le bateau de Kol en compagnie du marchand. Deux gardes du Funtal patrouillent sur le quai mais ils vous laissent tranquilles : ils ne s'intéressent qu'aux étrangers qui arrivent, non à ceux qui partent. L'équipage du *Joyau du Désert* fait un accueil chaleureux à Kol. Ces hommes, des Vassagoniens, vous paraissent sympathiques et Kol s'adresse à eux comme à des fils : il est clair que le marchand est un patron aimé à bord. Le bateau lève l'ancre à midi et met le cap vers le sud, porté par un vent favorable. Kol estime qu'il faudra un jour et demi au *Joyau du Désert* pour couvrir les quatre cents kilomètres de côte qui

séparent Bir-Rabalou de Bisutan, et il vous suggère de vous mettre à l'aise et de profiter de la douceur du soleil. Sans que vous sachiez pourquoi, cependant, une angoisse vous oppresse. En fin d'après-midi, vous percevez qu'une tempête couve à l'horizon. Si vous maîtrisez les Grandes Disciplines de l'Exploration et de l'Intuition, rendez-vous au [288](#). Si vous ne disposez pas de ces deux Disciplines, rendez-vous au [129](#).

## 120

Pendant que vous dégainez votre arme, la créature abat sa grosse patte et vous lacère la poitrine d'un terrible coup de griffes : vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Avec courage, vous reprenez votre aplomb et vous vous élancez, prêt à l'affronter dans un combat à mort.

COMPAGNE DU RODEUR MORTIFÈRE HABILITÉ : 42  
ENDURANCE : 40

Cette créature est insensible à la Puissance Psychique (mais non à la Grande Discipline du Foudroïement Psychique). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [76](#).

## 121

Vous grimpez rapidement au gréement et vous approchez par en dessous sans que l'Araignée Géante, tout occupée à déchiquter le grand mât à coups de dents, ne vous repère. Mais le temps que vous vous arrêtiez pour dégainer votre arme, elle a penché la tête et vous fixe de ses yeux glauques en se frottant deux pattes poilues. Les étincelles qui en jaillissent vous alertent. Aussitôt, vous saisissez un cordage et sautez loin du mât, juste à temps pour échapper à l'éclair que décoche l'Araignée Géante. Votre rapidité vous a sauvé mais, tandis que le mouvement de balancier de la corde vous ramène vers le mât, vous voyez que la créature prépare une nouvelle attaque. A peine touchez-vous le gréement qu'elle crache un jet de liquide gris qui se solidifie au contact de l'air, se transformant en un réseau de longs filaments collants qui menacent de se refermer sur vous.

Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et si vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [303](#). Si vous disposez de la Grande Discipline de la Science des Éléments, vous pouvez y faire appel, rendez-vous au [210](#). Enfin, si vous ne maîtrisez aucune de ces Grandes Disciplines ou si vous préférez ne pas vous en servir, rendez-vous au [162](#).

## 122

- Ça n'existe pas ! rugit la brute épaisse avec des yeux apeurés.
- Par les dieux ! s'écrie un de ses compagnons, il ne connaît même pas la capitale de son pays !

Et, sur ces mots, il porte la main au pommeau de son épée. En fait, tout le monde dans l'auberge semble pris d'une folie aussi soudaine qu'inexplicable. La brute sort un poignard et se jette sur vous, mais vous le repoussez en bondissant de votre chaise. Deux autres vous attaquent en même temps à l'épée et vous vous baissez promptement, les laissant s'embrocher l'un l'autre. Pendant que vous courez vers la porte, quelqu'un vous lance une bouteille à la tête, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous parvenez quand même à sortir et vous vous enfuyez dans la rue. Malheureusement, Jhani, votre jument, a disparu. Rendez-vous au [295](#).

## 123

Vous récitez rapidement les paroles du sortilège de la *Barrière*, et un disque de protection magique invisible se forme devant vous. Quelques secondes plus tard, la flèche de l'archer se fracasse contre ce bouclier magique et vous constatez que votre projectile, lui, a touché votre ennemi en pleine poitrine. Vous rejoignez les marins en courant, fous de joie de vous voir sain et sauf. Oswin vous aide à retrouver votre cheval puis vous quittez tous cette ville hostile au grand galop. Rendez-vous au [52](#).



124 *En descendant une rue étroite, vous apercevez une foule de Vakeros rassemblés sur le rivage.*

## 124

Vous atteignez les portes de Gologo dans d'excellentes dispositions. Votre voyage a été rapide et agréable, et vous êtes impatient d'entamer la dernière partie. La ville de Gologo possède une aura mystérieuse et exotique. Ses vieilles rues sont pavées et il n'est pas un bâtiment qui ne soit orné de frises ou de sculptures vakeros. Un carnaval a lieu ce soir et il règne une atmosphère de liesse. En descendant une rue étroite et pentue qui mène à la plage, vous apercevez une foule de Vakeros rassemblés sur le rivage. Ils portent des costumes colorés, garnis de fleurs et de plumes. C'est la pleine lune, ce soir, et le peuple de la ville célèbre la fertilité de la région en procédant à des offrandes rituelles à la déesse Ishir. Tout le monde est gai et souriant. Si vous souhaitez vous joindre à la fête, rendez-vous au [251](#). Si vous préférez partir directement à la recherche d'une auberge où passer la nuit, rendez-vous au [321](#).

## 125

A peine prononcez-vous le nombre ancien que la dalle de marbre s'enfonce en grinçant dans le sol découvrant une seconde pièce qui abrite une hideuse idole de bronze érigée sur un piédestal d'agate. Une émeraude grosse comme le poing est incrustée dans la poitrine de la statue. Respirant avec méfiance l'air vicié de la pièce, vous reconnaissez l'odeur typique et repoussante de la magie noire. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kai, rendez-vous au [215](#). Sinon, rendez-vous au [130](#).

## 126

Vous faites brusquement volte-face et vous foncez à toutes jambes vers le marché. La foule hurle à votre approche, craignant d'être prise dans une mêlée sanglante entre vous et les sbires du marchand d'esclaves qui sont à vos trousses. Soudain, Ernan, Slaï et Oswin surgissent de la cohue à cheval en traînant derrière eux votre monture et celle d'Oriah. La nouvelle de ce qui vient de



se passer au marché aux esclaves s'est répandue dans Kilij comme une traînée de poudre, et les marins se sont précipités à votre secours dès qu'ils en ont eu vent. - Vite, Grand Maître ! s'écrie Oswin en vous lançant le licou de votre cheval, quittons cette ville au plus vite !

Vous sautez en selle, attrapez les rênes et vous lancez votre cheval au grand galop. Deux des hommes du marchand d'esclaves veulent vous barrer le chemin, mais ils sont renversés par votre cheval. Vous galopez vers une grande avenue bordée d'arbres au sud de la place, suivi de près par vos compagnons. Au moment où vous allez vous y engager, vous apercevez un des hommes du marchand d'esclaves qui se détache de la foule et approche au galop. Lorsqu'il arrive à votre hauteur, il bande son arc, y encoche une flèche et vous couche en joue. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 3 au nombre obtenu. Si votre total d'ENDURANCE actuel est inférieur ou égal à 20, retranchez 2. Pour un résultat final de 2 ou moins, rendez-vous au [238](#). Pour un résultat final allant de 3 à 6, rendez-vous au [84](#), et si vous atteignez 7 ou plus, rendez-vous au [284](#).

## 127

Tout en dévorant un solide petit déjeuner fait de pain noir, de poulet froid et de viande séchée, le capitaine Rakar vous explique qu'il a reçu ordre de vous mener à Bisutan, après une escale à Barra-keesh pour prendre à bord le seigneur-lieutenant Fernant. Il croit que vous transportez des documents d'État destinés au seul Fernant, et vous êtes content qu'il ne connaisse pas le véritable motif de votre voyage. En plus de la somme qu'il a reçue pour votre traversée, Rakar emporte dans ses soutes un plein chargement de blé et de bois qu'il doit livrer à un riche marchand vassagonien de Bisutan ; c'est dire si ce voyage est profitable pour lui. Malheureusement, l'avarice du capitaine est légendaire, et c'est à vous qu'il incombe de payer les deux petits déjeuners ! Rayez les 2 pièces d'or qu'il vous en coûte de votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [176](#).

## 128

Vous êtes aussitôt assailli par une foule de badauds excités. Pour leur échapper, vous vous engouffrez dans un dédale de ruelles, et vous vous retrouvez au fond du quartier est. La nuit approche. En longeant une rue pavée qui mène à la porte est de la ville, vous regardez les vitrines des nombreuses échoppes, presque toutes ouvertes malgré l'heure tardive.

Si vous souhaitez entrer chez l'herboriste, rendez-vous au [324](#). Si vous souhaitez entrer chez l'orfèvre, rendez-vous au [151](#). Si vous souhaitez entrer dans *Le Bazar d'Agemo*, rendez-vous au [62](#). Enfin, si vous décidez de poursuivre votre chemin, rendez-vous au [17](#).

## 129

En regardant les nuages qui grossissent et s'assombrissent à vue d'œil, vous percevez que, même si cette mer est connue pour ses tempêtes violentes et soudaines, la Pierre de Lune n'est pas étrangère à ce qui est en train de se passer. Peu à peu, la température chute et les vagues grandissent ; le vent tourne à l'ouragan, le ciel s'obscurcit, le soleil disparaît derrière la chape de nuages. La mer déchaînée malmène le bateau avec une fureur surnaturelle à la seule lueur des éclairs. Puis l'obscurité est déchirée par un grand rideau de flammes blanches qui s'abattent sur la mer, faisant bouillir la surface de l'eau et monter des tourbillons de vapeur salée. Par miracle, ces éclairs d'énergie épargnent le navire, mais bientôt un autre phénomène encore plus terrifiant leur succède : une centaine de boules de feu tombe en pluie des nuages. Un de ces météores s'abat sur le timonier ; pendant quelques horribles instants, sa tête et son buste sont pris dans une sphère jaune et crépitante, puis le vent entraîne la boule de feu dans l'obscurité. L'équipage hurle alors de terreur en découvrant ce qu'il reste de leur camarade : un crâne noirci en équilibre instable sur une cage thoracique vide et encore

fumante... Les marins sont pris de panique et abandonnent leurs postes pour se précipiter dans les soutes. Vous voulez les raisonner, mais une boule de feu s'abat droit sur vous. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science des Éléments, rendez-vous au [197](#). Sinon, rendez-vous au [51](#).

### 130

Oriah perçoit elle aussi les vibrations néfastes qui montent de la pièce et vous déconseille vivement d'y entrer. Faisant confiance à son jugement, vous vous éloignez de l'entrée de ce lieu sinistre. Rendez-vous au [344](#).

### 131

Pour toute réponse, l'aubergiste contracte les mâchoires. La brute et ses compagnons reviennent alors au comptoir et vous encerclent.

- T'as entendu, dit l'un d'eux. Y a pas de chambres !

- C'est ça, l'ami, alors reprends donc la route ! ajoute la brute épaisse en dégainant un poignard qu'il plante sur le comptoir.

Il lance un coup d'œil à ses compagnons et, aussitôt, tous portent la main au pommeau de leur épée. Si vous décidez de partir, rendez-vous au [145](#). Si vous voulez protester, rendez-vous au [209](#).

### 132

Vous traversez en titubant le pont secoué par la mer en furie et vous attrapez le gouvernail. Peu à peu, vous parvenez à sortir le navire des vagues déchaînées et vous mettez courageusement le cap sur un lointain rayon de soleil, qui brille comme une lueur d'espoir par-delà cette tempête surnaturelle. Après ce qui vous paraît une éternité, le *Joyau du Désert* émerge de l'obscurité et pénètre dans une zone calme et ensoleillée. Derrière vous, la tornade retombe aussi vite qu'elle s'était formée. Un à un, les

hommes ressortent des soutes. Leurs visages tannés sont blêmes, et ils sont tellement émus qu'ils ne trouvent pas les mots pour vous exprimer leur reconnaissance. En leur nom à tous, Kol vous remercie de leur avoir sauvé la vie et vous offre son épée, son poignard et 20 pièces d'or (inscrivez ce que vous gardez sur votre *Feuille d'Aventure*). Toute la nuit durant, le *Joyau du Désert* avance dans la chaude mer du sud. Au matin, vous déjeunez sous un doux soleil avec l'équipage, qui insiste pour vous donner les meilleurs mets disponibles à bord : vous récupérez 3 points d'ENDURANCE et il vous reste de quoi faire 2 Repas. Rendez-vous au [100](#).

### 133

Couché sur votre matelas à regarder le ciel, vous faites appel à votre connaissance de l'astrologie pour lire des présages dans la configuration des étoiles. Vous distinguez les contours d'un serpent et d'une épée à large lame, avertissements d'une trahison ou d'un conflit. Puis les images s'estompent et vous sombrez dans le sommeil. Rendez-vous au [327](#).

### 134

Rhous prend la couronne et l'examine soigneusement. Vous voyez à son froncement de sourcils qu'il est un peu déçu : il s'attendait à plus extraordinaire que cela. Néanmoins, il vous en propose 15 pièces d'or. Vous marchandez un peu et vous finissez par vous mettre d'accord sur 20 pièces d'or. (Si vous disposez des deux autres objets, en plus de la Couronne de Siyène, sachez que Rhous est prêt à payer 10 pièces d'or pour le Crâne de Fer et 30 pour l'Émeraude de Kutyan. Vendez-lui ce que vous voulez, et n'oubliez pas de faire les changements nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure*.) Rendez-vous au [349](#).

### 135

A l'instant où vous atteignez le bout du quai, un garde vous ordonne de vous arrêter. Vous l'ignorez et disparaissiez en courant dans une ruelle latérale. Pas de chance ! Trois Gardes de

la Ville barrent l'extrémité de cet étroit passage. Surpris de voir un homme du Nord débouler ainsi droit sur eux, ils dégainent leurs épées et s'apprêtent à vous tailler en pièces.

**GARDES HABILITÉ : 33 ENDURANCE : 35**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [334](#).

### **136**

Vous empoignez votre arc et vous sortez une flèche de votre carquois aussi vite que possible. Vous couchez alors en joue votre meurtrier potentiel et vous lancez votre flèche au même moment que lui. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science des Armes appliquée à l'arc, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si votre total d'**ENDURANCE** actuel est inférieur ou égal à 15, soustrayez 1 au chiffre donné par la *Table*. Pour un résultat final de 4 ou moins, rendez-vous au [320](#). Pour un résultat final de 5 ou plus, rendez-vous au [296](#).

### **137**

Le vieil homme s'excuse à nouveau de vous avoir dérangé et se retire. Vous refermez la porte à clé derrière vous. 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 [207](#).

### **138**

L'aubergiste empoche vos pièces d'or (n'oubliez pas de les rayer de votre *Feuille d'Aventure*), et vous conduit à un couloir par un escalier de bambou branlant. Il pointe le doigt vers la première porte sur la droite et vous souhaite bonne nuit.

- Et ma clé ? demandez-vous.

- Pas de clé, ici, rétorque-t-il avec un haussement d'épaules, avant de redescendre.

Vous poussez la porte et vous pénétrez dans la chambre, une pièce spacieuse avec un beau balcon qui surplombe la plage. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous obtenez de 0 à 4, rendez-vous au [330](#) ; si vous obtenez de 5 à 9, rendez-vous au [92](#).

### 139

Vous dégainez une arme de poing et vous regagnez votre place initiale. Le vaisseau pirate a éperonné *La Perle du Sommerlund* et une horde de guerriers hurlants déferle à bord de votre vaisseau. Relevant la tête, vous apercevez l'Araignée Géante qui grimpe à toute vitesse le long du gréement, vers le nid-de-pie. La vigie se met à hurler et, prise de panique, se jette à l'eau. Sur le pont, le sergent Dryan et ses hommes luttent avec courage pour repousser l'ennemi. Les matelots de Rakar qui ont survécu à la collision s'empressent de prendre des armes et de courir au secours des marins, mais ils n'ont pas l'habitude du combat et l'ennemi est beaucoup plus nombreux... Si vous voulez descendre sur le pont et vous battre aux côtés des marins de Dryan, rendez-vous au 21. Si vous décidez, au contraire, de grimper au gréement pour aller attaquer l'araignée, maintenant perchée dans le nid-de-pie, rendez-vous au [121](#).

### 140

Au bout d'une heure, votre tour arrive enfin. Vous pénétrez dans la tente et vous vous trouvez en présence d'un vieil homme vêtu d'une robe en soie et coiffé d'un grand turban bleu, assis en tailleur sur une montagne de coussins, une boule de cristal rose sur les genoux. Sans même relever la tête, il vous dit de vous asseoir en face de lui et de déposer vos armes au sol, puis il ferme les yeux et entre en concentration. Quelques instants plus tard, il rouvre les yeux et porte un regard stupéfait sur votre sacoche : le vieil homme a perçu la présence de la Pierre de Lune. Il se met à trembler et des gouttes de sueur perlent sur son front. Ses yeux s'écarquillent, puis il s'évanouit et tombe à la renverse dans les coussins. Si vous voulez tenter de le ranimer, rendez-vous au

[102](#). Si vous préférez ramasser vos armes et sortir de la tente, rendez-vous au [149](#).

## 141

Vous récitez les paroles du sortilège de la *Main de Feu* et vous décochez un éclair d'énergie qui va fracasser le bec du meneur de la bande. Yranaiï pousse un cri de joie, hélas prématuré : vous voyez que l'itikar, dans sa chute, tombe sur votre ballon et s'y raccroche désespérément, lacérant la toile avec ses serres avant de perdre définitivement prise et de dégringoler dans les arbres. L'impact de l'oiseau sur le ballon vous a déséquilibrés et vous tombez à la renverse, l'un sur l'autre. Lorsque vous arrivez à vous dépêtrer d'Yranaiï, vous apercevez la cime des arbres qui se rapproche à une vitesse dangereuse. Votre compagnon relève la tête et, découvrant que sa montgolfière est en pièces, s'évanouit d'effroi. En toute hâte, vous le balancez en travers de votre épaule et vous posez le pied sur le rebord de la nacelle, vous apprêtant à sauter avant que ce ballon maudit ne s'écrase. Le vieux magicien sur le dos, vous vous jetez dans le vide. Vous prononcez les paroles du sortilège de *Lévitacion* et, aussitôt, vous êtes à même de contrôler la vitesse de votre chute vers les arbres. Lorsque vous atteignez les premières branches, vous vous préparez à vous réceptionner à terre. Malheureusement, ce que vous n'aviez pas prévu, c'est que le poids du vieux magicien perturbe la maîtrise du sortilège, et lorsque vous voulez compenser cet effet, il est trop tard. Vous heurtez le sol rocheux avec une telle violence que vous perdez connaissance. Rendez-vous au [341](#).

## 142

Vous vous réveillez à l'aurore, en pleine forme et impatient de prendre la route pour Bir-Rabalou. Au cours de la matinée, vos compagnons de voyage et vous croisez plusieurs commerçants et caravanes qui font route vers le nord pour vendre leurs marchandises à cap Kabar. Vos habits ayant fait naître des regards méfiants sur les visages de maints meneurs de caravanes,

vous décidez de faire halte lorsque, peu après midi, vous arrivez à un petit village. Les marins partent à la recherche de mhaktis, ces amples robes gris et noir que portent les habitants du désert de Vassagonie, tandis que vous vous occupez des chevaux à l'écurie du village. Un camelot entre deux âges s'approche alors de vous en poussant un chariot sur lequel il a disposé les objets suivants :

Un Poignard - 3 Bougies - Un Bol en cuivre - Une lanterne - Une Craie - Une Fiole d'huile parfumée

- Une paire de Chaussons - Une Corde - Une Lyre (instrument de musique) - 3 Flèches.

Chaque objet, vous dit le camelot, vaut 1 pièce d'or. Si vous achetez quelque chose, n'oubliez pas de faire les modifications correspondantes sur votre *Feuille d'Aventure*. Quelque temps plus tard, les marins vous rejoignent à l'écurie. Ils portent maintenant des mhaktis et, en relevant leurs capuches, ils peuvent tout à fait passer pour des Vassagoniens. Vous vous remettez tous les quatre en route. Le soleil est bien bas dans le ciel lorsque vous approchez du prochain village. Il se trouve en bordure de la plage et on l'atteint par un sentier sablonneux qui part de la route côtière. Quand vous arrivez à l'embranchement, vous remarquez qu'un attroupement s'est formé sur la plage. Si vous décidez d'aller voir, rendez-vous au [24](#). Si vous préférez ignorer ce petit village et continuer votre route vers le sud, rendez-vous au [232](#).

### 143

- Ton arme... est magique, dit-il d'une voix rauque. Elle n'est pas mauvaise, mais ce n'est pas de la magie de l'Ancien Royaume. Tu peux la garder mais tu dois payer une dîme au village.

Vous portez la main à votre bourse mais l'ancien vous arrête d'un geste : il ne veut pas d'or. Pour vous autoriser à entrer dans le village avec votre arme Kai, il acceptera 2 objets de votre sac à dos ou 1 arme (normale), à votre choix. N'oubliez pas de modifier votre *Feuille d'Aventure* en conséquence et rendez-vous au [347](#).



## 144

Vous vous précipitez à la rescousse du sergent Dryan. Le vaisseau pirate de tête est maintenant à moins d'une cinquantaine de mètres et vous pouvez voir les visages grimaçants de son équipage d'assassins. Les marins de Dryan sont affairés à charger les trois canons du plat-bord de bâbord. Dryan attend qu'ils soient tous prêts pour leur donner le signal lorsque, tout à coup, un nuage de fumée jaillit avec un grondement terrible de la proue du bateau attaquant. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous obtenez :

De 0 à 3 Rendez-vous au [335](#)

De 4 à 6 Rendez-vous au [27](#)

De 7 à 9 Rendez-vous au [190](#)

## 145

- Merci pour l'accueil, lancez-vous d'un ton sarcastique en vous dirigeant vers la porte. Vos paroles tombent dans un silence de plomb, et vous sentez les regards haineux des hommes dans votre dos. Vous n'êtes pas mécontent de quitter ces lieux ! Mais une surprise désagréable vous attend dehors : Jhani, votre jument, a disparu. Rendez-vous au [295](#).

## 146

Toute la nuit durant, vous chevauchez le long de la route côtière. Au petit matin, vous parvenez devant un poteau de pierre qui pointe vers le sud, gravé de l'inscription « Bir-Rabalou **240** km ». Passé le poteau, la route monte à travers un paysage d'arides collines à chèvres. A l'est, vous apercevez parfois l'océan entre deux collines, tandis qu'à l'ouest, une lointaine chaîne de montagnes aux pics enneigés barre l'horizon. En début d'après-midi, vous atteignez la ville de Kilij, blottie dans un étroit défilé. Oriah et les marins sont fatigués après cette longue nuit de voyage, et ils insistent pour faire halte. Vous gagnez tous

ensemble la place du marché, grouillante de monde, et vous descendez de vos montures à côté d'un abreuvoir public où vos chevaux peuvent se désaltérer. Alentour, l'atmosphère est sympathique et détendue ; les gens s'interpellent et échangent diverses marchandises. Un jeune garçon vous propose de surveiller vos bêtes pendant que vous irez au marché. Grâce à vos talents Kaiï, vous percevez qu'il est honnête et digne de confiance, et Oriah lui donne 1 pièce d'or. Les marins veulent aller au bazar pour y chercher des couvertures et des cordes avec lesquelles improviser des selles et des rênes de fortune pour les chevaux, tandis qu'Oriah se demande ce qui a bien pu attirer une telle foule dans cette ville reculée. Vous aussi, vous êtes curieux, aussi décidez-vous de l'accompagner vers l'attroupement. Vous donnez rendez-vous aux marins dans une heure à l'abreuvoir et vous partez avec Oriah vers le centre de la place. Une découverte aussi choquante qu'imprévue vous y attend. Rendez-vous au [31](#).

## 147

Vous vous servez de votre Grande Discipline pour fouetter la terre humide et éclabousser la créature d'un jet de pierres et de terre. Elle hurle et chancelle sous les cailloux qui la blessent à la tête et aux pattes, mais ne renonce pas à vous attaquer. Dégagez votre arme et rendez-vous au [300](#).

## 148

Vous quittez précipitamment Khor pour bivouaquer sur la plage, à cinq kilomètres au sud de la ville. Avant de vous coucher, vous étudiez la carte et vous déclarez avec confiance que Bisutan n'est plus qu'à deux jours de voyage. Le lendemain, vous vous mettez en route avant l'aurore. Vous avancez bon train le long de la côte et, quand vient la nuit, vous campez dans un bosquet de citronniers, ce qui vous fournit de quoi relever le poisson frais pêché dont vous faites votre dîner. Vous passez une soirée agréable, suivie d'une bonne nuit de sommeil, mais une mauvaise surprise vous attend au réveil. Rendez-vous au [323](#).

## 149

Quand vous écartez le rideau de la tente, le jeune assistant de Temujun, qui était debout juste derrière, passe la tête dans l'embrasure et aperçoit son maître évanoui.

- Mille excuses, messire, vous dit-il en se tordant nerveusement les mains. Mon maître est âgé et il se fatigue vite. Je t'en prie, ne sois pas offensé. Il arrive souvent qu'il s'endorme pendant une consultation. Tiens, reprends ton argent. Sur ces mots, il sort 2 pièces d'or de sa poche et vous les tend (réinscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). Tandis que le jeune homme expose la situation aux gens qui font la queue, vous approchez de l'oasis pour vous laver la figure et vous désaltérer. Les flammes du feu de camp se reflètent à la surface de l'eau, et vous vous sentez tenté d'aller rejoindre les voyageurs qui sont assis autour du feu et regardent le spectacle. Si vous y allez, rendez-vous au 40. Si vous décidez d'aller vous installer dans le chariot vide pour dormir, rendez-vous au [290](#).

## 150

Le serviteur de Fernant revient en compagnie d'une ravissante jeune femme brune, revêtue d'une robe de paysanne toute simple. Vous croisez un instant le regard de ses yeux miel et vous sentez tout de suite qu'elle est aussi intelligente que belle.

- Voici Oriah, dit Fernant en se levant. Bienvenue, ma chère. Tu es entre amis, ici.

La jeune femme lui tend une main fine et élégante, qu'il baise avant de se tourner vers vous.

- J'ai promis à Oriah de lui faire gagner Bisutan à bord de *La Perle du Sommerlund*. J'imagine que tu n'as rien contre ?

De prime abord, vous êtes réticent : aussi charmante que paraisse la jeune femme, vous n'avez pas oublié combien les agents de Naar sont doués pour déguiser leur apparence. Sentant

vosre méfiance, Fernant entreprend de vous raconter l'histoire de la malheureuse jeune fille. Oriah est la fille de Kha-zullo, le Funtal de Fio Fadali, homme riche, puissant et cruel. Ce dernier a promis la main de sa fille à Sesketera, qui règne sur l'État-cité de Ghol-Tabras, dans le nord de Shadaki. Sesketera est brutal et sans cœur, et Oriah est assurée, si elle l'épouse, de vivre en esclave à ses côtés pour le restant de ses jours. Mais son père n'en a cure : pour lui, seule compte l'union politique des deux villes. Oriah a donc fui le palais de son père, à Fio Fadali, et s'est réfugiée à Barrakeesh. Mais des agents au service de son père et de Sesketera l'ont localisée dans la capitale, aussi doit-elle fuir à nouveau. Fernant, touché par le courage de la jeune femme, a promis de l'aider à gagner Bisutan, où des amis de confiance la feront passer dans l'État voisin de Kakush. Comprenant la situation, vous acceptez sans plus aucune réserve la compagnie de la jeune femme à bord. Le seigneur-lieutenant vous remercie et suggère que vous alliez tous vous coucher. Tandis que le serviteur conduit Oriah à une chambre voisine, il vous propose de vous installer à l'étage. Mais comme la nuit est douce et humide, vous préférez dormir dehors, sur le toit, et Fernant vous fait porter un matelas. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Astrologie, rendez-vous au [133](#). Sinon, rendez-vous au [327](#).

## 151

Quand vous pénétrez dans l'échoppe, vous êtes saisi par un puissant cocktail d'odeurs diverses : vernis, acides et rouille. Brusquement, le propriétaire surgit du fond du magasin. Remarquant à votre tenue que vous êtes un guerrier, il soulève le couvercle d'un grand présentoir pour vous montrer une sélection d'armes de qualité, toutes finement incrustées d'argent. Au pommeau de chacune est accrochée une petite étiquette indiquant son prix.

Glaive	8 pièces d'or
Marteau d'armes	7 pièces d'or
Poignard	3 pièces d'or
Hache	8 pièces d'or
Sabre	4 pièces d'or
Flèche	1 pièce d'or

Si vous achetez une ou plusieurs de ces armes, modifiez votre *Feuille d'Aventure* en conséquence. Rendez-vous ensuite au [17](#).

## 152

Vous laissez derrière vous la plaine côtière, et avec elle la chaleur étouffante du désert. La route qui serpente à travers les contreforts des monts Koneshi est en excellent état, et vous avez grand plaisir à grimper dans l'air frais en admirant le paysage verdoyant et fleuri. En début de soirée, vous parvenez devant un pont de pierre qui enjambe une gorge très encaissée. De l'autre côté du pont, vous apercevez un poste de péage et un hameau fait de quelques masures et d'une auberge. La nuit approchant, vous décidez de vous rendre à l'auberge. Arrivé au milieu du pont, vous voyez un homme jeune et musclé sortir du poste de péage, une grande épée de cérémonie à la main, et vous faire signe de vous arrêter. Il vous dit que pour traverser et passer la nuit à l'auberge, vous devez vous acquitter d'un droit de passage de 20 pièces d'or. Si vous payez ce prix, modifiez votre *Feuille d'aventure* en conséquence et rendez-vous au [37](#). Si vous ne possédez pas assez de pièces d'or ou si vous refusez de payer une somme aussi élevée, rendez-vous au [338](#).

## 153

Grâce à votre Grande Discipline, vous intimez à l'araignée l'ordre de regagner son nid : elle disparaît dans une fissure du plancher de bambou. Mais cet intermède déplaisant vous a empli d'anxiété et vous ne parvenez pas à vous rendormir. Ce manque de sommeil vous affaiblit de 2 points d'**ENDURANCE**. Aux premières lueurs du jour, vous rassemblez vos affaires et vous descendez à l'enclos pour récupérer votre monture. L'aubergiste vous appelle par la fenêtre de la cuisine en vous montrant une grande assiette bien garnie : votre petit déjeuner. Mais le souvenir de l'araignée grim pant sur votre jambe vous coupe l'appétit ; vous saluez l'homme d'un geste de la main et vous sautez en selle. Rendez-vous au [314](#).

## 154

Votre flèche a manqué sa cible ; la pointe d'acier érafle bien le ventre de la créature, mais la blessure est superficielle et n'empêche pas le monstre velu d'atteindre votre bateau. Vous vous apprêtez à encocher une autre flèche lorsqu'un choc violent secoue *La Perle du Sommerlund* et vous jette à la renverse sur le pont. Rendez-vous au [274](#).

## 155

Au moment où vous allez quitter la pension, un jeune homme à l'allure désinvolte vous accoste. Il a surpris votre conversation avec la patronne et se dit inquiet pour vous. La ville, vous avertit-il, est dangereuse la nuit. Il propose de vous acheter les objets que vous avez à vendre pour vous permettre de rassembler un peu d'argent. Cet homme est prêt à payer 10 pièces d'or par Objet Spécial (à l'exception bien sûr de la Pierre de Lune, qui n'est pas à vendre), 3 pièces d'or par arme et 1 pièce d'or par objet du sac à dos. Si vous lui vendez certaines de vos affaires, modifiez votre *Feuille d'Aventure* en conséquence. Si vous possédez maintenant 3 pièces d'or ou plus, rendez-vous au [291](#). Si vous n'avez que 2 pièces d'or ou moins, rendez-vous au [214](#).

## 156

La route est de plus en plus sinueuse à mesure qu'elle s'enfonce dans les montagnes, tantôt longeant des parois à pic, tantôt descendant en pente raide à travers des ravins. Vos nerfs et votre habileté de cavalier sont mis à rude épreuve. Par moments, les yeux fauves d'un grand loup gris luisent entre les pins, et vous devez faire appel à tous vos talents Kaï pour calmer vos montures effarouchées. Aux environs de midi, vous entendez un grondement de tonnerre provenant des pics rocheux. Pourtant, le ciel est clair et bleu, et vous ne détectez aucun changement dans le vent. Un peu plus tard, au détour d'un tournant qui longe une paroi à pic, vous comprenez tout : un éboulis barre le chemin à quelques mètres devant vous. La poussière est retombée et il vous semble entrevoir un moyen de franchir le tas de rochers brisés. Vous dites aux marins de vous attendre, le temps que vous vérifiez que le passage est possible. Tout à coup, des tonnes de rochers dévalent de la montagne avec un fracas formidable. Comble d'horreur, votre cheval est pris de panique et se cabre, cherchant à vous jeter à terre. Tirez un chiffre à la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal, ajoutez 3 à ce chiffre. Pour un total final de :

- 0 ou 1                      Rendez-vous au [276](#)
- 2 à 6                        Rendez-vous au [29](#)
- 7 ou plus                    Rendez-vous au [86](#)

## 157

Vous créez un contre-courant extérieur à celui qui vous entraîne, et vous priez le ciel qu'il soit assez fort pour vous écarter du piton rocheux. Tirez un chiffre à la *Table de Hasard*. Si votre total d'**ENDurance** actuel est supérieur ou égal à 20, ajoutez 2 au chiffre obtenu. Pour un résultat final de 4 ou moins, rendez-vous au [218](#). Pour un résultat final de 5 ou plus, rendez-vous au [307](#).

## 158

Vous prononcez les paroles du sortilège de *Détection du Mal* et vous percevez que les créatures d'ombre que vous avez vues rôder parmi les ruines sont extrêmement néfastes. Elles disposent d'un pouvoir malveillant qui pourrait se tourner contre le bateau. Vous informez aussitôt le capitaine Rakar de votre découverte, et il ordonne à ses hommes de mettre toutes les voiles dehors pour quitter cette crique de mauvais augure le plus vite possible. Rendez-vous au [287](#).

## 159

Tout en partageant avec lui un délicieux repas (soupe aux œufs de poisson et légumes à la vapeur, de quoi regagner sainement 2 points d'ENDURANCE), vous apprenez que le vieil homme s'appelle Yranaï et qu'il est natif de Hikas. Il était en route pour Bisutan où il réside, lorsque son vaisseau volant a eu un problème mécanique qui l'a contraint à atterrir au plus vite dans les collines, à quelques kilomètres au nord de la ville. Il passe la nuit à la taverne en attendant que le forgeron répare son convecteur, la pièce qui a accroché votre manteau. Lorsque vous dites à Yranaï que vous êtes en route pour Elzian, il offre de vous y emmener à bord de son engin, la *Simoun*. Cela vous ferait gagner plusieurs jours en vous évitant, notamment, de traverser la grande chaîne des Masournes. Vous acceptez avec plaisir. Rendez-vous au [179](#).

## 160

Passé le mur d'enceinte, Khor offre l'aspect d'une ville fantôme aux rues désertes. Recourant à votre capacité de vision rapprochée, vous comptez pas moins de cent tombes fraîchement creusées, dans un rayon d'à peine cinquante mètres des portes de la ville. Vous franchissez ces dernières, que nul ne garde. Au loin sonne le tocsin. Avançant dans cette direction, vous parvenez à un monticule qui surplombe le port. Là, vous apercevez des habitants de la ville pour la première fois et vous êtes choqué par



leur maigreur et leur teint blême. Ce sont des funérailles qui se déroulent, et les proches du défunt marchent en procession derrière un corbillard noir. Au sommet du monticule, la procession s'arrête et le cercueil est rapidement enterré puis recouvert d'une dalle de marbre. Un dignitaire fait alors un discours pour vanter les qualités du défunt, puis déclare qu'à partir de minuit, la quarantaine sera mise en vigueur.

- Elle sera appliquée très strictement, dit le maire d'une voix sévère, jusqu'à ce que nous ayons totalement éradiqué le fléau de la Fièvre de Bita ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science Médicale, rendez-vous au [265](#). Sinon, rendez-vous au [178](#).

## 161

Les hommes, debout au comptoir, s'écartent à votre approche, et l'un d'eux, une brute épaisse aux yeux petits et rapprochés, vous jette un regard assassin. Vous l'ignorez et vous demandez à l'aubergiste une chambre pour la nuit. Il répond qu'il est complet et vous conseille d'aller voir ailleurs. Mais l'homme ment, c'est clair : pas moins de sept clés de chambre sont suspendues derrière lui, au-dessus d'un panneau indiquant : « Nuitée : 2 pièces d'or ». Si vous voulez demander au patron pourquoi il ment, rendez-vous au [131](#). Si vous préférez déposer 2 pièces d'or sur le comptoir, rendez-vous au [191](#).

## 162

Vous vous jetez sur le côté dans un effort désespéré pour échapper au déluge de filaments poisseux. Grâce à votre rapidité, vous n'êtes pas frappé de plein fouet, néanmoins quelques fils collants s'abattent sur vos jambes et vous entravent avec force. Pendant que vous vous efforcez de vous dégager, l'Araignée Géante abandonne son perchoir et descend vers vous.

**OTOKH HABILITÉ : 40 ENDURANCE : 40**

Cette créature est insensible à toutes les formes d'attaques psychiques, sauf à la Grande Discipline du Foudroiement Psychique. Votre capacité de mouvement se trouvant réduite, votre **HABILETÉ** est diminuée de 3 points pour toute la durée du combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **315**.

### 163

Vous reprenez connaissance dans un tourbillon kaléidoscopique de couleurs et de douleur (vous perdez 8 points d'**ENDURANCE**). Le ballon éventré est accroché dans les arbres et Yranaï gît à quelques mètres de vous, inconscient et la jambe cassée. Vous vous précipitez à ses côtés ; au moment où vous allez examiner sa jambe, trois indigènes vakeros surgissent d'entre les arbres et approchent en courant. Yranaï ne respire plus, il est à deux doigts de la mort. Recourant à vos talents Kaï de guérison, vous parvenez à faire redémarrer son souffle, puis vous soignez sa jambe cassée. Malheureusement, malgré tous vos efforts vous ne parvenez pas à lui faire reprendre conscience. Les Vakeros vous disent alors qu'ils connaissent Yranaï et vous proposent de s'occuper de lui. Ils construisent un brancard de fortune avec leurs manteaux et emmènent le vieil homme à leur village, situé à un kilomètre de là. Vous les accompagnez et vous passez encore de longs moments à soigner votre compagnon avant de vous accorder quelques heures de repos. A l'aube, Yranaï est toujours inconscient. Il vous tarde de reprendre la route, mais vous vous sentez obligé d'aider le magicien à recouvrer la santé. Vous discutez alors avec les Vakeros, qui vous promettent de bien le soigner. Ils vous offrent aussi un de leurs robustes chevaux de montagne, une vieille jument du nom de Jhani. Vous les remerciez chaleureusement de leur générosité et vous quittez le village par un sentier de montagne. Le lendemain, aux environs de midi, le sentier sort enfin des contreforts des Masournes et rejoint la route côtière à quelque quarante-cinq kilomètres de Hikas. Apercevant un village, vous lancez Jhani au galop. De loin, les villageois paraissent aussi accueillants que les montagnards qui vous ont donné votre cheval mais, quand ils vous voient approcher, ils se figent sur place, l'air terrifié.

Certains en lâchent même les objets qu'ils avaient en main. Si vous voulez vous arrêter pour leur parler, rendez-vous au [171](#). Si vous préférez les ignorer et prendre la route de Hikas, rendez-vous au [273](#).

## 164

Vous avez l'air tellement déçu que la jeune vendeuse de billets a de la peine pour vous. Elle chuchote à l'oreille de son père, un des propriétaires de la caravane, et celui-ci accepte que vous donniez une de vos armes ou deux objets de votre sac à dos en paiement d'une place dans la caravane. (Rayez 1 arme ou 2 objets du sac à dos de votre *Feuille d'Aventure*.) La jeune fille trace alors un rond d'encre rouge indélébile sur votre main, preuve que vous vous êtes acquitté du billet. Quelques instants plus tard, un cavalier annonce d'une voix claironnante que la caravane va partir dans cinq minutes. Avec un mélange d'inquiétude et d'excitation, vous montez dans un des chariots de passagers et vous vous installez aussi confortablement que possible pour ce long voyage. Rendez-vous au [180](#).

## 165

Un redoutable vaisseau ennemi jaillit d'entre les îles lointaines. Grâce à votre capacité de vision rapprochée, vous distinguez son pavillon : un serpent enroulé autour de la lame d'un cimeterre argenté, sur fond rouge sang. Vous faites part de votre découverte à vos compagnons et Oriah blêmit, tandis que Rakar vous explique : - C'est l'emblème de Ghol-Tabras, l'État-cité de Sesketera.

Le capitaine Rakar sonne l'alarme et l'équipage s'efforce désespérément de mener le bateau hors de la trajectoire du vaisseau ennemi, tandis que les marins du sergent Dryan chargent les canons et s'apprêtent à faire feu dès qu'il en donnera l'ordre. Le navire ennemi change de cap pour maintenir sa ligne d'attaque et, maintenant qu'il est à moins de deux cents mètres, vous voyez qu'il s'agit d'un bateau de guerre formidable. La

proue est entièrement recouverte de plaques de fer protectrices, et plusieurs rangs de guerriers en armures rouge et argent occupent le pont et le gaillard d'avant. Vous distinguez alors une forme sombre, perchée sur le bélier qui pointe sous le beaupré. Vous vous concentrez sur cette chose étrange, mais avant que vous n'ayez pu en déterminer la nature, une vague d'énergie psychique puissante vous assaille. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Écran Psychique, rendez-vous au [202](#). Sinon, rendez-vous au [319](#).

### 166

Vous lancez quelques pièces d'or aux enfants (n'oubliez pas de les rayer de votre *Feuille d'Aventure* ; vous en donnez au minimum 3), et votre générosité attire immédiatement une foule encore plus nombreuse. Mais quand vous refusez de leur en donner davantage, les enfants se mettent en colère et vous vous voyez contraint de partir au grand galop avant qu'ils ne vous jettent à bas. Vous regagnez la route et vous repartez vers l'est, en direction d'Hikas. Rendez-vous au [89](#).

### 167

La route est serpente à travers les collines arides qui bordent l'océan. Bientôt, la chaleur étouffante du désert est adoucie par la brise marine provenant de la côte battue par les vagues. Cette fraîcheur rend votre voyage plus agréable et vous permet d'apprécier la beauté austère du paysage. Au crépuscule, vous arrivez aux abords d'un village niché dans une baie. Si vous désirez y entrer et chercher un abri pour la nuit, rendez-vous au [172](#). Si vous préférez camper à la belle étoile, rendez-vous au [65](#).

### 168

Vous ordonnez au chef des oiseaux d'interrompre son attaque et il vous obéit aussitôt. Yranäï pousse un cri de joie, hélas prématuré : consterné, vous voyez les autres itikars entrer en collision avec le ballon, emportés par leur élan, et déchirer la toile avec leurs serres avant de faire demi-tour. La nacelle,

déséquilibrée, oscille brusquement et vous tombez tous deux à la renverse, l'un sur l'autre. Lorsque vous arrivez à vous dépêtrer d'Yranaï, vous apercevez la cime des arbres qui se rapproche à une vitesse vertigineuse. Votre compagnon relève la tête et, découvrant que sa montgolfière est en pièces, s'évanouit d'effroi. En toute hâte, vous le balancez en travers de votre épaule et vous posez le pied sur le rebord de la nacelle, vous apprêtant à sauter avant que ce maudit ballon ne s'écrase. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [107](#). Sinon, rendez-vous au [115](#).

### 169

Vos dons de guérison neutralisent le poison en quelques secondes, à la grande stupeur d'Oriah et des autres : une morsure de Jubai tue en moins d'une minute. Rendez-vous au [90](#).

### 170

Vous visez la tête du guerrier et vous décochez votre flèche. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science des Armes appliquée à l'arc, ajoutez 3 au nombre de la *Table*. Si le résultat final est inférieur ou égal à 7, rendez-vous au [348](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [59](#).

### 171

Vous adressez un salut cordial au premier villageois, qui blêmit et décampe à toutes jambes dans le sous-bois. Sa fuite déclenche une réaction en chaîne parmi les autres, qui se dispersent dans tous les sens en poussant des cris de panique. En quelques secondes, le village est déserté. Un peu ébranlé par cette attitude inexplicable, vous reprenez votre route vers Hikas. Rendez-vous au [273](#).

## 172

A l'entrée du village se trouve une auberge toute de guingois. Sur l'enseigne qui grince au vent, on peut lire : *Chez le Serein Funtal*. Slaï éclate de rire : - A mon avis, dit-il, ils ne pensaient pas au ruffian qui règne maintenant sur Bir-Rabalou, ça c'est sûr ! Un abri en vieilles planches sert d'écurie et deux jeunes garçons prennent vos montures ; vous êtes content de voir qu'ils paraissent fort expérimentés. L'auberge, malgré son aspect piteux, a une atmosphère chaleureuse et sympathique, et le patron paraît sincèrement ravi de vous voir. Le seul hic, c'est qu'il veut 12 pièces d'or pour vous nourrir et vous abriter tous cette nuit. Les marins arrivent à rassembler 6 pièces d'or. Si vous souhaitez payer le restant et si vous disposez des 6 pièces manquantes, rendez-vous au [95](#). Si vous n'avez pas assez d'argent ou si vous ne voulez pas payer la différence, rendez-vous au [58](#).

## 173

La sueur dégoulinant le long de votre visage, vous levez lentement la main gauche et à la vitesse du cobra qui attaque, vous balayez le dessus de votre cuisse. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous obtenez entre 0 et 5, rendez-vous au [231](#). Si vous obtenez de 6 à 9, rendez-vous au [80](#).

## 174

Accompagné d'Oriah, vous descendez rapidement l'escalier de pierre, tandis que les marins restent pour guetter les cavaliers. Au bout d'une quinzaine de mètres, vous débouchez sur une pièce jonchée de crânes et d'ossements humains. Au bas de l'escalier se trouve une voûte, mais elle est barrée par une grande dalle de marbre gris, gravée d'une inscription dans une langue disparue. Vous détectez néanmoins qu'il s'agit d'indices concernant un nombre secret qui, prononcé à voix haute, déclenche l'ouverture de la porte. Pour le découvrir vous devez d'abord déterminer la distance que vous avez parcourue entre

Holmgard et Elzian, puis diviser ce nombre par celui de Grandes Disciplines existantes. Si vous trouvez la solution, rendez-vous au paragraphe portant le numéro correspondant. Si vous n'arrivez pas à la trouver, ou si vous préférez ne pas ouvrir cette porte, rendez-vous au [39](#).

## 175

Soudain, six gladiateurs déboulent dans la pièce, épée au poing.

- Comment oses-tu entrer dans la salle des fonds ! rugit un lutteur balaféré.

- C'est formellement interdit ! crie un autre. Seuls les gladiateurs d'origine vassagonienne peuvent venir ici boire aux eaux sacrées !

Leur fureur atteint un nouveau sommet lorsqu'ils découvrent votre agresseur gisant sur le sol. Le lutteur balaféré s'accroupit auprès de l'homme, porte la main à son cou puis tourne vers vous un regard abasourdi en hurlant :

- Tu as tué Malduz ! Tu vas payer pour ça ! Lentement, les six hommes fous de rage avancent vers vous. Vous cherchez désespérément une issue pour fuir, mais la porte est l'unique possibilité. Vous êtes sur le point de vous élancer vers les gladiateurs, lorsque vous voyez quelque chose qui vous arrête net. Rendez-vous au [91](#).

## 176

Vous accompagnez le capitaine à *La Perle du Sommerlund*, où vous accueillent deux hommes : Paoll, le second du bateau, et un jeune homme blond dont le surcot bleu porte un écusson aux armes des îles de Kirlundin, une ancre écarlate.

- Je suis le sergent Dryan, dit ce dernier avec fierté, de la première division de la marine des Kirlundins. J'ai douze marins

sous mon commandement et nous avons reçu ordre d'assurer la sécurité de ce bateau pendant son voyage vers le sud.

Dryan vous explique que c'est le roi Ulnar qui lui a confié cette mission, mais vous ne pouvez réprimer une certaine méfiance : lors de l'entretien précédant votre départ, Loup Solitaire n'avait fait allusion à aucune protection militaire pour cette traversée. Vous mettez donc Dryan à l'épreuve de vos talents psychiques Kaï (à son insu bien sûr) et vous découvrez que le jeune sergent est de bonne foi. De plus, il est loin de soupçonner la véritable raison de votre voyage.

- Eh bien je suis heureux de faire cette traversée avec toi et tes hommes, lui dites-vous alors. Il est très rassurant d'avoir des marins à bord.

- Paoll ! tonne le capitaine Rakar, dis aux hommes de prendre leur poste. Je voudrais profiter de la marée descendante, dans une heure. Rendez-vous au [278](#).

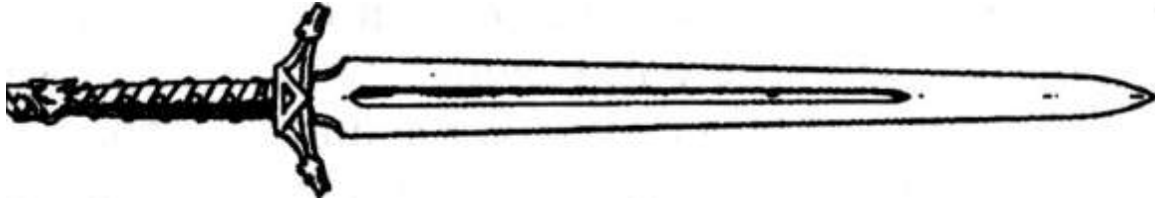
## 177

Vous atteignez un palier désert d'où monte un autre escalier en spirale. Vous distinguez deux pistes fraîches dans la poussière, marquée l'une d'empreintes humaines, l'autre de traces ne ressemblant à rien que vous ayez jamais vu. Tous vos sens Kaï en alerte, vous gravissez les marches. A mi-chemin, vous entendez une voix d'homme appelant au secours. Elle vient d'en haut. L'arme au poing, vous pressez le pas et vous débouchez dans la salle des cloches, occupée en son centre par un énorme bourdon de bronze. Quelque chose bouge dans la pénombre sur votre gauche ; vous vous apprêtez à frapper lorsque vous voyez qu'il s'agit d'un homme barbu vêtu d'une bure de moine, et qui tremble de peur. Il vous aperçoit et pointe le doigt vers la cloche :

- Là... là... gémit-il. Derrière la cloche... Pour l'amour d'Ishir, aide-moi !



Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse ou celle de l'Intuition, rendez-vous au [72](#). Sinon, rendez-vous au [297](#).



178

Vous essayez de vous rappeler ce que vous aviez appris sur cette Fièvre de Bita pendant vos études. Tout ce qui vous revient en mémoire, c'est que cette maladie tropicale est originaire des marais de Bita, dans le Dessi, et qu'elle n'est d'ordinaire fatale que pour les nourrissons et les personnes âgées. Il est rare que les adultes en bonne condition physique en meurent, mais les symptômes sont ingrats : les malades sont constellés de boutons rouges. En général, il faut un mois pour en guérir complètement. En regardant les visages des membres du cortège, vous remarquez que beaucoup sont déjà atteints. Les marins n'ont jamais rencontré cette maladie et, quand vous leur faites part de ce que vous savez, ils insistent pour partir aussitôt, avant la mise en vigueur de la quarantaine. Rendez-vous au [148](#).

179

Vous vous levez de très bonne heure et vous descendez rejoindre Yranaï dans la salle de bar. Tous deux, vous quittez l'auberge et vous franchissez les portes est de la ville au moment où 5 heures sonnent à un clocher voisin. Vous longez la route d'Hikas sur un bon kilomètre, jusqu'à un endroit où un toa est couché en travers du fossé, sur le bas-côté. Yranaï pointe vers un petit tertre, à environ cinq cents mètres.

- Je crois qu'elle est derrière ce monticule, dit-il d'un ton quelque peu songeur. Vous le suivez sans marquer d'impatience. Il ne s'était pas trompé. Du haut de la butte, vous découvrez sa

montgolfière dans le petit vallon en contrebas. C'est un immense ballon retenu à une nacelle par des câbles d'acier. Un lacis de tuyaux métalliques et de cylindres en cuivre est suspendu sous le ballon et certaines parties de ce drôle de moteur sont cabossées, témoins de l'atterrissage brutal qu'a dû faire Yranai. Vous l'aidez à remettre le convec-teur à sa place et, quelques minutes plus tard, il tourne une valve et le moteur se met en route. Vous sautez dans la nacelle qui décolle bientôt du sol, emportée par le ballon. *Simoun* grimpe rapidement dans le ciel sans nuages. La ville de Bavarie s'étale maintenant à vos pieds comme une maquette détaillée, puis vous distinguez la côte sud de la Vassagonie, avec son chapelet de villages et, vers le sud, les pics enneigés de la grande chaîne des Masournes. Yranai tripote ses commandes et vous sentez que le ballon commence à dériver en direction du sud, vers un couloir d'air entre deux pics. Si vous possédez les Grandes Disciplines de l'Art de la Chasse et de l'Intuition, rendez-vous au [316](#). S'il vous manque l'une ou l'autre de ces Disciplines (ou les deux), rendez-vous au [211](#).

## 180

La caravane quitte Bisutan sous les cris joyeux des enfants de la ville. Pendant toute la première heure du voyage, vous vous contentez d'admirer les pittoresques villages qui s'égrènent sur les rives verdoyantes du fleuve. Mais quand la caravane entre dans les collines de Bavarie, le paysage se fait plus austère : ce ne sont plus, à perte de vue, que collines arides et pitons rocheux. Vos compagnons de voyage sont des Vassagoniens qui rentrent chez eux, à Bavarie, après un voyage d'affaires ou une visite à des parents à Bisutan. Ils forment un groupe joyeux et vous passez agréablement le temps en leur compagnie, en bavardant et en jouant aux cartes. Vous apprenez que les commerçants d'Hikas et de Bavarie empruntent régulièrement cette caravane, préférant transporter leurs marchandises par voie de terre que risquer la traversée de la baie aux Requins. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, les requins ont quitté cette zone depuis des siècles. Peut-être, plaisante un des passagers, chassés par les bandes de pirates sanguinaires qui infestent ces eaux. Le paysage



180 *Groupés autour d'un feu de camp, les passagers assistent au spectacle d'une troupe ambulante.*

que vous traversez est certes triste, mais la route est en bon état et la région sûre. Les commerçants ont établi des avant-postes armés tous les trente kilomètres pour dissuader les bandits d'attaquer les caravanes. Vous passez la première nuit dans l'un d'eux, et la seconde dans une oasis où la route croise une piste. Cette dernière, un peu à l'abandon, traverse les montagnes et mène à la piste des Masournes, une ancienne voie commerciale importante. Beaucoup de vos compagnons de voyage étaient impatients d'arriver à l'oasis car ils vont pouvoir consulter Temujun le Sage, le célèbre devin de la mer Sèche. Fasciné, vous regardez la moitié des passagers de votre chariot sauter à terre et se précipiter vers la tente de Temujun, plantée en bordure d'un bassin aux eaux scintillantes. Les autres passagers se regroupent autour d'un grand feu de camp, où ils partagent un casse-croûte en regardant un spectacle donné par une troupe ambulante. Qu'allez-vous faire ?

Consulter Temujun le Sage Rendez-vous au [282](#) Vous asseoir près du feu et regarder le spectacle Rendez-vous au [40](#) Rester dans le chariot vide Rendez-vous au [185](#).

## 181

Il fait déjà nuit lorsque vous prenez enfin congé du capitaine Rakar et de son équipage. Ernan vous conduit à travers les rues bien éclairées de la ville et vous arrivez bientôt aux écuries Barzak. C'est un vaste établissement qui comprend un grand bâtiment, entouré de vergers et de paddocks. L'endroit paraît complètement endormi. A côté de l'entrée, plusieurs parchemins jaunis par le soleil sont affichés ; ils indiquent les qualités et le prix des chevaux à vendre. Vous êtes stupéfait par les prix : même en rassemblant vos pièces d'or à vous tous, vous n'auriez pas de quoi acheter un seul cheval parmi les moins chers. Dans l'enclos le plus proche du bâtiment, une douzaine de chevaux goûtent paisiblement la douceur de la nuit. Slaï vous fait remarquer qu'il n'y a personne et qu'il serait facile de vous servir en montures.

- Je ne suis pas un voleur de chevaux, rétorquez-vous sèchement.

- Je respecte ton honnêteté, seigneur Kaiï, mais tu ne veux tout de même pas aller à Bisutan à pied ? Je ne parle pas de voler cinq chevaux, seulement de les emprunter. Nous pourrions payer un cavalier pour qu'il les ramène dès que nous serons arrivés à Bisutan.

Vous n'êtes pas entièrement convaincu de la sincérité de Slaï, mais vous finissez par accepter son plan. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal, rendez-vous au [267](#). Sinon, rendez-vous au [325](#).

## 182

Lorsque vous déposez votre offrande sur l'estrade, une vague de calme, de bien-être et d'énergie positive vous envahit. Vous récupérez 1 point d'ENDURANCE pour chaque pièce d'or que vous déposez en offrande. Après avoir modifié votre *Feuille d'Aventure* en conséquence, rendez-vous au [34](#).

## 183

Vous payez la femme (rayez 3 pièces d'or de votre *Feuille d'Aventure*) et elle sort de sa poche une clé gravée du chiffre 4, qu'elle vous tend en faisant un geste vague vers un couloir. Vous gagnez la porte de votre chambre. Au moment où vous allez introduire la clé dans la serrure, un bruit suspect vous alerte. Vous dégainez sans bruit votre arme, vous tournez la clé puis vous ouvrez la porte d'un geste brusque. Rendez-vous au [66](#).

## 184

La cabine n'ayant plus de porte, vous y pénétrez sans difficulté. La tempête semble n'avoir rien épargné à l'intérieur du galion. Vous fouillez de la pointe de votre arme l'amas de bois décomposé, de rouille et de tissu qui tapisse le sol, et vous finissez par trouver 9 pièces d'or et un poignard (si vous souhaitez les garder, inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*).

Par un trou dans le plafond de la cabine, vous apercevez Oriah qui remonte à la surface. A votre tour, vous quittez l'épave et vous regagnez *La Perle du Sommerlund*. Rendez-vous au [93](#).

## 185

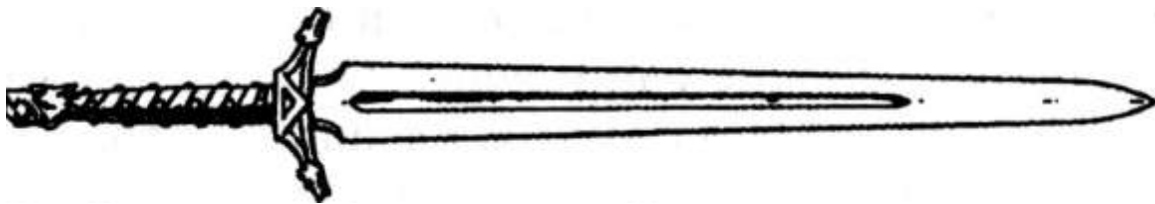
Maintenant que vos compagnons de voyage sont partis, vous avez le chariot pour vous tout seul. Avant de vous enrouler confortablement dans votre manteau pour dormir, il vous faut prendre un Repas sans quoi vous perdez 3 points d'ENDURANCE (à moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse). Rendez-vous au [290](#).

## 186

Pendant deux jours, vous voyagez le long de cette route qui traverse la verdoyante plaine côtière du Dessi du Nord, au pied de la grande chaîne des Masournes. C'est une région riche et fertile, et ni vous ni votre cheval ne manquez de nourriture fraîche. Au matin du troisième jour, vous parvenez à un village à quarante-cinq kilomètres de Hikas. De prime abord, les villageois paraissent aussi accueillants que les montagnards qui vous ont donné votre cheval mais, quand ils vous voient approcher, ils se figent sur place, l'air terrifié. Certains en lâchent même les objets qu'ils tenaient. Si vous voulez vous arrêter pour leur parler, rendez-vous au [171](#). Si vous préférez les ignorer et prendre la route de Hikas, rendez-vous au [273](#).

## 187

La flèche de l'archer fend l'air. Vous êtes conscient de l'imminence du danger, mais vous vous sentez enraciné au sol et incapable de vous écarter de sa trajectoire. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et si vous voulez y faire appel, rendez-vous au [123](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [47](#). Enfin, si vous ne disposez d'aucune de ces deux Disciplines ou si vous préférez ne pas les utiliser, rendez-vous au [18](#).



## 188

La route qui mène d'Hikas à Gologo est une ancienne piste qui traverse les riches plantations tropicales des Vakeros, puis s'enfonce en méandres dans la jungle. Tout en chevauchant, vous évoquez vos souvenirs des cours d'histoire au monastère. Il vous revient alors à la mémoire que le Dessi est gouverné par les Mages Anciens, descendants d'une tribu de grands magiciens qui régnaient jadis sur le Magnamund central, il y a quelques millénaires de cela. Ils furent les premiers à exercer la magie sur terre et c'était des chefs sages et puissants, jusqu'à ce qu'une grande peste envoyée par leurs ennemis, les Druides Céners de Ruel, les décimât. Les survivants se réfugièrent dans cette contrée fertile du Dessi, où ils vivent depuis lors. A midi, vous passez devant une magnifique chute d'eau, et vous vous arrêtez pour reposer votre monture et admirer le paysage. Prenez un Repas, sans quoi vous perdez 3 points d'ENDURANCE, sauf si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse. Vous vous remettez ensuite en route et vous atteignez Gologo à l'approche du crépuscule. Rendez-vous au [124](#).

## 189

Vos chevaux peinent sur les dernières centaines de mètres qui vous séparent du sommet et, en jetant un coup d'œil par-dessus votre épaule, vous voyez avec effroi que la lueur des torches de vos poursuivants s'est rapprochée. Vous êtes soulagé de voir que la route amorce ensuite une longue descente en pente douce à travers les collines, mais vous avez beau éperonner vos montures, elles sont trop fatiguées pour galoper plus vite. Comprenant que vous ne pourrez pas semer vos poursuivants, vous cherchez du regard un endroit où vous cacher. Grâce à votre capacité de vision de nuit, vous repérez un ravin profond,

parallèle à la route, et vous y faites entrer tout votre petit groupe. Là, vous sautez à terre et vous attendez que les cavaliers vous dépassent. Quand leurs torches disparaissent au loin, vous remontez en selle et vous commencez à sortir du ravin. A moins de dix mètres de la route, votre cheval, subitement effrayé, se cabre et vous désarçonne (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Au moment où vous allez vous relever, une douleur cuisante vous brûle le mollet : vous venez d'être mordu par un serpent. Oswin se penche de son cheval et décapite le serpent d'un coup d'épée. Vous voyez alors qu'il s'agit d'un jubaï, le plus venimeux des serpents du désert de Vassagonie. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science Médicale, rendez-vous au 169. Sinon, rendez-vous au [26](#).

## 190

Vous êtes stupéfait de voir que le bateau qui vous attaque est équipé d'un énorme canon à la proue. Quelques instants plus tard, vous entendez le sifflement d'un gros boulet de canon qui fuse vers *La Perle du Sommerlund* et fracasse le plat-bord à quelques pas de vous. Vous êtes assommé par l'explosion : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Lorsque vous vous relevez en titubant, vous voyez que votre sac à dos vous a protégé, mais malheureusement deux objets ont été détruits (rayez deux objets de votre sac à dos). La fumée se dissipe et vous voyez qu'aucun membre de l'équipage n'est blessé et que les dégâts sont minimes. Sur l'ordre du sergent Dryan, les hommes font feu avec les trois canons à tourillon : deux salves touchent la coque et la troisième fauche le beaupré qui tombe à l'eau en entraînant avec lui une douzaine de pirates pris dans les gréements. Le navire change de cap avant de couler dans le sillage de *La Perle du Sommerlund* au moment où celle-ci pénètre dans le détroit de Bukimi. Profitant d'un vent dominant, *La Perle du Sommerlund* distance alors le second vaisseau pirate. Au bout d'un moment, lorsqu'il est assuré que tout danger est écarté, Rakar félicite les marins et l'équipage pour le courage dont ils ont fait preuve. Plus tard, tandis que le bateau avance dans le bras de mer qui sépare les deux îles Lakuri, vous passez à quelques centaines de mètres



des ruines d'un campement niché dans une baie entourée de hautes falaises sur trois côtés. Il s'agit de la crique de Kita, l'ancienne base secrète où le capitaine Khadro gardait sa flotte pirate. En contemplant ces vestiges noircis par le feu, vous essayez d'imaginer à quoi les lieux ressemblaient, avant d'être dévastés par un météore. Votre rêverie est soudain interrompue : vous venez de voir quelque chose bouger dans les ruines. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaiï, rendez-vous au [158](#). Sinon, rendez-vous au [247](#).

## 191

Avec un grognement, l'aubergiste balaie les deux pièces du revers de la main.

- Je ne veux pas de ton argent ! rugit-il. Je veux que tu t'en ailles, et maintenant ! Suis-je assez clair ? La brute épaisse et ses compagnons reviennent au comptoir et vous encerclent.

- Tu as entendu, dit l'un d'eux, il n'y a pas de chambres.

Là-dessus, ils dégainent tous leur épée. Si vous décidez de partir, rendez-vous au [145](#). Si vous voulez protester, rendez-vous au [209](#).

## 192

Vous récitez rapidement la formule du sortilège de la *Barrière*. Aussitôt, un disque de protection magique transparent se forme devant votre visage. Quelques secondes plus tard, la flèche de Svolta se fracasse contre cet écran invisible. Le marchand d'esclaves et son archer en restent quelques instants pétrifiés de stupeur et vous en profitez pour vous élancer vers l'estrade, dans l'espoir de les attraper avant qu'ils ne reprennent leurs esprits. Mais au moment où vous bondissez à l'attaque, arme au poing, Svolta dégaine son épée. Comme vous allez le constater, c'est une fine lame...

SVOLTA HABILITÉ : 37 ENDURANCE : 36

L'effet de surprise augmente votre **HABILETÉ** de 2 points pour le premier Assaut. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [212](#).

### 193

Torvax ordonne à ses gardes d'attendre, puis il s'approche de l'endroit où vous gisez et vous toise d'un air perplexe.

- Tu manques de chair, finit-il par dire. J'aime que mes lutteurs soient bien musclés. Mais tu possèdes la force de l'esprit. J'ai vu des gladiateurs capables de soulever un bœuf à mains nues se faire tuer dans l'arène par des hommes chétifs, mais qui avaient le feu sacré. As-tu le feu sacré, homme du Nord ? As-tu assez de flamme pour me ramener la victoire ?

Sur un geste de Torvax, les gardes vous redressent.

- Tu combattras pour moi au crépuscule, reprend votre hautain interlocuteur. Tu affronteras Dromodron l'Invincible et tu vaincras.

- Et si je perds ? demandez-vous.

- Alors c'est la mort, homme du Nord. Dans le cirque, il n'existe que des combats à mort ! Rendez-vous au [82](#).

### 194

Au milieu de la nuit, vous êtes réveillé par quelque chose qui vous chatouille, juste au-dessus du genou gauche. Une araignée aux pattes rouges et au corps gros comme une pièce d'or est en train de grimper le long de votre jambe, et vous l'identifiez aussitôt avec un frisson glacé : c'est une zuath, une araignée des bois de Vassagonie dont le poison peut tuer en quelques secondes. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal, rendez-vous au [22](#). Sinon, rendez-vous au [173](#).

## 195

Quand le dernier garde tombe sous vos coups, vous vous retournez pour prendre Oriah par la main et fuir. Mais elle a disparu ! Soudain, vous l'entendez hurler et son appel au secours provient du ciel : relevant la tête, vous voyez qu'elle est perchée sur le dos d'un immense oiseau noir. C'est un itikar géant de Vassagonie, conduit par un guerrier qui a profité de la bagarre pour s'emparer de la jeune fille. Vous vous élancez désespérément vers l'oiseau, mais il est trop tard, l'itikar et sa précieuse proie s'éloignent à vive allure vers les collines du Nord, et vous comprenez avec un pincement douloureux que vous ne pouvez plus rien pour Oriah. Vous entendez alors un ricanement cruel ; c'est celui du marchand d'esclaves qui se réjouit d'avoir capturé une aussi jolie jeune fille et savoure d'avance le plaisir de regarder le restant de ses hommes venger la mort de leurs compagnons. Vous êtes en grand danger. Allez-vous revenir sur vos pas et attaquer le marchand d'esclaves (rendez-vous au [78](#)), ou retourner au bazar et chercher les marins (rendez-vous au [126](#)) ?

## 196

Vous découvrez avec dépit qu'une centaine de pistes se croisent sur ces pavés. Comment reconnaître celle de la créature que vous traquez ? Vous vous engagez dans la ruelle de gauche, tandis que les miliciens prennent celle de droite. Quelques instants plus tard, vous débouchez sur une petite place carrée bordée d'hôtels particuliers. La seule issue possible, hormis la rue d'où vous venez, est barrée par une grille en fer. Soudain, le hurlement sinistre déchire à nouveau le silence de la ville. Concentrant vos sens Kaï, vous détectez qu'il provient d'au-delà de la grille : vous avez donc fait fausse route. Allez-vous retourner au carrefour et prendre la ruelle de droite (rendez-vous au [14](#)) ou escalader la grille en fer (rendez-vous au [233](#)) ?

## 197

Grâce à vos pouvoirs Kaiï, vous allez tenter de repousser ce terrifiant météore avant qu'il ne vous carbonise. Vous allez devoir fournir un effort surhumain pour y arriver. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous êtes prêt à consacrer une part de votre total d'ENDURANCE actuel à cet effort, ajoutez au chiffre obtenu 1 point par point d'ENDURANCE que vous décidez de sacrifier. Si vous obtenez :

2 ou moins	Rendez-vous au <a href="#">70</a>
Entre 3 et 6	Rendez-vous au <a href="#">246</a>
7 ou plus	Rendez-vous au <a href="#">305</a>

## 198

Vous rejoignez Rakar à l'avant du navire et vous regardez Oriah plonger à plusieurs reprises vers l'épave. C'est une nageuse puissante et gracieuse, et vous devinez à son aisance dans l'eau que c'est également une plongeuse confirmée. Oriah explore toute l'épave du galion mais ne trouve qu'un poignard et quelques pièces d'or et d'argent. Elle remonte alors à bord, et Rakar ordonne de lever l'ancre. Une fois de plus, *La Perle du Sommerlund* sillonne les mers. Rendez-vous au [240](#).

## 199

Vous érigez rapidement un écran psychique et la terrible douleur qui vous labourait le cerveau disparaît. Rendez-vous au [109](#).

## 200

Vous vous réveillez en sursaut et vous portez instinctivement la main à votre arme. Votre cheval hennit et se cabre, essayant d'arracher ses rênes, et il est évident que quelque chose le terrifie. Fouillant l'obscurité du regard, vous voyez alors avec effroi de quoi il s'agit : les yeux du Rôdeur Mortifère luisent dans

les fourrés. Impossible, pourtant ! N'avez-vous pas vu les flammes dévorer son cadavre ? Soudain, vous comprenez que ce n'est pas là le monstre que vous avez abattu à Hikas. C'est sa compagne, folle de douleur et assoiffée de vengeance, qui vous a poursuivi jusqu'au cœur de la nuit. Elle pousse un hurlement sauvage et toute la jungle se tait. Soudain, elle vous attaque. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous souhaitez y faire appel, rendez-vous au [3](#). Si vous disposez de la Grande Discipline de la Science des Éléments et si vous voulez y recourir, rendez-vous au [147](#). Si vous possédez un arc et si vous voulez vous en servir, rendez-vous au [10](#). Enfin, si vous n'êtes dans aucune de ces trois situations, rendez-vous au [260](#).



## 201

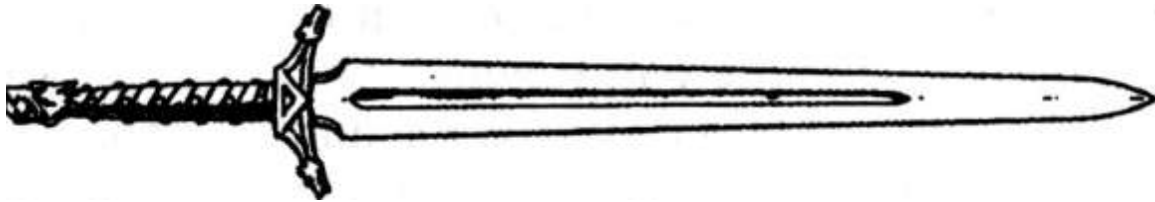
Rhous prend le crâne, le soupèse et l'examine attentivement. A son expression, vous voyez qu'il est déçu et qu'il s'était attendu à plus extraordinaire. Il finit néanmoins par vous en proposer 8 pièces d'or. Vous marchandez un peu et vous tombez d'accord sur un montant de 10 pièces d'or. Si vous disposez des deux autres objets, en plus du Crâne de Fer, sachez que Rhous est prêt à payer 20 pièces d'or pour la Couronne de Siyène et 30 pour l'Émeraude de Kutyan. Vendez-lui ce que vous voulez, et n'oubliez pas de modifier votre *Feuille d'Aventure* en conséquence. Rendez-vous au [349](#).

## 202

Vous puisez dans vos réserves d'énergie mentale pour parer cette attaque psychique inattendue. Quand la douleur disparaît, vous rouvrez les yeux et vous découvrez alors une nouvelle menace, guère moins sinistre. Rendez-vous au [75](#).

## 203

Vous plongez pour éviter le météore, et votre rapidité vous sauve d'une mort certaine. La boule de feu s'abat à l'endroit même que vous occupiez, puis rebondit et fuse vers le ciel dans une traînée de vapeur. Rendez-vous au [132](#).



## 204

A peine dégainez-vous votre arme que la créature vous tombe dessus de tout son poids et vous plaque brutalement contre le mur. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. En vous contorsionnant, vous parvenez à vous glisser sur le côté, ce qui vous laisse juste assez de place pour manier votre arme et combattre cet ennemi féroce.

**RODEUR MORTIFÈRE HABILITÉ : 40 ENDURANCE : 40**

Cette créature est insensible à toutes les formes d'attaque psychique, sauf à la Grande Discipline du Foudroiement Psychique. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [41](#).



204 *A peine dégainez-vous votre arme que le Rôdeur Mortifère vous tombe dessus de tout son poids.*

## 205

Grâce à l'habileté du timonier et de l'équipage, *La Perle du Sommerlund* pénètre dans le détroit de Bukini où elle profite d'un vent dominant qui la propulse loin des pirates. Au bout d'un moment, lorsqu'il est assuré que tout danger est écarté, Rakar félicite les marins et l'équipage pour le courage dont ils ont fait preuve. Plus tard, tandis que le bateau avance dans le bras de mer qui sépare les deux îles Lakuri, vous passez à quelques centaines de mètres des ruines d'un village niché dans une baie entourée de hautes falaises sur trois côtés. Il s'agit de la crique de Kita, l'ancienne base secrète où le capitaine Khadro gardait sa flotte pirate. En contemplant ces vestiges noircis par le feu, vous essayez d'imaginer à quoi les lieux ressemblaient avant d'être dévastés par un météore. Votre rêverie est soudain interrompue : vous venez de voir quelque chose bouger dans les ruines. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaiï, rendez-vous au [158](#). Sinon, rendez-vous au [247](#).

## 206

Vous quittez la route et vous prenez la tête de la file le long de l'étroit sentier qui serpente à travers les collines. Au bout de quelques minutes, ce dernier débouche abruptement sur un plateau hérissé de gros rochers, qui domine la côte et les collines alentour. Tout en bas, vous voyez de petites taches jaunes qui bougent dans l'obscurité : ce sont les torches de vos poursuivants. Elles se rapprochent de l'endroit où le sentier rejoint la route et vous priez Ishir qu'ils n'aient pas l'idée de monter, car le plateau n'offre aucune issue, en dehors de ce petit chemin. Soudain, Slaï vous donne une tape sur l'épaule et montre du doigt une forme sombre au milieu du plateau. Au premier regard, on dirait une caverne mais en recourant à votre don de vision rapprochée, vous voyez qu'il s'agit d'un escalier qui s'enfonce dans la pierre. Si vous souhaitez l'explorer, rendez-vous au [174](#). Sinon, rendez-vous au [114](#).



## 207

Au petit matin, une délicieuse odeur d'œufs frits et de viande grillée vous réveille. Vous avez bientôt la bonne surprise de voir qu'il s'agit de votre petit déjeuner, que la femme de l'aubergiste vous apporte dans votre chambre sur un plateau. Vous profitez de sa présence pour lui demander s'il existe des liaisons pour Elzian aujourd'hui. Elle vous explique que la capitale du Dessi n'est pas desservie de façon régulière, mais qu'une caravane marchande part ce matin pour Hikas. - Elle prend des passagers payants, ajoute-t-elle, mais tu as intérêt à te dépêcher si tu ne veux pas la rater : elle part du mont Zakhhan dans moins d'une heure.

Rendez-vous au [77](#).

## 208

La fille d'écurie accepte de prendre un objet de votre sac à dos à la place d'une pièce d'or. (Rayez l'objet de votre choix de votre liste du sac à dos. Si vous n'en avez aucun, vous devez rayer une arme.) Peu désireux de vous attarder dans cette auberge de rapiats, vous sautez en selle et partez avec vos compagnons vers le sud. Rendez-vous au [156](#).

## 209

Tout le monde dans l'auberge semble pris d'une folie aussi soudaine qu'inexplicable. La brute sort un poignard et se jette sur vous, mais vous le repoussez en bondissant de votre tabouret. Deux autres vous attaquent en même temps à l'épée et vous vous baissez promptement, les laissant s'embrocher l'un l'autre. Pendant que vous courez vers la porte, quelqu'un vous lance une bouteille à la tête, ce qui vous affaiblit de 2 points d'ENDURANCE. Vous parvenez quand même à sortir et vous vous enfuyez dans la rue où tombe le crépuscule. Malheureusement Jhani, votre jument, a disparu. Rendez-vous au [295](#).

## 210

Grâce à votre maîtrise des éléments, vous créez un tourbillon qui aspire loin de vous le jet de filaments poisseux. Vous grimpez alors les derniers mètres qui vous séparent encore de l'araignée géante et celle-ci, paniquée, se met à agiter frénétiquement les pattes pour protéger son ventre vulnérable.

OTOH HABILITÉ : 40 ENDURANCE : 40

Cette créature est insensible à toutes les formes d'attaque psychique, sauf à la Grande Discipline du Foudroiement Psychique. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [315](#).

## 211

Yranäi se maintient à distance égale des deux pics mais quand le ballon se rapproche des pics neigeux, vous sentez que la température tombe d'un coup. Brusquement, la nacelle est bousculée par des courants ascendants et vous êtes obligé de vous agripper à deux mains à la balustrade. Votre sens Kaï de l'exploration vous alerte que la montgolfière est en proie à des courants thermiques qui tourbillonnent entre les deux montagnes. Ils sont produits par la rencontre de masses d'air chaud des collines de Bavarie avec l'air humide de la jungle des plateaux du Dessi. Vous en faites part à Yranäi, qui est loin de s'affoler.

- Ça va peut-être secouer un peu, dit-il, mais la *Simoun* en a vu d'autres !

Comme pour contredire sa belle assurance, la nacelle a sur le côté un à-coup soudain, provoqué par un fort vent contraire. Yranäi n'arrive pas à atteindre les valves du moteur pour rectifier ce changement subit de direction, et vous voyez avec horreur que vous piquez droit sur une saillie rocheuse. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science des Éléments et si vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [157](#). Si vous disposez de la Grande Discipline du Nexus et si vous voulez y faire appel, rendez-vous

au [283](#). Enfin, si vous ne maîtrisez aucune de ces Disciplines ou si vous préférez ne pas vous en servir, rendez-vous au [87](#).

## 212

Quand vous lui plantez votre épée dans la poitrine, Svolta s'affaisse avec un cri semblable à celui d'un porc qu'on égorge. Son maître, le marchand d'esclaves, a disparu dans la foule mais votre intuition Kaï vous dit qu'il s'est réfugié au bazar voisin. Vous sautez à terre et traversez la place en courant. Les hommes de main du marchand surgissent alors des quatre coins de la place pour vous barrer la route. La foule hurle à votre approche, craignant d'être prise dans une mêlée sanglante. Soudain, Ernan, Slaï et Oswin se détachent de la cohue ; ils sont à cheval et entraînent derrière eux votre monture et celle d'Oriah. La nouvelle de ce qui vient de se passer au marché aux esclaves s'est répandue dans Kilij comme une traînée de poudre, et les marins se sont précipités à votre secours dès qu'ils en ont eu vent.

- Vite, Grand Maître ! s'écrie Oswin en vous lançant le licou de votre cheval, nous devons quitter cette ville au plus vite !

Vous sautez en selle, attrapez les rênes et vous lancez votre cheval au grand galop. Deux des hommes du marchand d'esclaves veulent vous barrer le chemin, mais ils sont renversés par votre cheval. Vous galopez vers une grand avenue bordée d'arbres au sud de la place, suivi de près par vos compagnons. Au moment où vous allez vous y engager, vous apercevez un des hommes du marchand d'esclaves qui approche au galop. Lorsqu'il arrive à votre hauteur, il bande son arc, et vous couche en joue. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 3 au nombre obtenu. Si votre total d'**ENDURANCE** actuel est inférieur ou égal à 20, retranchez-y 2. Pour un résultat final de 2 ou moins, rendez-vous au [238](#). Pour un résultat final allant de 3 à 6, rendez-vous au [84](#). Enfin si vous atteignez 7 ou plus, rendez-vous au [284](#).

## 213

Vous trouvez votre chambre et vous vous y enfermez à clef. Cette épreuve du cirque vous a épuisé. Vous vous jetez tout habillé sur le lit, sans pourtant trouver le sommeil. Une heure durant, vous restez à fixer les toiles d'araignée du plafond, en repassant dans votre tête les images les plus dramatiques de votre voyage. Oriah enlevée par l'itikar, la mort de Dryan et de Fernant à bord de *La Perle du Sommerlund*, les visages des trois marins qui avaient fait route avec vous depuis cap Kabar. Le souvenir de tous ces gens raffermi votre détermination à atteindre Elzian, et vous décidez de partir pour Hikas dès l'aurore. Avant de vous endormir, vous devez prendre un Repas sans quoi vous perdez 3 points d'ENDURANCE (sauf si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse). Rendez-vous au [328](#).

## 214

Vous voici sur la place du marché, à regarder les employés de la ville allumer les réverbères. Vous examinez votre situation sous tous les angles, et vous vous rendez alors compte que vous allez avoir besoin d'argent si vous voulez atteindre Elzian sans trop de retard. Vous traversez donc la place d'un pas vif et vous entrez dans un estaminet d'assez piètre allure. C'est le quartier général d'un bon nombre de fripouilles qui y passent leurs soirées à jouer et à boire. Vous vous joignez à un groupe qui joue aux dés et, grâce à votre Nexus Kaï, vous parvenez à gagner 10 pièces d'or avant que les joueurs agacés ne vous demandent de partir. Vous retournez à la pension et vous déposez 3 pièces d'or devant l'aubergiste (ajoutez les 7 pièces restantes à votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [19](#).

## 215

Par mesure de précaution, vous prononcez les paroles du *Contre-Sortilège* avant de pénétrer dans la pièce. Vous avez été bien inspiré, car l'idole et son émeraude étaient porteuses d'une terrible malédiction que vous venez d'annuler. Vous pouvez

maintenant vous emparer de l'Émeraude de Kutyan, si vous le souhaitez. Glissez-la dans la poche de votre tunique et inscrivez-la dans la case des Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [344](#).

## 216

L'aubergiste empoche vos pièces d'or (n'oubliez pas de les rayer de votre *Feuille d'Aventure*) et vous conduit par un escalier de bambou branlant à un couloir. Il pointe le doigt vers la première porte sur la droite et vous souhaite bonne nuit.

- Et ma clé ? demandez-vous.

- Pas de clé, ici, rétorque-t-il avec un haussement d'épaules, avant de redescendre.

Vous poussez la porte et vous pénétrez dans la chambre, une pièce petite mais propre, meublée d'un lit et d'une table en bambou. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous obtenez de 0 à 4, rendez-vous au [293](#). Si vous obtenez de 5 à 9, rendez-vous au [194](#).

## 217

Vous regagnez le bateau avec vos compagnons et vous hissez rapidement la chaloupe sur le pont. Le capitaine Rakar ordonne à ses hommes de mettre toutes les voiles dehors. Quelques minutes plus tard, *La Perle du Sommerlund* fend à nouveau les flots. Rendez-vous au [287](#).

## 218

Le ballon s'écarte du flanc de la montagne avec une secousse. Hélas le fruit de vos efforts héroïques n'est que de courte durée : le vent contraire se révèle plus fort que votre talent Kai et la montgolfière dérive à nouveau vers le piton rocheux. Pestant contre votre mauvaise fortune, vous vous blottissez à l'intérieur de la nacelle. Quelques secondes plus tard, la toile se déchire

avec un craquement sinistre et vous êtes projetés pêle-mêle l'un sur l'autre. Lorsque vous arrivez à vous dépit-trer d'Yranai, vous apercevez la cime des arbres qui se rapproche à une vitesse vertigineuse. Votre compagnon relève la tête et, découvrant que sa montgolfière est en pièces, s'évanouit d'effroi. En toute hâte, vous le balancez en travers de votre épaule et vous posez le pied sur le rebord de la nacelle, vous apprêtant à sauter avant que ce maudit ballon ne s'écrase. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kai, rendez-vous au [107](#). Sinon, rendez-vous au [115](#).

## 219

Vous sortez une seule pièce de votre bourse (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*) et vous la lancez au vieil homme qui l'attrape avec une agilité surprenante.

- La ville de Bir-Rabalou est en pleine rébellion, vous confie-t-il alors dans un murmure. Le Funtal de la ville a imposé de très lourdes taxes aux commerçants et nous avons entendu dire par des voyageurs que la Guilde des Marchands avait payé des tueurs à gages étrangers pour le tuer. Soudain, le vieux se tait car il vient de s'apercevoir que vos compagnons et vous-même n'êtes pas natifs du pays.

- N'aie pas peur, lui dit Oswin. Nous ne sommes pas des tueurs à gages, nous sommes des... commerçants.

L'homme a un sourire forcé mais il n'est pas convaincu. Sans un mot de plus, il vous tourne le dos et disparaît dans la pénombre.

- Pauvre vieil imbécile ! commente Slai. Nous perdons notre temps ici, Grand Maître. Nous ferions mieux de repartir.

Vous acquiescez d'un hochement de tête et vous dirigez votre cheval vers la route côtière en faisant signe aux autres de vous suivre. La nuit est claire, avec une lune presque pleine. Si vous avez de la chance, vous pourrez arriver à Bir-Rabalou bien avant minuit. Rendez-vous au [232](#).

## 220

Six grands oiseaux noirs décrivent des cercles autour d'un grand piton rocheux. Vous recourez à votre capacité de vision rapprochée et vous les identifiez aussitôt : ce sont des itikars, des aigles géants de Vassagonie. Lorsqu'il aperçoit la montgolfière, le chef de la bande s'écarte de la colonne de pierre pour obliquer vers vous, aussitôt suivi par les autres oiseaux qui adoptent une formation d'attaque en V. La bande survole quelques instants votre ballon, puis le chef pousse un cri et pique vers la toile bec et serres les premiers. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous souhaitez y faire appel, rendez-vous au [141](#). Si vous disposez de la Grande Discipline du Contrôle Animal et si vous voulez y recourir, rendez-vous au [168](#). Si vous avez un arc et si vous décidez de vous en servir, rendez-vous au [326](#). Enfin, si vous n'êtes dans aucune de ces trois situations, rendez-vous au [53](#).

## 221

Vous glissez votre achat dans votre sac à dos et vous prenez congé de cet aimable herboriste. De retour sur la place, vous vous arrêtez quelques instants pour regarder un jongleur. Les badauds qui vont et viennent vous bousculent sur leur passage ; au moment où vous décidez de repartir, vous sentez quelque chose qui tire sur votre sac à dos. Vous vous retournez juste à temps pour apercevoir un jeune homme à l'air louche qui s'enfonce en courant dans la foule, serrant un objet dans sa main. Vous êtes sûr qu'il vient de voler quelque chose dans votre sac à dos. Si vous voulez vous lancer à ses trousses, rendez-vous au [83](#). Sinon, rendez-vous au [56](#).

## 222

Votre flèche manque sa cible de peu, elle passe juste sous le ventre de la créature et va se ficher dans la gorge d'un pirate, debout sur le gaillard d'avant. Vous vous apprêtez à encocher une autre flèche lorsqu'un choc violent secoue *La Perle du*

*Sommerlund* et vous jette à la renverse sur le pont. Rendez-vous au [274](#).

### 223

Vous vous retrouvez nez à nez avec un immense guerrier vassagonien. Ses yeux brûlent de colère et, sans un mot d'explication, il vous attrape à la gorge qu'il se met à serrer. Le sang afflue à vos tempes et votre vue se voile. Comme il vous soulève du sol, vous rassemblez vos forces pour lui asséner un grand coup de botte dans le ventre. Estomaqué, il vous lâche et se plie en deux sous l'effet de la douleur. Vous titubez jusqu'à la fontaine et vous vous agrippez au bord de pierre puis, dans un filet de voix, vous demandez au guerrier pourquoi il vous a attaqué. Pour toute réponse, il dégaine son épée et tente de vous frapper aux jambes. Vous sautez en l'air juste à temps pour éviter la lame et, d'une vigoureuse détente, vous lui envoyez le bout pointu de votre botte entre les deux yeux. Le guerrier tombe à la renverse et son crâne heurte le sol de pierre avec un sinistre *crac* ! Rendez-vous au [175](#).

### 224

Le patron est fort marri de vous voir quitter l'auberge avec vos compagnons, mais il ne baisse pas ses prix pour autant. Vous reprenez vos montures et vous gagnez la plage pour chercher un endroit où camper, dans les dunes qui surplombent cette ravissante baie. Oswin s'occupe des chevaux tandis que vous aidez Slaï et Ernan à faire un feu avec des bois flottants. En ramassant de vieilles planches sur la plage, vous remarquez d'étranges plantes au feuillage rose. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art des Simples, rendez-vous au [317](#). Sinon, rendez-vous au [228](#).

### 225

Vous concentrez vos talents de guérison et votre Nexus Kaï sur la morsure pour essayer de neutraliser le poison et ce traitement finit par marcher, mais seulement au terme d'un fort malaise qui



vous laissez affaibli de 6 points d'**ENDURANCE**. Vous retournez à votre lit et, en vous asseyant, vous voyez que l'araignée est toujours vivante, plantée au beau milieu du mur d'en face. Vous lui jetez votre botte et elle descend à toute vitesse pour s'engouffrer dans une rainure du plancher de bambou. Cette rencontre vous a ébranlé et vous n'arrivez plus à vous rendormir. Dès les premières lueurs du jour, vous rassemblez votre équipement et vous descendez reprendre votre cheval dans l'enclos. L'aubergiste vous hèle par la fenêtre de la cuisine et vous le saluez de la main, avant de monter en selle et de vous mettre en route. Rendez-vous au [314](#).

## 226

Votre sixième sens Kaï vous révèle que le tourbillon est causé par une puissante entité tapie dans la végétation au sommet de la falaise et qui dirige de là-haut son énergie maléfique sur le détroit. Vous faites lever une tempête qui balaie violemment la falaise et soulève des nuages de poussière et des branchages. Bientôt, vous sentez que la créature est forcée de battre en retraite devant une telle puissance. Elle interrompt son attaque et le tourbillon se calme peu à peu. Une fois les eaux redevenues normales, Rakar ordonne à ses hommes de mettre toutes les voiles dehors. Vent en poupe, *La Perle du Sommerlund* file de ces lieux sinistres. Rendez-vous au [287](#).

## 227

- C'est faux ! Tu dis n'importe quoi ! rugit la brute avec des yeux apeurés.

- Par les dieux ! s'écrie un de ses compagnons, il ne connaît même pas la capitale de son pays !

Et sur ces mots, il porte la main au pommeau de son épée. En fait, tout le monde dans l'auberge semble pris d'une folie aussi soudaine qu'inexplicable. La brute sort un poignard et se jette sur vous, mais vous le repoussez en bondissant de votre chaise. Deux autres vous attaquent en même temps à l'épée et vous vous

baissez promptement, les laissant s'embrocher l'un l'autre. Pendant que vous courez vers la porte, quelqu'un vous lance une bouteille à la tête, ce qui vous affaiblit de 2 points d'ENDURANCE. Vous parvenez quand même à sortir et vous vous enfuyez dans la rue où tombe le crépuscule. Malheureusement, Jhani, votre cheval, a disparu. Rendez-vous au [295](#).

## 228

Vous n'avez jamais vu de telles plantes et vous vous méfiez des propriétés qu'elles peuvent avoir. Par précaution, vous décidez de ne pas y toucher et vous vous remettez à ramasser du bois pour le feu. Rendez-vous au [99](#).

## 229

Vos sens Kai vous indiquent une faible présence magique dans le couloir. Celle-ci n'est ni hostile ni maléfique, mais sa simple existence vous met mal à l'aise. L'arme au poing, vous ouvrez doucement la porte. Rendez-vous au [116](#).

## 230

Le cœur battant, vous regardez la seconde vague de pirates bondir à l'abordage de *La Perle du Sommerlund*. Les marins et l'équipage sont trop affaiblis pour pouvoir repousser ce nouvel assaut, aussi devez-vous agir vite si vous voulez éviter le désastre. L'arme au poing, vous sautez du gréement à l'instant où le chef des pirates passe sous le grand mât, et vous le renversez. Dans l'empoignade féroce qui s'ensuit, il parvient à vous faire lâcher votre arme. Il se relève alors, un rictus cruel aux lèvres, et dégaine lentement son cimeterre.

**DAR-ISUN HABILITÉ : 39 ENDURANCE : 38**

Vous vous battez à mains nues lors du premier Assaut. Si vous possédez une arme de combat rapproché, vous pouvez l'utiliser à partir du second Assaut. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [340](#).

## 231

Votre revers foudroyant envoie bouler l'araignée à l'autre bout de la pièce. Elle reste quelques instants plantée contre le mur d'en face, puis descend au sol et disparaît entre deux lattes de bambou. Cet intermède vous a ébranlé et vous n'arrivez pas à vous rendormir (la fatigue vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE). Dès les premières lueurs du jour, vous rassemblez votre équipement et vous descendez reprendre votre cheval dans l'enclos. L'aubergiste vous hèle par la fenêtre de la cuisine et vous le saluez de la main, avant de monter en selle et de vous mettre en route. Rendez-vous au [314](#).

## 232

Chevauchant le long de la route côtière éclairée par la lune, vous couvrez les quarante kilomètres qui vous séparent de Bir-Rabalou en un peu plus de trois heures. La ville est construite en demi-cercle entre deux grands éperons rocheux qui se dressent dans la mer comme deux cornes de taureau. Les bâtiments sont somptueux mais le grand château qui se dresse sur un tertre, au centre de cette riche métropole, les dépasse tous par son faste. Votre arrivée à la porte nord à une heure aussi tardive éveille la méfiance des gardes, qui ne finissent par vous laisser entrer que lorsque Oswin leur offre l'ancien cheval d'Oriah. Vous descendez la grande avenue pavée qui part des portes et débouche sur le port, encore bourdonnant de vie : des bateaux de commerce de tous pays sont à l'ancre, et les tavernes qui se serrent le long du quai sont pleines de matelots. Vous choisissez une des auberges les plus calmes et vous laissez vos montures à l'écurie, avant de pénétrer dans la salle. Dans celle-ci les matelots et les commerçants écoutent, avec attention, trois troubadours de Cloasie. Vous allez trouver l'aubergiste qui vous propose, pour 10 pièces d'or, de vous nourrir tous et de vous donner à chacun une chambre confortable pour la nuit. Vous vous empressez d'accepter (rayez les 10 pièces d'or de votre *Feuille d'Aventure*) et le patron vous remet une clé à chacun. Les marins, fatigués, décident de dîner dans leur chambre. Quant à vous, vous vous

asseyez au comptoir et vous savourez un repas de viande grillée et de fruits tout en écoutant la musique, que vous trouvez étonnamment bonne. Alors que vous avalez la dernière bouchée, un petit homme rond assis seul à une table attire votre attention d'un geste.

- Compagnon ! vous hèle-t-il en agitant une main dodue et couverte de bagues, me feras-tu le plaisir de te joindre à moi ?

Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition, rendez-vous au [329](#). Sinon, rendez-vous au [301](#).

### 233

Avec la souplesse d'un félin, vous escaladez la grille de fer. Malheureusement, en sautant dans la rue, de l'autre côté, vous accrochez votre sac à dos à une pointe et, lorsque vous tirez pour le dégager, vous abîmez l'objet qui se trouvait sur le dessus (rayez le dernier objet de votre liste du sac à dos). Vous longez la rue et vous débouchez sur une grande place plantée d'arbres, bordée de boutiques d'art et de galeries présentant de précieux vestiges de l'Ancien Royaume. Portes et fenêtres sont toutes soigneusement verrouillées et barrées et ne présentent aucun signe d'effraction. Un grand temple, à l'extrémité de la place, attire alors votre regard. Son portail de pierre est fermé mais la petite porte latérale, en bois, a été sortie de ses gonds. Grâce à vos facultés de vision rapprochée, vous distinguez un escalier de pierre qui s'élève au-delà du seuil et monte vers un clocher. Vous approchez avec prudence, l'arme à la main, et vous sondez la pénombre du regard avant de vous engager dans l'escalier. A peine avez-vous gravi une vingtaine de marches qu'un fracas épouvantable retentit. Dans l'obscurité, vous distinguez avec effroi les contours d'une grande statue de marbre qui dégringole dans l'étroite cage d'escalier, droit sur vous. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kai, rendez-vous au [85](#). Sinon, rendez-vous au [98](#).

## 234

Vous sortez de la queue et vous approchez de l'oasis pour vous laver la figure et vous désaltérer. Les flammes du feu de camp se reflètent en dansant à la surface de l'eau, et vous vous sentez tenté d'aller rejoindre les voyageurs qui sont assis autour du feu et regardent le spectacle. Si vous y allez, rendez-vous au 40. Si vous décidez d'aller vous installer dans le chariot vide pour dormir, rendez-vous au [290](#).

## 235

Vêtu de la tunique verte, des hauts-de-chausses et du manteau de compagnon Kaiï, vous vous présentez à la Voûte du Soleil à minuit selon l'ordre reçu. Loup Solitaire approuve votre tenue ; il vous affirme qu'il est certain d'avoir choisi le Grand Maître capable de mener à bien cette mission capitale et vous exhorte à la détermination. Sur ces paroles d'encouragement, le Maître Suprême actionne un panneau secret dans le mur et vous fait signe de le suivre le long d'un tunnel éclairé par des torches. Le passage secret débouche dans une clairière de la forêt de Fryelund, voisine du monastère. Un groupe d'hommes à cheval vous attend là, des soldats d'élite de la cavalerie du roi Ulnar. Loup Solitaire vous souhaite bonne chance, vous sautez en selle et vous lui adressez un fier salut de la main, avant de vous élancer au galop sur un sentier forestier avec les cavaliers. Les soldats du roi ont ordre de vous escorter au port d'Holmgard, mais ils ignorent tout de votre mission. Vous chevauchez toute la nuit et vous atteignez la capitale peu après l'aurore. Les hommes vous conduisent alors au port où la caravelle *La Perle du Sommerlund* est amarrée. Vous tirez sur les rênes de votre monture pour faire halte et vous regardez le navire. A son grand mât est suspendu le pavillon de la flotte de commerce de la ville, rouge avec un galion et une couronne dorés, et vous remarquez avec surprise plusieurs canons légers montés sur les plats-bords. C'est inhabituel pour des bateaux de commerce, même pour ceux qui sillonnent régulièrement la mer Kuri, tristement célèbre pour ses pirates, mais vous vous en réjouissez car votre périple va vous



235 *Les hommes vous conduisent au port où la caravelle la Perle du Sommerlund est amarrée.*

mener dans ces eaux dangereuses. Un second du nom de Paoll assure le quart, il vous fait signe de monter à bord. Les cavaliers, qui vous ont mené à bon port, vous souhaitent bon voyage et repartent en emmenant votre cheval. Vous montez à bord et Paoll vous montre votre cabine. Le capitaine Rakar, explique-t-il, est encore à terre. Il devait passer la soirée à *Y Auberge des Joyeux Lurons* et rentrer à l'aurore, mais Paoll n'est pas inquiet : il n'est pas rare que le capitaine soit en retard pour le départ, surtout à la veille d'un long voyage. A son avis, il devrait arriver dans moins d'une heure. Si vous voulez attendre à bord le retour de Rakar, rendez-vous au [311](#). Si vous préférez redescendre à terre et aller le chercher à *l'Auberge des Joyeux Lurons*, rendez-vous au [88](#).

### 236

Vous êtes sans cesse bousculé par des badauds qui vont et viennent sur la place du marché. Au moment où vous décidez d'en repartir, vous sentez quelque chose qui vous tire dans le dos. Vous vous retournez juste à temps pour apercevoir un jeune homme à l'air louche qui s'enfonce en courant dans la foule, serrant un objet dans sa main. Vous êtes sûr qu'il vient de vous voler quelque chose dans votre sac à dos. Si vous voulez vous lancer à ses trousses, rendez-vous au [83](#). Sinon, rendez-vous au [56](#).

### 237

L'ancien pointe le bout de son bâton noir sur la poche de votre tunique et exige que vous lui donniez l'objet qui s'y trouve. C'est, dit-il, un objet maléfique. Si vous décidez de lui remettre le Crâne de Fer, rendez-vous au [264](#). Si vous refusez, rendez-vous au [48](#).

### 238

Plaqué contre l'encolure de votre cheval, vous attendez avec effroi le sifflement de la flèche qui fuse vers vous. Une douleur violente vous déchire alors au côté : la pointe d'acier vient de pénétrer dans votre cage thoracique et vous perdez 5 points

d'ENDURANCE. Vous luttez de toutes vos forces pour ne pas vous évanouir, mais vous ne sortez pas vainqueur de ce combat. Votre vue se brouille, vos mains lâchent les rênes, vous glissez de la selle et vous tombez dans la poussière de l'avenue. Le choc vous réveille et vous vous mettez à genoux. Les marins, qui vous ont vu tomber, tirent sur leurs rênes et font halte aussi vite qu'ils peuvent. Vous serrez les dents et arrachez la flèche. Grâce à vos talents Kaiï, vous parvenez à atténuer la douleur et à endiguer le flot de sang qui s'échappe de votre plaie, mais vous ne pouvez pas empêcher l'archer qui vous a blessé d'encoche une seconde flèche. Si vous possédez un arc et si vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [136](#). Sinon, rendez-vous au [187](#).

### 239

Grâce à vos talents Kaiï, vous entourez votre esprit d'un écran protecteur, mais pas assez vite toutefois pour empêcher cette sonde mentale d'agresser votre esprit. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [109](#).

### 240

Toutes voiles dehors, *La Perte du Sommerlund* fend les flots à vive allure. Au cours de l'après-midi, vous croisez une bande de dauphins qui vous escortent sur plusieurs kilomètres en bondissant joyeusement dans les vagues. Le vent gonfle les voiles et vous avancez bon train. Le lendemain matin, vous découvrez le chapelet des îles du cap Kabar à l'horizon. Vous rejoignez Oriah et Fernant sur le pont arrière et prenez avec eux un solide petit déjeuner de pain et de tartra grillé, tout en bavardant gaiement. Soudain, ce moment de quiétude est brusquement interrompu par un cri de la vigie : - Navire pirate à tribord ! Rendez-vous au [165](#).



## 241

Au bout de trente secondes, personne n'ayant trouvé la bonne réponse, le chef de la troupe rempoche ses dix pièces d'or avec un rire triomphant. Ensuite, il claque des mains et le spectacle reprend.

Vous sentant un peu fatigué, vous regagnez le chariot vide. Avant de vous installer confortablement pour dormir, vous devez prendre un Repas sans quoi vous perdez 3 points d'**ENDURANCE** (sauf si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art et de la Chasse). Rendez-vous au [290](#).

## 242

Vous êtes réveillé à l'aurore par les cris des mouettes. L'aubergiste vous sert à tous un copieux petit déjeuner, après quoi vous vous remettez en route. Tout en chevauchant le long de la côte, vous bavardez avec les marins et vous leur racontez des légendes Kaï. Le récit de la quête des Pierres Sacrées de Nyxator par Aigle Solaire, le premier seigneur Kaï, les passionne particulièrement. A midi, vous faites halte pour reposer vos montures et chasser quelques fiomi, une variété locale de lapin à la chair ferme et nourrissante. Vous en attrapez suffisamment pour pouvoir stocker 2 Repas en plus de celui que vous mangez. (Si vous souhaitez le faire, n'oubliez pas de les inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*.) L'après-midi se déroule sans incident, et, à l'approche du crépuscule, vous arrivez en vue des portes de Khor. C'est là, seulement, que vous apercevez quelque chose d'inquiétant à l'horizon. Rendez-vous au [160](#).

## 243

Vous roulez hors de votre lit et vous attrapez vite votre sac à dos, que vous ouvrez pour sortir précipitamment les feuilles de Cowanna et vous en frotter la cuisse. La douleur s'estompe et, au bout de quelques minutes, vous sentez que les puissantes propriétés de la plante ont neutralisé le poison (n'oubliez pas de rayer les Feuilles de Cowanna de votre *Feuille d'Aventure*). Vous

retournez à votre lit et, en vous asseyant, vous voyez que l'araignée est toujours vivante, plantée au beau milieu du mur d'en face. Vous lui jetez votre botte et elle descend à toute vitesse pour s'engouffrer dans une rainure du plancher de bambou. Cette rencontre vous a ébranlé et vous n'arrivez plus à vous rendormir. Dès les premières lueurs du jour, vous rassemblez votre équipement et vous descendez reprendre votre cheval dans l'enclos. L'aubergiste vous hèle par la fenêtre de la cuisine et vous le saluez de la main, avant de monter en selle et de vous mettre en route. Rendez-vous au [314](#).

## 244

Vous encochez une flèche, vous visez la poitrine du chef des pirates et vous décochez au moment précis où il saute à bord de *La Perle du Sommerlund*. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science des Armes appliquée à l'arc, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Pour un résultat final de 5 ou moins, rendez-vous au [71](#). Pour un résultat final de 6 ou plus, rendez-vous au [49](#).

## 245

En vous asseyant, vous entendez les hommes debout au comptoir se remettre à grommeler entre eux et vous percevez au ton de leurs voix qu'ils sont méfiants et soupçonneux. De fait, ils ne tardent pas à quitter le comptoir pour venir se planter devant vous. Une espèce de brute épaisse aux yeux rapprochés assène un grand coup de poing sur votre table puis vous demande qui vous êtes et ce que vous venez faire ici. Si vous voulez répondre que vous êtes du Sommerlund et que vous faites route pour Elzian, rendez-vous au [309](#). Si vous décidez de ne rien lui dire, rendez-vous au [258](#).

## 246

Un jet d'eau, que vous arrivez à faire jaillir des vagues, détourne la trajectoire du météore, mais celui-ci vous effleure tout de même le bras gauche au passage, avant de tomber sur le pont et de rebondir vers le ciel. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [132](#).

## 247

Vous distinguez maintenant des silhouettes sombres qui rôdent dans les ruines de la Crique de Kita, près des vestiges calcinés d'un môle en bois. Vous informez aussitôt Rakar, qui court chercher son télescope. Après avoir examiné les créatures à son tour, il envisage d'envoyer un groupe d'hommes à terre voir de quoi il retourne. Si vous souhaitez tenter de l'en dissuader, rendez-vous au [254](#). Si, au contraire, vous abondez dans son sens et si vous vous portez volontaire pour vous joindre à l'expédition de reconnaissance, rendez-vous au [108](#).

## 248

Alors que vous tombez à la renverse dans l'escalier, la créature se jette sur vous et vous dévalez tous deux les marches, pris dans une étreinte mortelle. Vous touchez le sol du palier le premier, et la violence du choc vous sonne, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Cela ne vous empêche pas néanmoins de parvenir à vous glisser sur le côté pour échapper aux coups de griffes dont le monstre raye le sol de pierre. Vous avez juste assez de place pour manier votre arme et combattre cet ennemi féroce.

**RODEUR MORTIFÈRE HABILITÉ : 40 ENDURANCE : 40**

Cette créature est insensible à toutes les formes d'attaque psychique, sauf à la Grande Discipline du Foudroiement Psychique. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [41](#).



## 249

Vous êtes réveillé à l'aurore par les cris des mouettes. Après un délicieux petit déjeuner de crabes et de crevettes qu'Oswin a pêchés durant son quart de garde, juste avant l'aube, vous levez le camp et quittez cette ravissante baie. Tout en chevauchant le long de la côte, vous bavardez avec les marins, et vous leur racontez des légendes Kai. Le récit de la quête des Pierres Sacrées de Nyxator par Aigle Solaire, le premier seigneur Kai, les passionne particulièrement. A midi, vous faites halte pour reposer vos montures et chasser quelque fiomi, une variété locale de lapin à la chair ferme et nourrissante. Vous en attrapez suffisamment pour pouvoir stocker 2 Repas en plus de celui que vous mangez. (Si vous souhaitez le faire, n'oubliez pas de les inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). L'après-midi se déroule sans incident et, à l'approche du crépuscule, vous arrivez en vue des portes de Khor. C'est là seulement que vous apercevez quelque chose d'inquiétant à l'horizon. Rendez-vous au [160](#).

## 250

Vous descendez une large avenue où se pressent, malgré l'heure tardive, une foule de commerçants et de fermiers venus des quatre coins du Magnamund vendre leurs marchandises. Vous vous arrêtez à une fontaine pour permettre à votre cheval de s'abreuver et vous surprenez alors une bagarre qui se déroule sous un porche, non loin de là. Deux voyous ont attaqué une

jeune femme vêtue d'une longue robe noire et d'un foulard de tête noir également, signe de récent veuvage. Outré, vous sautez à terre et accourez, l'arme au poing. Lorsque vous gravissez les marches du perron, vous voyez avec surprise les trois personnages arrêter de se battre, courir en haut de l'escalier et disparaître par la porte qu'ils claquent derrière eux. Vous voulez les suivre, mais la porte est fermée à clé. Brusquement, en vous retournant vers la fontaine, vous comprenez ce qui s'est passé et vous pestez contre votre naïveté : votre cheval a disparu, il a été volé. Vous redescendez et reprenez votre chemin à pied, jusqu'à une place où se tient un marché nocturne. Vous êtes soucieux de trouver un endroit où passer la nuit ainsi qu'un moyen de poursuivre votre voyage pour Elzian, mais les étalages colorés attirent votre attention. Si vous décidez d'y jeter un coup d'œil, rendez-vous au [7](#). Si vous préférez partir sans plus tarder à la recherche d'un lieu où dormir, rendez-vous au [236](#).

## 251

Vous attachez votre cheval à un poteau à l'entrée de la plage et vous avancez sur le sable blanc et fin, parmi la foule qui chante et danse au rythme de grands tambours. Vous vous retrouvez soudain pris dans une procession de Vakeros qui portent tous des corbeilles pleines de fruits et de statuettes de bois incrustées de pierres précieuses. La procession avance en rythme vers une estrade de bois érigée au centre de la plage, où tour à tour chacun dépose ses offrandes à la déesse Ishir. Lorsque votre tour arrive, les tambours se taisent brusquement et tout le monde vous regarde car vous vous présentez devant l'estrade les mains vides. Qu'allez-vous offrir à la déesse ?

Des pièces d'or

Rendez-vous au [182](#)

Un objet du sac à dos

Rendez-vous au [277](#)

Un Objet Spécial

Rendez-vous au [103](#)

## 252

Vous êtes à moins de cinquante mètres du poste de garde quand des cloches sonnant à la volée rompent le silence de la soirée. Les propriétaires des écuries, qui se sont aperçus de la disparition des chevaux, donnent l'alarme. En vous retournant, vous distinguez des torches qui brillent derrière la porte ouverte, et vous percevez des bruits de sabots : une patrouille armée est sur votre piste encore fraîche. En groupe serré, vos compagnons et vous-même galopez à bride abattue le long de la route côtière. Vous parvenez à maintenir vos poursuivants à distance sur une quinzaine de kilomètres, mais la route commence à grimper dans les collines et le manque de selles et d'éperons se fait alors sentir. L'écart se resserre dangereusement. A mi-hauteur d'une crête baignée par le clair de lune, vous apercevez le début d'un sentier qui part dans les collines, sur votre droite. Si vous voulez le prendre, rendez-vous au [206](#). Si vous préférez rester sur la route côtière, rendez-vous au [189](#).

## 253

Vous tendez 7 pièces d'or (n'oubliez pas de les rayer de votre *Feuille d'Aventure*) à une jeune vendeuse de billets, qui trace alors un rond d'encre rouge indélébile sur le dessus de votre main pour indiquer que vous vous êtes acquitté du billet. Sur des tables sont dressés des étals de viande séchée et autres provisions de route. Si vous le souhaitez, vous pouvez acheter de quoi faire 2 Repas, à raison de 2 pièces d'or par Repas (modifiez votre *Feuille d'Aventure* en conséquence). Quelques instants plus tard, un cavalier annonce d'une voix claironnante que la caravane va partir dans cinq minutes. Avec un mélange d'inquiétude et d'excitation, vous montez dans un des chariots de passagers et vous vous installez aussi confortablement que possible pour ce long voyage. Rendez-vous au [180](#).

## 254

Le capitaine Rakar convient qu'envoyer des hommes à terre serait leur faire courir un risque inutile, et il décide de repartir sans plus tarder. Sur ses ordres, les hommes mettent toutes les voiles dehors et bientôt *La Perle du Sommerlund*, poussée par les vents dominants, se faufile à travers le détroit de Bukimi. Rendez-vous au [287](#).

## 255

- Ce Funtal est un fou furieux ! maugrée Kol. Tous ces pauvres imbéciles qui se sont fait ramasser vont perdre leurs marchandises, leur or ou leurs bateaux. Et écoute-moi bien : je ne serais pas plus étonné que ça si certains y laissaient aussi leur vie. La ville est devenue dangereuse, ce n'est plus comme avant. Kol avale une grande gorgée de bière puis réitère sa proposition de vous prendre à bord de son bateau qui part à midi pour Bisutan. Les marins n'ont pas d'objection à ce que vous partiez si vous le souhaitez ; ils essaieront en ce cas de vendre votre cheval pour s'acheter un passage à bord du prochain bateau en partance pour le nord. Si vous acceptez l'offre de Kol, rendez-vous au [119](#). Si vous décidez de rester avec vos compagnons et de continuer votre voyage vers le sud avec eux par voie de terre, rendez-vous au [73](#).

## 256

Vous vous engagez dans la ruelle de droite et les miliciens, qui vous suivent de près, se séparent en deux groupes : l'un vient avec vous et l'autre part explorer la ruelle de gauche. Pendant que vous courez, vous entendez soudain un bruit de bois qui se fracasse, quelque part devant vous. La petite voie débouche sur une grande place plantée d'arbres, bordée de boutiques d'art et de galeries présentant de précieux vestiges de l'Ancien Royaume. Portes et fenêtres sont toutes soigneusement verrouillées et barrées et ne présentent aucun signe d'effraction. Un grand temple, à l'extrémité de la place, attire alors votre regard. Son



**256** *Vous distinguez les contours d'une grande statue de marbre qui dégringole dans l'escalier.*



grand portail de pierre est fermé mais la petite porte latérale, en bois, a été sortie de ses gonds. Grâce à vos facultés de vision rapprochée, vous distinguez un escalier de pierre qui s'élève au-delà du seuil et monte vers un clocher. Vous approchez avec prudence, l'arme à la main, et vous sondez la pénombre du regard avant de vous engager dans l'escalier. A peine avez-vous gravi une vingtaine de marches qu'un fracas épouvantable retentit. Dans l'obscurité, vous distinguez avec effroi les contours d'une grande statue de marbre qui dégringole dans l'étroite cage d'escalier, droit sur vous. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kai, rendez-vous au [85](#). Sinon, rendez-vous au [98](#).

## 257

Vous récitez rapidement les paroles du sortilège de la *Barrière Invisible*. Aussitôt, un disque de protection magique transparent se forme devant votre visage. Quelques secondes plus tard, la flèche de Svolta s'y fracasse. Le marchand d'esclaves et son archer en restent un instant pétrifiés de stupeur et vous en profitez pour vous élancer vers l'estrade, dans l'espoir de les attraper avant qu'ils ne reprennent leurs esprits. Mais au moment où vous bondissez à l'attaque, arme au poing, Svolta se secoue et dégaine son épée. Comme vous allez le constater, c'est une fine lame...

**SVOLTA HABILITÉ : 37 ENDURANCE : 36**

L'effet de surprise augmente votre **HABILITÉ** de 2 points pour le premier Assaut. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [212](#).

## 258

La brute épaisse sort un poignard et le plante sur la table devant vous, serrant le manche si fort que ses phalanges blanchissent. Il jette un coup d'oeil à ses camarades, qui dégainent aussitôt leurs épées.

- Rentrez-moi ces lames ! rugit l'aubergiste, en approchant à grands pas.

Vous vous attendez un peu à ce qu'il jette ces fripouilles dehors, au lieu de quoi il assène un grand coup de botte dans votre pied de chaise.

- Toi, crie-t-il, dehors !

Si vous obtempérez, rendez-vous au [145](#). Si vous voulez protester, rendez-vous au [209](#).

## 259

Vous valdinguez sur le pont mais votre agilité Kaï vous évite de vous écraser douloureusement contre le bastingage : pile au bon moment, vous tendez les pieds et poussez pour vous relever sans effort, entraîné par l'élan. Rendez-vous au [139](#).

## 260

Vous vous levez d'un bond et vous dégainez votre arme à l'instant où la créature s'élance vers vous. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez-y 1. Si votre total actuel est inférieur ou égal à 15, retranchez 1. Pour un résultat final :

De 0 à 3           Rendez-vous au [120](#)

De 4 à 6           Rendez-vous au [43](#)

De 7 ou plus      Rendez-vous au [60](#)

## 261

Votre initiative connaît un succès spectaculaire, puisque la flèche part s'écraser sur un pilier voisin. Le marchand d'esclaves et son archer en restent quelques instants pétrifiés de stupeur et vous en profitez pour vous élancer vers l'estrade, dans l'espoir de les attraper avant qu'ils ne reprennent leurs esprits. Mais au moment où vous bondissez à l'attaque, arme au poing, Svolta se

secoue et dégaine son épée. Comme vous allez le constater, c'est une fine lame...

**SVOLTA HABILITÉ : 37 ENDURANCE : 36**

L'effet de surprise augmente votre **HABILITÉ** de 2 points pour le premier Assaut. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [212](#).

### **262**

Vous refusez poliment et le vieux magicien réitère ses excuses avant de se retirer. Vous refermez la porte à clé derrière lui. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez maintenant faire un Repas sans quoi vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Rendez-vous au [207](#).

### **263**

Vous regardez le capitaine Rakar prendre la barre des mains de son second et tenter de sortir son bateau de la trajectoire des navires qui approchent. Le vaisseau pirate de tête est maintenant à moins d'une cinquantaine de mètres et vous pouvez voir les visages grimaçants de son équipage d'assassins. Il est clair qu'ils comptent passer à l'abordage sans autre forme de procès. Les marins de Dryan sont affairés à charger les trois canons du plat-bord de bâbord. Dryan attend qu'ils soient tous prêts pour leur donner le signal, lorsque tout à coup un nuage de fumée jaillit avec un grondement terrible de la proue du bateau pirate. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous obtenez :

De 0 à 3 Rendez-vous au [335](#)

De 4 à 6 Rendez-vous au [27](#)

De 7 à 9 Rendez-vous au [190](#)

## 264

Vous sortez le Crâne de Fer et vous le tendez à l'ancien qui, refusant de le toucher, vous fait signe de le jeter à terre. Le Vakeros frappe alors le Crâne de Fer d'un violent coup de bâton et vous êtes stupéfait de voir l'objet se transformer en un gaz gris et nauséabond, qui se dissipe rapidement dans l'air moite. Les gardes vakeros pointent leurs arcs sur vous et vous vous empressez de protester de votre innocence, assurant à l'ancien que vous ignoriez totalement que le Crâne de Fer était maléfique. L'ancien vous regarde droit dans les yeux plusieurs longues minutes, puis il se tourne vers ses frères et prononce un seul mot : - Vrai.

Les gardes abaissent leurs arcs et l'ancien vous fait signe de passer. Rendez-vous au [347](#).

## 265

Vous vous remémorez les mois passés à étudier la science médicale au monastère Kaï, en essayant de vous rappeler ce que vous aviez appris sur cette Fièvre de Bita. C'est une maladie extrêmement contagieuse qui se transmet par l'air. Elle est originaire des marais de Bita, dans le Dessi, et n'est d'ordinaire fatale que pour les nourrissons et les personnes âgées. Il est rare que des adultes en bonne condition physique en meurent, mais les symptômes sont ingrats : les malades, d'une pâleur cadavérique, peuvent parfois avoir des irruptions de boutons rouges sur le visage, les mains et les pieds. En général, il faut un mois pour guérir complètement de la Fièvre de Bita. En regardant les visages des membres du cortège, vous remarquez que beaucoup sont déjà rouges et enflés. Les marins n'ont jamais rencontré cette maladie et, quand vous leur faites part de ce que vous savez, ils insistent pour partir aussitôt, avant l'entrée en vigueur de la quarantaine. Rendez-vous au [148](#).

## 266

Votre flèche touche la poitrine de la créature mais ne pénètre pas profondément sous son épaisse fourrure. Vous lâchez précipitamment votre arc et portez la main au pommeau de votre arme. A peine dégainez-vous que la créature vous tombe dessus de tout son poids, vous plaquant brutalement contre le mur. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. En vous contorsionnant, vous parvenez à vous glisser sur le côté, ce qui vous laisse juste assez de place pour manier votre arme et combattre cet ennemi féroce.

**RODEUR MORTIFÈRE** (légèrement blessé) **HABILETÉ : 39**  
**ENDURANCE : 38**

Cette créature est insensible à toutes les formes d'attaque psychique, sauf à la Grande Discipline du Foudroiement Psychique. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [41](#).

## 267

Oriah et les marins attendent devant l'écurie pendant que vous vous rendez seul dans l'enclos. Au début, les chevaux sont nerveux, mais vous parvenez à les maîtriser grâce à votre don de contrôle animal. Sans bruit, vous ouvrez la barrière et ordonnez aux cinq premiers chevaux de sortir. Ils obéissent et vous suivent docilement. Vous rejoignez vos compagnons et vous sautez tous en selle. Ernan prend alors la tête de la file et vous vous éloignez par une grande avenue qui mène à la porte sud de la Ville. Deux gardes à moitié endormis vous regardent passer avec indifférence. Rendez-vous au [146](#).

## 268

La foule rugit d'excitation quand vous portez le coup de grâce à Dromodron, qui titube et crache une malédiction entre ses lèvres ensanglantées avant de s'écrouler sur le sable. Le délire s'empare alors du public et les gardes sont obligés d'en venir aux mains pour l'empêcher de déferler dans l'arène. Sous les vivats, vous

êtes conduit en présence de Torvax qui vous félicite pour votre bravoure et votre habileté. La tradition veut qu'une requête du vainqueur du combat final soit exaucée, aussi demandez-vous à être remis en liberté. Torvax vous l'accorde d'un hochement de tête. La mort de son guerrier Malduz l'attriste, mais il ne vous en estime pas responsable. Avant d'ordonner à ses hommes de vous reconduire aux portes de l'arène, il vous tend une bourse contenant 20 pièces d'or. (Si vous aviez un arc qui a été confisqué, il vous est rendu.) Rendez-vous au [128](#).

## 269

Peu à peu, la température chute et les vagues se creusent de plus en plus ; le vent tourne à l'ouragan, le ciel s'obscurcit, le soleil disparaît derrière la chape de nuages. La mer déchaînée malmène le bateau avec une fureur surnaturelle à la seule lueur, intermittente, des éclairs. Puis l'obscurité est déchirée par un grand rideau de flammes blanches qui s'abattent sur la mer, faisant bouillir la surface de l'eau et monter des tourbillons de vapeur salée. Par miracle, ces éclairs d'énergie épargnent le navire, mais leur succède bientôt un autre phénomène naturel non moins terrifiant : une centaine de boules de feu tombent des nuages. Un de ces météores s'abat sur le timonier. Pendant quelques horribles instants, sa tête et son buste sont pris dans une sphère jaune et crépitante, puis le vent entraîne la boule de feu dans l'obscurité. L'équipage hurle alors de terreur en découvrant ce qu'il reste de leur camarade : un crâne noirci en équilibre instable sur une cage thoracique vide et encore fumante... Les marins sont pris de panique et abandonnent leurs postes pour se précipiter dans les soutes. Vous voulez les rassembler, mais une boule de feu arrive droit sur vous. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science des Éléments, rendez-vous au [197](#). Sinon, rendez-vous au [51](#).

## 270

En vous baissant pour porter secours à un matelot blessé, vous voyez l'Araignée Géante s'élancer de la proue du vaisseau pirate et s'agripper au gréement de *La Perle du Sommerlund*, à quelques mètres de hauteur. Vous alliez lancer un avertissement au capitaine Rakar lorsqu'un choc violent, accompagné d'un craquement sinistre, secoue le bateau et vous envoie valdinguer sur le pont. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez-y 2. Pour un résultat final :

De 0 à 3 Rendez-vous au [112](#)

De 4 à 7 Rendez-vous au [9](#)

De 8 ou plus Rendez-vous au [259](#)

## 271

Le vieil homme pose la main sur la déchirure et prononce quelques paroles. Lorsqu'il la retire, l'accroc a complètement disparu ! Votre intuition vous indique qu'il a recouru au sortilège de *Réparation* de la Confrérie.

- Un petit truc que j'ai appris à Toran, dit-il. Dommage, ajoute-t-il avec un soupir, que ça ne marche pas pour ce convexeur !

Il vous regarde et soudain une lueur de curiosité éclaire son regard. Se rapprochant davantage, il examine votre manteau et votre tunique.

- Par les cloches de Teph ! s'exclame-t-il. Tu es un Kaiï !

Et le voici parti à vous raconter qu'il a pris part à la guerre des Terres Sombres et que les peuples du Magnamund du Nord doivent la vie à votre maître illustre, Loup Solitaire. Le vieil homme exprime une vive admiration pour les Kaiï, et il est clair que votre rencontre le comble de joie. Il termine sa tirade en

vous invitant à dîner. Allez-vous accepter (rendez-vous au [159](#)), ou décliner l'offre et gagner votre chambre (rendez-vous au [213](#)) ?

## 272

Les marins se retirent et vous allez en faire autant, lorsque l'aubergiste remarque l'instrument qui dépasse de votre sac à dos. Il vous demande si vous auriez la gentillesse de jouer un peu de musique, mais vu la somme exorbitante que vous a extirpée son fils pour le gîte et un si piètre dîner, vous refusez. Il vous propose alors 5 pièces d'or. - Tope-là, dites-vous en empochant les pièces, je vais jouer cinq morceaux, pas un de plus. Les villageois écoutent avec ravissement les cinq ballades du Sommerlund que vous leur chantez en vous accompagnant de votre instrument, et ils sont si contents qu'ils vous donnent 2 pièces d'or à la fin du récital. (Sans toutefois dépasser le total autorisé, ajoutez les 7 pièces d'or sur votre *Feuille d'Aventure*.) Rendez-vous au [8](#).

## 273

Vous atteignez les portes d'Hikas au moment où les derniers rayons du soleil sombrent derrière l'horizon. La vieille cité portuaire baigne dans cette chaude lumière du crépuscule qui met en valeur son architecture, ses remparts, ses tours pointues et ses habitations en forme de ziggourats. Les gardes de la porte est, reconnaissant votre tunique Kaï, vous font un accueil circonspect et vous avertissent qu'un couvre-feu est en vigueur. Vous entrez dans la ville et vous avancez le long d'une rue qui descend vers les quais bordés de tavernes du Carcos, le fleuve qui divise la ville en deux. Le couvre-feu étant imminent, vous attachez votre cheval et entrez dans la première auberge, en quête d'une chambre pour la nuit. Des hommes et des femmes de diverses nationalités sont assis à de petites tables ou debout au comptoir. A votre arrivée, toutes les conversations cessent. Si vous souhaitez vous asseoir à une table, rendez-vous au [245](#). Si vous préférez vous mettre au comptoir, rendez-vous au [161](#).



## 274

Vous vous redressez et vous dégainez une arme de poing avant de reprendre votre place sur le bastingage. Le vaisseau pirate a éperonné *La Perle du Sommerlund* et une horde de guerriers hurlants déferle à bord de votre vaisseau. Vous levez la tête et vous apercevez l'Araignée Géante qui grimpe à toute vitesse le long du gréement, vers le nid-de-pie. La vigie se met à hurler et, prise de panique, se jette à l'eau. Sur le pont, le sergent Dryan et ses hommes luttent avec courage pour repousser l'ennemi. Les matelots de Rakar qui ont survécu à la collision s'empressent de prendre des armes et de courir au secours des marins, mais ils n'ont pas l'habitude du combat et l'ennemi est beaucoup plus nombreux... Si vous voulez descendre sur le pont et vous battre aux côtés des marins de Dryan, rendez-vous au [331](#). Si vous décidez, au contraire, de grimper au gréement pour aller attaquer l'araignée, maintenant perchée dans le nid-de-pie, rendez-vous au [299](#).

## 275

Peu après le lever du jour, vous préparez vos montures et vous quittez l'écurie. Les rues de Bir-Rabalou sont calmes et vous atteignez sans incident la porte sud, que vous franchissez au grand galop pour éviter d'avoir affaire aux gardes. Ces derniers vous agonissent d'injures et vous lancent bien quelques flèches, mais en un feu si peu nourri qu'aucun de vous n'est touché. Vers midi, vous arrivez à un carrefour où la route côtière bifurque : devant vous se dessinent les contreforts des monts Koneshi, derrière lesquels se dressent les majestueux pics enneigés de la chaîne, et vers l'est vous voyez la côte rocheuse et accidentée de la Vassagonie du Sud, en bordure de l'océan. Un panneau qui pointe vers l'est indique : « Khor **150** km / Bisutan **340** km », tandis que le panneau planté à l'embranchement sud dit : « Bisutan par le défilé de Koneshi 190 km ». Consultez la carte qui figure au début du livre avant de choisir la route que vous préférez prendre pour gagner la ville de Bisutan. Si vous optez pour la route côtière (à l'est), rendez-vous au [167](#). Si vous vous

décidez pour la route des montagnes (au sud), rendez-vous au [152](#).

## 276

Malgré vos efforts, votre cheval vous jette à terre puis s'enfuit au grand galop et saute par-dessus l'éboulis. Un peu secoué mais non blessé, vous vous élancez à sa poursuite. La seconde avalanche vous rattrape au moment même où vous atteignez le haut du monticule et sautez de l'autre côté. Aveuglé par la poussière, vous dévalez la pente en roulé-boulé, et votre tête heurte quelque chose de dur qui vous assomme. Lorsque vous revenez à vous, un mal de tête épouvantable vous taraude, vous êtes contusionné et vos jambes sont ensevelies sous un tas de gravats (vous perdez 5 points d'ENDURANCE). Au terme de longs efforts, vous vous dégagez et vous vous relevez. Vous avez alors l'agréable surprise d'apercevoir votre cheval sain et sauf, à vingt pas de vous. Clopin-clopant, vous le rejoignez et vous remontez en selle. Rendez-vous au [11](#).

## 277

Lorsque vous déposez votre offrande sur l'estrade, une vague de calme, de bien-être et d'énergie positive vous envahit. Vous regagnez 3 points d'ENDURANCE pour chacun des objets du sac à dos que vous placez en offrande. Après avoir modifié votre *Feuille d'Aventure* en conséquence, rendez-vous au [34](#).

## 278

Le pont de *La Perle du Sommerlund* se fait le théâtre d'une activité bourdonnante tandis que l'équipage prépare le départ. Une fois toutes les voiles déroulées et tous les câbles d'amarrage remontés, vous sentez le navire tanguer doucement. Paoll le guide lentement vers la sortie du port, et dès les remparts franchis, le vent marin gonfle les voiles et *La Perle du Sommerlund* se met à filer à vive allure vers l'est. Durant six jours, vous traversez le golfe de Durenor sous un ciel clément, poussé par un fort vent arrière. Après une nuit de mouillage à

Port-Bax, le voyage reprend, le long de la faille de Rymé puis dans les eaux turquoise de la mer de Kuri. Au matin du treizième jour, une île se dessine à l'horizon. Ses plages de sable blanc et sa végétation tropicale lui donnent un air inoffensif et accueillant, mais Rakar vous apprend que c'est une des fameuses îles Lakuri, dont les baies et les criques secrètes abritent depuis des siècles des pirates, le plus infâme d'entre eux étant le capitaine Khadro. Il y a six ans, votre maître Loup Solitaire a abattu le cruel boucanier, mais les îles Lakuri n'en sont pas moins demeurées un repaire de pirates et de renégats. Rakar scrute à la longue-vue les criques qui jalonnent la côte dentelée de l'île, avec d'autant plus de méfiance qu'il a failli perdre son navire dans ces eaux lors de son dernier voyage. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, rendez-vous au [42](#). Sinon, rendez-vous au [306](#).



279

Votre flèche s'enfonce dans la poitrine de la créature qui hurle de douleur mais ne renonce pas à vous attaquer pour autant. Vous lâchez précipitamment votre arc et vous portez la main au pommeau de votre arme. A peine dégainez-vous que la créature, entraînée par son élan, vous tombe dessus de tout son poids et vous plaque brutalement contre le mur. Vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. En vous contorsionnant, vous parvenez à vous glisser sur le côté, ce qui vous laisse juste assez de place pour manier votre arme et combattre cet ennemi féroce.

RODEUR MORTIFÈRE (blessé) HABILITÉ : 38 ENDURANCE : 36

Cette créature est insensible à toutes les formes d'attaque psychique, sauf à la Grande Discipline du Foudroiement Psychique. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [41](#).

## 280

Retenant votre souffle, vous levez lentement la main gauche et vous la portez juste au-dessus de votre cuisse gauche. Alors, à la vitesse du cobra qui attaque, vous en balayez le dessus de votre jambe. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous obtenez entre 0 et 5, rendez-vous au [231](#). Si vous obtenez de 6 à 9, rendez-vous au [80](#).

## 281

Accompagnant Rakar, vous faites le tour du bateau pour mesurer la gravité des pertes. Vous êtes tous deux choqués de voir qu'elles sont terribles : la moitié des hommes sont morts ou grièvement blessés.

Rakar envoie Paoll et une partie des survivants qui tiennent encore debout réparer le trou fait dans la coque-, tandis que vous restez avec les autres pour soigner les blessés. Parmi les victimes, vous avez le chagrin de trouver le courageux sergent Dryan et neuf de ses marins. Les trois seuls marins à avoir survécu enveloppent avec dignité les corps de leurs amis défunts dans des sacs de toile avant de les confier aux flots pour toujours. Vous avez fait tout ce que vous pouviez sur le pont, aussi descendez-vous pour vous assurer qu'Oriah et Fernant sont sains et saufs. Au pied des marches, vous découvrez le corps d'un pirate couché sur un autre cadavre. Vous le retournez du bout du pied et vous réalisez avec horreur que l'homme mort n'est autre que le vaillant Fernant, une épée shadakine enfoncée jusqu'à la garde dans le ventre. Redoutant le pire, vous foncez vers la cabine d'Oriah. Vous trouvez la jeune fille vivante mais en larmes, elle se considère responsable de la mort de Fernant ainsi que du désastre qui a ravagé *La Perle du Sommerlund*. Les assaillants

venaient de Ghol-Tabras, la ville, vous explique-t-elle, de son abominable fiancé. Elle est persuadée qu'ils ont attaqué le bateau pour la capturer. Vous finissez par la convaincre de monter avec vous prendre l'air sur le pont arrière. Le capitaine Rakar vous rejoint et vous informe que le bateau donne de la bande et prend l'eau. Impossible, en l'état, de poursuivre le voyage jusqu'à Bisutan. Il va falloir gagner le port voisin de cap Cabar, où Rakar a un ami qui pourra réparer la coque. Oriah, qui regardait les matelots disposer les cadavres des pirates, laisse soudain échapper un cri en montrant du doigt le corps du chef de la bande.

- Connais-tu cet homme ? L'as-tu déjà vu ? lui demandez-vous.

- Oui, répond-elle d'une voix chargée de larmes, c'est Dar-Isun, le frère de Sesketera, que je suis censée épouser. Rendez-vous au [104](#).

## 282

A en juger par la façon dont vos compagnons de voyage parlaient de Temujun, ce dernier est soit un moine d'une grande sagesse, soit un fieffé charlatan. Plein de curiosité, vous vous joignez à la queue qui s'est formée devant la tente du devin. Au bout de quelques minutes, un jeune homme en mhakti de soie rayée passe relever les honoraires de Temujun : 2 pièces d'or pour une consultation personnelle de cinq minutes. Si vous êtes disposé à payer cette somme, rendez-vous au [140](#). Sinon, rendez-vous au [234](#).

## 283

Vous faites appel à toute la puissance de votre Grande Discipline Kai, pour tenter d'écarter la trajectoire du ballon de la saillie rocheuse. Tirez un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si votre total d'ENDURANCE actuel est supérieur ou égal à 25, ajoutez 2 au chiffre obtenu, et s'il est inférieur ou égal à 10, retranchez 1 au chiffre donné par la *Table*. Pour un résultat final de 4 ou moins,

rendez-vous au [218](#). Pour un résultat final de 5 ou plus, rendez-vous au [307](#).

## 284

Plaqué contre l'encolure de votre cheval, vous entendez la flèche siffler entre vos omoplates et déchirer votre tunique. Les marins, qui vous croient un instant grièvement blessé, poussent tirs cris de joie en vous voyant vous redresser. Vous leur répondez d'un geste joyeux de la main et vous quittez tous cette ville inhospitalière au grand galop! Rendez-vous au [52](#).

## 285

Les miliciens ont ordre de faire respecter le couvre-feu et d'arrêter quiconque se trouverait dans la rue après la tombée du jour. En marchant vers le poste de garde de la ville aux côtés du jeune lieutenant, vous lui demandez quelle est la raison d'être de mesures aussi strictes, surtout ici à Hikas, qui est considérée comme une des villes les plus paisibles et les plus civilisées du Magnamund.

- Les habitants d'Hikas craignent pour leur vie, vous explique le lieutenant. Depuis un mois, une créature hante nos rues à la nuit tombée. Elle a déjà tué plus de cinquante personnes, et de façon abominable : elle les a déchiqtées. Il n'y a eu aucun survivant pour nous dire à quoi elle ressemble, aussi chacun a-t-il sa version. Pour les uns, c'est une espèce de loup-garou qui revêt l'aspect d'un homme le jour et se transforme en fauve la nuit. Pour d'autres, c'est une créature venue de Gorgoron venger la mort de son maître, Agarash le Damné. Je ne sais que penser ; en tout cas il rôde chaque nuit et chaque nuit un malheureux innocent périt d'une mort atroce.

Tout à coup, un hurlement horrible retentit dans les rues désertées. Une femme, debout au balcon d'un grand immeuble, se penche et crie au lieutenant, pointant le doigt par-dessus les toits :

- A la rivière ! Le monstre... Il a encore frappé !

- Vite ! Suivez-moi ! ordonne le lieutenant à ses hommes. Si nous faisons vite, nous pourrions peut-être capturer la bête ce soir.

Rendez-vous au [337](#).

## 286

Vous attrapez le voleur par le cou et vous lui dites, en imitant son accent :

- T'as pas honte de traiter ton propre frère de voleur ? Tiens, ça t'apprendra ! Et vlan ! vous lui assénez une bonne claque du revers de la main, puis vous lui arrachez l'objet qu'il vous avait dérobé. Les badauds, croyant avoir affaire à une banale dispute entre frères, se désintéressent complètement de l'affaire. Quant au voleur, abasourdi par votre aplomb, il décampe sans demander son reste. Rendez-vous au [96](#).

## 287

Au sortir du détroit de Bukimi, *La Perle du Sommerlund* attrape un vent sud-est qui la propulse bon train vers les côtes de Vassagonie. En deux jours de navigation rapide, elle rattrape largement le temps perdu aux îles Lakuri. Le troisième jour, en fin de journée, la vigie annonce que Barrakeesh est en vue. Tout excités, les matelots se rassemblent sur le pont pour admirer les tours et les dômes dorés qui scintillent sous les rayons du soleil couchant. Un peu plus tard, Paoll guide silencieusement le bateau dans la grande anse du port et l'amarre. A terre, peu de gens prêtent attention à l'arrivée d'un navire marchand de plus, à l'exception d'un homme : le seigneur-lieutenant Fernant, émissaire du Sommerlund. Dès que la passerelle de votre bateau est abaissée, il accourt à votre rencontre. Fernant est un homme d'une quarantaine d'années, grand, svelte et musclé. Son visage rasé de près a les traits caractéristiques des natifs du Sommerlund, mais les nombreuses années passées dans ce pays inonde île soleil lui ont donné un hâle cuivré. Après .non vérifié

auprès de Rakar que le bateau sera prêt à repartir le lendemain à midi, il vous invite à passer la nuit chez lui, ce que vous acceptez avec plaisir. La maison de Fernant est très proche du port ; c'est une grosse villa de deux étages entourée d'un parc qui embaume le picanda et les fruits de Iarnuma. Après avoir savouré les délices d'un bain moussant et d'un festin de roi, vous écoutez Fernant vous exposer les changements intervenus en Vassagonie depuis la mort de son souverain honni, le Zakhan Kimah, qui s'était allié aux Seigneurs des Ténèbres de Heldegard pendant la guerre des Terres Sombres.

- Le nouveau Zakhan est aujourd'hui Shoualli. C'est un homme intelligent et qui a le sens de l'honneur. Il a ramené la paix au pays grâce au commerce. Les ennemis qui avaient hier juré de détruire la Vassagonie viennent aujourd'hui vendre leurs marchandises dans les marchés de Barrakeesh et de Bisutan.

Un peu plus tard dans la soirée, l'objet de votre mission vient dans la conversation. Fernant ne le connaît pas ; tout ce qu'il sait, c'est qu'il doit faire tout son possible pour vous aider à gagner Elzian vite et sans danger. Quand vous lui dites que vous n'avez pas la liberté d'en parler, il hoche la tête avec compréhension et vous promet de ne plus y faire allusion. Peu avant minuit, on frappe à la porte d'entrée de la maison. Fernant envoie un serviteur ouvrir et vous lui faites remarquer que c'est une heure bien tardive pour rendre visite aux gens.

- Tu as tout à fait raison, répond-il, mais j'attendais cette visite. C'est quelqu'un que j'aimerais beaucoup te faire rencontrer.

Rendez-vous au [150](#).



## 288

En regardant les nuages qui grossissent et s'assombrissent à l'horizon, vous percevez que, même si cette mer est connue pour ses tempêtes violentes et soudaines, la Pierre de Lune n'est pas étrangère à ce qui est en train de se passer. Vous avertissez Kol de la tempête qui approche et vous l'exhortez à regagner Bir-Rabalou, mais il ne vous prend pas au sérieux. La tempête, affirme-t-il, est loin, et même si elle venait jusqu'ici le *Joyau du Désert* n'aurait pas de mal à l'esquiver. Vous êtes convaincu qu'il a tort, mais n'est-il pas maître à bord ? Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous souhaitez recourir au sortilège de *l'Envoûtement* pour contraindre Kol à rentrer à Bir-Rabalou, rendez-vous au [46](#). Si vous ne disposez pas de cette Discipline ou si vous ne voulez pas y faire appel, vous devez vous ranger à la décision de Kol : rendez-vous au [269](#).

## 289

Quand vous portez le coup de grâce au dernier des hommes de main du marchand d'esclaves, vous entendez la foule pousser des cris excités. Vous croyez d'abord qu'elle admire vos talents de combat, mais une grande ombre assombrit la place et vous relevez alors la tête : deux oiseaux géants fondent du ciel sans nuages. Ce sont des itikars aux serres d'acier, chevauchés par des guerriers armés de javelots. Le marchand d'esclaves adresse des signes frénétiques à l'un des cavaliers, qui répond en vous visant. Vous avez juste le temps de plonger sur le côté pour éviter la lance qui se fiche dans la terre à moins d'un mètre, mais lorsque vous vous relevez, vous voyez le second itikar fondre droit sur Oriah. Vous l'avertissez d'un cri, mais elle n'a pas le temps de fuir que déjà le cavalier lance un lasso qui se referme sur sa taille. Aussitôt, l'itikar reprend de l'altitude et, malgré sa résistance, Oriah est emportée dans les airs. Vous vous précipitez en courant dans la direction que prend le ravisseur, mais douze hommes armés surgissent de la foule et vous barrent le chemin. L'itikar et sa précieuse proie s'éloignent à vive allure vers les collines du Nord et vous comprenez avec un pincement douloureux que vous



**289** Aussitôt, l'itikar reprend de l'altitude et Orlah est emportée dans les airs.

ne pouvez plus rien pour Oriah. Vous entendez alors un ricanement cruel ; c'est celui du marchand d'esclaves qui se réjouit d'avoir capturé une aussi jolie jeune fille et savoure d'avance le plaisir de regarder ses hommes venger la mort de leurs compagnons. Vous êtes en grand danger. Allez-vous revenir sur vos pas et attaquer le marchand d'esclaves (rendez-vous au [78](#)), ou retourner au bazar et chercher les marins (rendez-vous au [126](#)) ?

## 290

Les cahots du chariot vous réveillent au petit jour. Vos compagnons de voyage, qui sont en train de prendre leur petit déjeuner, vous invitent à le partager avec eux. La caravane, vous disent-ils, est partie depuis déjà une heure. Aux environs de midi, vous atteignez la cité de Bavarie, protégée par un rempart de pierre que percent à intervalles réguliers des meurtrières pour les archers. La caravane franchit les lourdes portes de bois blindées et flanquées de deux tours de garde, puis gagne le centre de la ville. En descendant dans la rue, vous êtes tout de suite sensible à l'atmosphère chargée d'excitation. Un de vos compagnons de voyage vous explique que c'est aujourd'hui le troisième jour des Jeux du Cirque de Bavarie, un événement qui attire une fois par an des gladiateurs de toute la Vassagonie. Pour ceux qui décident de s'affronter dans l'arène, le combat amène soit la richesse et la gloire, soit la honte de la défaite et, parfois même, la mort. Curieux, vous suivez un groupe de voyageurs qui se rendent au cirque et vous prenez place sur un des gradins qui entourent la grande arène ovale. Plusieurs affrontements ont lieu au cours de l'après-midi, entre gladiateurs à pied ou cavaliers. La chaleur de cette ville du désert est impitoyable et quand vient la fin de l'après-midi, vous avez la gorge sèche comme du papier de verre. Pendant un entracte, vous entendez un léger bruit d'eau et vous décidez de chercher son origine. Vous descendez au pied des gradins et vous entrez dans un tunnel qui passe en dessous. A mi-chemin, vous arrivez devant une porte ouverte qui donne sur une pièce entièrement vide, dont le mur du fond est occupé par une magnifique fontaine de bronze ouvragé. Un jet d'eau pure et

cristalline en jaillit, et vous ne pouvez résister à une telle invitation. L'eau fraîche est délicieuse, et vous buvez à grandes gorgées, penché sur la fontaine. Soudain, vous sentez que quelqu'un arrive derrière vous. Si vous voulez vous retourner immédiatement, rendez-vous au [223](#). Si vous jugez bon de dégainer d'abord votre arme pour parer à une éventuelle attaque, rendez-vous au [45](#).

### 291

La moue hostile de la femme s'efface quand vous lui tendez 3 pièces d'or (rayez-les de votre *Feuille d'Aventure*), et elle sort de la poche une clé gravée du chiffre 4, qu'elle vous donne avec un geste vague vers le couloir. Vous gagnez la porte de votre chambre. Au moment où vous allez introduire la clé dans la serrure, un bruit suspect vous alerte. Vous dégainez sans bruit votre arme, vous tournez la clé puis ouvrez grand la porte d'un geste brusque. Rendez-vous au [66](#).

### 292

Vous vous concentrez sur la pointe de la flèche qui fuse vers votre poitrine et, au dernier moment, vous faites un bond sur le côté. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si votre total d'Endurance actuel est inférieur ou égal à 20, vous devez lui soustraire 2. Pour un résultat final de 4 ou moins, rendez-vous au [44](#). Pour un résultat final de 5 ou plus, rendez-vous au [261](#).

### 293

Après une nuit paisible, vous êtes réveillé de bon matin par des bruits de casseroles : votre chambre se trouve au-dessus de la cuisine et l'aubergiste est en train de préparer le petit déjeuner avec sa femme. Vous rassemblez votre équipement et descendez reprendre votre cheval à l'enclos puis, répondant d'un geste à l'aubergiste qui vous salue par la fenêtre de la cuisine, vous sautez en selle et reprenez la route. Rendez-vous au [314](#).

## 294

Les marins envoient trois volées de flèches vers le haut de la falaise. Vous pouvez voir que, même si elles n'atteignent pas la créature, elles ont sur elle un effet dissuasif. Effectivement, en quelques minutes, le tourbillon s'arrête et la mer retrouve son état normal. Rakar félicite les marins puis ordonne à ses matelots de mettre toutes les voiles dehors. Porté par un bon vent arrière, le bateau sort du détroit et s'éloigne de l'ombre menaçante des falaises. Rendez-vous au [287](#).

## 295

Cet incident à la taverne, suivi de la perte de votre cheval, vous laisse perplexe et en colère. Vous arpentez une heure durant les rues d'Hikas en essayant de comprendre ce qui s'est passé. A un moment donné, à un carrefour entre votre rue et une avenue plus large, vous entendez des bruits de bottes qui martèlent les pavés. L'instant d'après, une voix sévère vous ordonne de vous arrêter et douze miliciens vakeros débouchent de l'avenue, armés de javelots. Si vous obéissez et si vous restez sur place, rendez-vous au [105](#). Si vous tentez de prendre la fuite, rendez-vous au [36](#).

## 296

En vous baissant pour éviter la flèche de l'archer, vous voyez la vôtre l'atteindre en pleine poitrine. Tandis qu'il s'écroule, sa flèche frôle votre joue et va se ficher dans un immeuble derrière vous (vous perdez 1 point d'ENDURANCE). Vous rejoignez les marins en courant, fous de joie de vous voir sain et sauf. Slaï vous aide à retrouver votre cheval puis vous quittez tous cette ville hostile. Rendez-vous au [52](#).

## 297

Vous vous rapprochez de l'homme et vous lui promettez de le protéger. Vous dirigez ensuite vos sens Kaï sur la cloche pour localiser la créature, mais vous n'y détectez rien d'anormal. Avec angoisse, vous percevez soudain une puissante aura maléfique.



*297 Sous votre regard horrifié, le moine se transforme en une boule de fourrure noire à longs crocs.*

Vous vous retournez et votre peur se transforme en terreur lorsque vous comprenez que le moine tremblotant est en réalité la source du mal. Il continue à vous supplier de le sauver mais, brusquement, voyant que vous avez compris, il abandonne tout travestissement. Ses yeux rougissent et se mettent à luire. Sous votre regard horrifié, le moine barbu se transforme en une boule de fourrure noire à longs crocs, qui se jette vers vous toutes griffes dehors. Instinctivement, vous reculez pour échapper à cette attaque et vous basculez alors tête la première dans l'escalier en colimaçon. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous obtenez de 0 à 4, rendez-vous au [248](#). Si vous obtenez 5 ou plus, rendez-vous au [94](#).

## 298

Rhous prend l'émeraude et la regarde à la lumière. A son expression, vous voyez qu'il est impressionné par la pureté de la pierre, mais qu'il est quand même un peu déçu : il s'était attendu à quelque chose d'extraordinaire. Néanmoins, après avoir bien évalué l'émeraude, il vous en propose 25 pièces d'or, vous marchandez un peu et vous tombez d'accord sur un montant de 30 pièces d'or. Si vous disposez des deux autres objets, en plus de l'Émeraude de Kutyan, sachez que Rhous est prêt à payer 20 pièces d'or pour la Couronne de Siyène et 10 pour le Crâne de Fer. Vendez-lui ce que vous voulez, et n'oubliez pas de modifier votre *Feuille d'Aventure* en conséquence. Rendez-vous au [349](#).

## 299

Vous grimpez avec agilité au grément pour vous approcher de l'Araignée Géante par en dessous. Cette dernière est affairée à déchiqeter le grand mât et le hunier. Pour l'instant, elle ne vous voit pas mais, le temps que vous vous arrêtiez pour dégainer votre arme, elle a penché la tête et vous fixe des ses yeux glauques en se frottant deux pattes. Les étincelles qui en jaillissent vous alertent.

Aussitôt, vous saisissez un cordage et sautez loin du mât, juste à temps pour échapper à l'éclair que décoche l'Araignée Géante. Votre rapidité vous a sauvé mais, tandis que le mouvement de balancier de la corde vous ramène vers le mât, vous voyez que la créature prépare une nouvelle attaque. A peine touchez-vous le gréement qu'elle crache un jet de liquide gris qui se solidifie au contact de l'air, se transformant en un réseau de longs filaments collants qui menacent de se refermer sur vous. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et si vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [303](#). Si vous disposez de la Grande Discipline de la Science des Éléments, vous pouvez y faire appel en vous rendant au [210](#). Enfin, si vous ne maîtrisez aucune de ces Grandes Disciplines ou si vous préférez ne pas vous en servir, rendez-vous au [162](#).

### 300

Les mâchoires dégoulinantes de bave, la bête s'élançe dans la pénombre en agitant ses griffes redoutables. L'arme au poing, vous vous apprêtez à l'affronter courageusement dans une lutte à mort.

#### COMPAGNE DU RODEUR

MORTIFÈRE HABILITÉ : 42 ENDURANCE : 40

Cette créature est insensible à toutes les formes d'attaque psychique, sauf à la Grande Discipline du Foudroiement Psychique. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [76](#).

### 301

Grâce à vos talents Kaï, vous décelez que l'homme est un riche marchand de Casiorn, la cité du commerce. A priori, il est inoffensif bien qu'un peu éméché par la bière. Mais ce qui vous intrigue, c'est qu'il ait reconnu votre tenue de compagnon Kaï, car cela donne à penser qu'il a déjà rencontré des Kaï par le passé. Vous allez vous retirer dans votre chambre lorsqu'il



renouvelle son invitation. Par curiosité, vous le rejoignez à sa table. Rendez-vous au [61](#).

### 302

L'ancien promène le bout de son bâton de gauche à droite et de bas en haut devant vous ; soudain, il s'arrête à la hauteur de votre arme Kai. Son expression, d'abord étonnée, se charge peu à peu de solennité. Si vous possédez l'Anneau de Temujun, rendez-vous au [118](#). Sinon, rendez-vous au [143](#).

### 303

Vous prononcez les paroles du sortilège de la *Barrière Invisible* et l'air se met à scintiller devant vous. Quelques instants plus tard, le jet de filaments poisseux s'écrase contre votre rempart magique. Vous grimpez alors à toute vitesse les quelques mètres qui vous séparent encore de l'Araignée Géante et vous tentez de lui planter votre arme dans le ventre.

**OTOKH HABILITÉ : 40 ENDURANCE : 40**

Cette créature est insensible à toutes les formes d'attaque psychique, à l'exception de la Grande Discipline du Foudroiement Psychique. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [315](#).

### 304

Torvax ordonne aux gardes de s'arrêter, puis il avance d'une démarche altière vers l'endroit où vous gisez et vous toise avec une moue dédaigneuse.

- Chien arrogant ! persifle-t-il. Tu n'es même pas digne d'une exécution en public !

Sur ces paroles terribles, il fait un signe et s'éloigne. Les gardes lèvent leurs mousquets et vous couchent en joue. L'instant d'après, une explosion de bruit et de couleurs vous ravage le

cerveau tandis que les balles vous transpercent. La mort est presque instantanée.

### 305

Un jet d'eau que vous arrivez à faire jaillir des vagues détourne la trajectoire du météore et le renvoie dans le ciel avec une traînée de vapeur. Rendez-vous au [132](#).

### 306

Recourant à vos talents Kaiï, vous scrutez l'île lointaine. La côte paraît déserte mais lorsque vous regardez vers l'est, vous remarquez plusieurs points à l'horizon. Vous alertez le capitaine Rakar, mais celui-ci ne vous prend pas au sérieux et vous dit qu'il s'agit d'une simple brume de chaleur. Peu après, la vigie confirme la présence de deux navires à l'horizon. Rakar s'empresse d'aller chercher son télescope. Après quelques instants passés à scruter l'océan, il vous dit :

- Tu avais raison, je n'aurais pas dû douter des yeux d'un seigneur Kaiï.

Puis, abaissant son télescope, il lance un ordre A Paoll :

- Sud-Sud-Est, mon second ! On dirait que nous avons de la compagnie !

Dans un craquement de bois, le bateau vire de bord et change de cap. Vous avez maintenant le vent contre vous, ce qui oblige Paoll à louvoyer pour avancer. Les navires lointains, qui ont l'avantage se rapprochent à vive allure et sont maintenant bien visibles. Il ne fait de doute pour personne à bord que ce sont des vaisseaux pirates. Rakar ordonne à ses hommes de prendre leurs positions de combat, tandis que les marins de Dryan bourrent les canons pour repousser les pirates qui s'apprêtent à aborder à bâbord. Si vous voulez rester sur le pont arrière avec le capitaine Rakar, rendez-vous au [263](#). Si vous préférez vous battre aux côtés de Dryan à bâbord, rendez-vous au [144](#).

### 307

La nacelle a un violent à-coup quand la trajectoire du ballon s'infléchit brusquement sous l'action de votre Grande Discipline. Elle manque de justesse la saillie rocheuse et Yranäi parvient alors à reprendre le contrôle du moteur et à ramener le ballon au milieu du défilé, où les courants thermiques sont moins changeants. Quand vous en sortez, vous entrez dans une zone dense et stable, et toute trace de turbulence disparaît.

- Eh bien ! s'exclame Yranäi. C'était excitant, non ?

Grâce à un immense effort sur vous-même, vous résistez à la tentation de le tancer pour son incompetence et vous parvenez même à sourire, jurant toutefois en votre for intérieur de ne plus jamais monter à bord de cet engin. A peine vous êtes-vous remis de ces émotions que vous apercevez à l'horizon quelque chose qui n'est pas fait pour vous rassurer. Rendez-vous au [220](#).

### 308

En toute hâte, vous faites naître un tourbillon d'air pour repousser la flèche qui fuse maintenant vers votre poitrine. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si votre total **D'ENDURANCE** actuel est inférieur ou égal à 20, soustrayez-lui 2 points. Pour un résultat final de 4 ou moins, rendez-vous au 44. Pour un résultat final de 5 ou plus, rendez-vous au [261](#).

### 309

- Très bien homme du Nord, bougonne la brute épaisse, si tu es vraiment du Sommerlund comme tu le prétends, peux-tu me dire comment s'appelle la capitale de ton pays ? Qu'allez-vous répondre ?

Holmstar	Rendez-vous au <a href="#">122</a>
Holmgard	Rendez-vous au <a href="#">64</a>
Stargard	Rendez-vous au <a href="#">227</a>

### 310

Ne voulant pas lui donner l'impression d'être versé dans l'art de la magie, vous lui dites simplement que vous êtes un voyageur en route pour le sud. - Hum hum... fait le magicien, visiblement perplexe. Peut-être as-tu acquis un objet magique en chemin ? Moi-même, je collectionne les objets magiques et ésotériques en tous genres, c'est d'ailleurs ce qui m'amène à Bisutan. Si tu as quoi que ce soit à me proposer, je serai ravi de l'acheter. Si vous avez en votre possession un Crâne de fer, une Émeraude de Kutyan ou une Couronne de Siyène et si vous souhaitez vendre l'un ou l'autre au magicien, rendez-vous au [54](#). Si vous ne disposez d'aucun de ces objets ou si vous préférez ne pas vous en défaire, rendez-vous au [262](#)

### 311

Paoll vous montre votre cabine qui se trouve à la poupe du navire, près de celle du capitaine. Pour vous familiariser avec la disposition du bateau, vous décidez d'accompagner Paoll qui va en faire le tour pour réveiller les matelots. La cale avant de la frégate a été convertie en dortoir pour loger les dix-huit membres de l'équipage, pourtant, quand les hommes s'extirpent de leurs hamacs, réveillés par la voix de stentor du second, vous en comptez trente et un.

- Bienvenue à bord ! s'exclame un jeune homme blond dont le surcot porte en écusson l'ancre écarlate des îles de Kirlundin. Je suis le sergent Dryan, de la première division de la marine des Kirludins. J'ai douze marins sous mon commandement et nous avons mission d'assurer la sécurité de ce bateau dans son voyage vers le sud.

Dryan vous explique que le roi Ulnar lui a confié cette mission car, en plus de vous transporter, *La Perle du Sommerlund* emporte dans ses cales un chargement précieux de bois et de blé à destination de Bisutan. Toutefois, vous ne pouvez réprimer une certaine méfiance : lors de l'entretien précédant votre départ, Loup Solitaire n'avait fait aucune allusion à une protection militaire pour cette traversée. Vous mettez donc Dryan à l'épreuve de vos talents psychiques Kaï (à son insu bien sûr) et vous découvrez que le jeune sergent est de bonne foi. De plus, il est loin de soupçonner la véritable raison de votre voyage.

- Eh bien je suis heureux de faire cette traversée avec toi et tes hommes, lui dites-vous alors, il est très rassurant d'avoir des militaires à bord. Après un salut, le sergent prend congé de vous pour aller s'occuper de ses hommes. Paoll surgit à l'entrée de la cale.

- Le capitaine est à bord, seigneur Kaï ! crie-t-il. Vous remontez sur le pont au moment où un homme à la carrure d'athlète, doté d'une généreuse barbe blonde et d'un regard bleu et perçant, franchit la passerelle.

- Je suis Rakar, vous dit-il d'une voix bourrue. Tu dois être le compagnon Kaï que nous attendions. Très bien, on va pouvoir partir. Paoll ! ajoute-t-il à l'intention de son second, dis aux hommes de prendre leur poste. J'aimerais qu'on attrape la marée descendante, dans une heure. Rendez-vous au [278](#).

## 312

Vous attendez la dernière seconde pour sauter pardessus la statue qui dégringole. Elle s'abat à l'endroit même où vous étiez puis finit sa course au pied des marches, et se brise en plusieurs tronçons qui bouchent complètement le passage. Vous repartez à la poursuite de votre proie, le fléau d'Hikas. Rendez-vous au [177](#).

### 313

Le vieux jure dans sa barbe et disparaît dans la pénombre.

- Espèce de pique-assiette ! commente Slaï. Nous perdons notre temps ici, Grand Maître. Nous ferions mieux de repartir.

Vous acquiescez d'un hochement de tête et VOIIN dirigez votre cheval vers la route côtière en lui montrant nul signe aux autres de vous suivre. La nuit est claire < Imie avec une lune presque pleine. Si vous avez de la chance, vous pourrez arriver Bir-Rabalou bien avant minuit. Rendez-vous au [232](#).

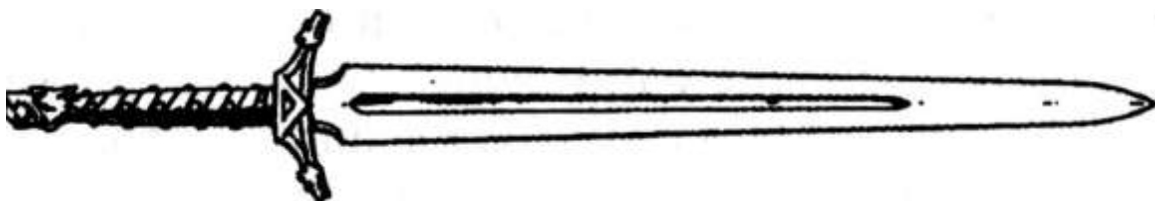
### 314

Les rues sont vides, au petit matin lorsque vous partez. Les habitants dorment tous, après les fêtes de la nuit, et personne ne vous voit quitter la ville et prendre la piste de la jungle. Pendant la majeure partie de la matinée, vous avancez dans une végétation dense et luxuriante qui vous bouche la vue. Vers midi seulement, en atteignant le sommet d'un plateau, vous découvrez ce qu'il y a par-delà la jungle. A environ un kilomètre au nord, le titanesque gouffre de Gorodon déchire l'horizon telle une plaie à vif dans le sol que le temps n'aurait pas pu refermer. Passé le plateau, la piste descend vers les ruines d'une cité ancienne. Vous y faites halte pour permettre à votre cheval de s'abreuver à une petite mare d'eau claire qui sourd en bouillonnant de la terre grasse. Si vous ne maîtrisez pas la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez faire 1 Repas sans quoi vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [113](#).

### 315

Blessée à mort, l'Otokh pousse un cri strident et des étincelles jaillissent de ses pattes et de sa gueule tandis que, lentement, elle perd prise. Horrifié, vous la voyez alors dégringoler et s'écraser lourdement sur le pont. Cinq pirates meurent étouffés sous le poids de son corps énorme et sept autres, pris dans ses pattes, sont entraînés dans sa chute quand elle roule à la mer. Un vent

de panique balaie alors le reste des pirates, qui font mine de se replier sur leur navire. Mais leur chef menace de trancher lui-même la gorge à quiconque flancherait, et les hommes, qui redoutent visiblement leur chef plus que tout autre péril, se regroupent pour un nouvel assaut. Quittant l'abri du gaillard d'avant, le chef.



### 316

Grâce à votre faculté de vision rapprochée, vous détectez la présence de violents courants entre les pics montagneux, résultant de la rencontre de l'air sec des collines de Bavière avec celui de la jungle, lourd d'humidité. Vous avertissez Yranaï mais il n'en a cure.

- La *Simoun* en a vu d'autres, dit-il avec bravache. Pour ponctuer ses dires, il assène un coup de poing sur le rebord de la nacelle... et un gros morceau du bastingage cède et tombe dans le vide ! Piteux, Yranaï tripote les valves de son moteur et dirige la montgolfière vers l'est, en direction d'une zone où les pics sont moins hauts et moins nombreux et l'atmosphère plus calme. En votre for intérieur, vous remerciez Kaï et Ishir qu'Yranaï ait fini par se raviser. Rendez-vous au [68](#).

### 317

Vous examinez soigneusement les plantes et vous voyez qu'il s'agit de Cowana, une variété maritime de Laumspur qui possède les mêmes propriétés curatives. Il y a là de quoi faire trois doses ; chaque dose de Feuilles de Cowana, consommée après un combat, vous régénérera de 4 points d'ENDURANCE. Si vous souhaitez récolter une ou plusieurs doses, inscrivez-les dans la

case sac à dos de votre *feuille d'Aventure* (chaque dose occupe la place d'un objet). Rendez-vous au [99](#).

### 318

La situation tourne au vinaigre. A la façon dont les badauds vous toisent, il est clair qu'ils croient les mensonges du voleur. Peu désireux de vous retrouver au cœur d'une rixe ou, pire encore, d'être amené devant la milice de la ville, vous jugez plus sage, pour cette fois, d'adopter un profil bas. A contrecœur, vous jetez l'objet au voleur en lui grommelant de le garder (rayez le premier objet de votre liste du sac à dos). La foule se désintéresse aussitôt de l'affaire ; quant au voleur, il tourne les talons et s'engouffre dans une ruelle, tel un rat se réfugiant dans une bouche d'égout. Rendez-vous au [96](#).

### 319

La violence de cet assaut inattendu vous projette en arrière. Avant que vos défenses psychiques ne parviennent à se mobiliser pour protéger votre tissu mental, vous souffrez d'un douloureux traumatisme et vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Lorsque la douleur s'estompe, vous rouvrez les yeux et vous découvrez un nouveau danger. Rendez-vous au [75](#).

### 320

Comme au ralenti, la flèche de l'archer file droit sur vous. Vous êtes conscient du danger mais vous vous sentez comme enraciné, incapable de vous écarter de la trajectoire meurtrière. Soudain, une explosion de douleur ravage votre tête et vous sentez le goût salé du sang dans votre bouche. La flèche vous a atteint en plein front et vous mourez instantanément. Telle est la triste fin de votre aventure.



### 321

Vous vous engagez dans une rue parallèle à la plage, puis vous pénétrez dans la cour d'une grande auberge à deux étages. Un jeune garçon prend votre monture et l'emmène dans un enclos voisin, tandis que vous entrez dans l'auberge. La salle est déserte, hormis le patron, affalé sur le comptoir, qui sursaute à votre arrivée et se frotte vigoureusement les yeux.

- J'ai deux types de chambres, vous explique-t-il. Ordinaire et grand luxe. L'ordinaire, c'est 2 pièces d'or la nuit sans repas. La grand luxe coûte 4 pièces d'or pour la nuit, avec un petit déjeuner très copieux.

Si vous décidez de prendre une chambre ordinaire, rendez-vous au [216](#). Si vous optez pour le grand luxe, rendez-vous au [138](#).

### 322

Vous visez l'horrible gueule de l'Araignée Géante et vous décochez votre flèche. Mais juste avant que celle-ci n'atteigne sa cible, la créature fait un grand bond et s'accroche au grément de votre navire. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science des Armes appliquée à l'arc, ajoutez 3 au nombre obtenu. Pour un résultat final de :

De 3 ou moins   Rendez-vous au [81](#)

De 4 à 6         Rendez-vous au [154](#)

De 7 ou plus     Rendez-vous au [222](#)

### 323

Les visages de vos compagnons sont couverts de boutons rouges et ils ont tous des maux de tête, de la fièvre et des nausées. Vous parvenez à **SUPPRIMER** ces troubles grâce à vos talents de guérison ; en revanche, l'irruption résiste A tous vos traitements

Force est aux trois de se résigner : ils ont attrapé la Fièvre de Bita. Leur vie n'est pas en danger, mais l'irruption provoque des démangeaisons très pénibles auxquelles ils ne pourront remédier qu'en achetant une lotion spéciale à Bisutan. En attendant, ils n'ont que le tissu frais de leurs mhaktis pour les protéger du soleil de plomb. Vous chevauchez toute la journée et vous arrivez en fin d'après-midi en vue de la grande cité de Bisutan, érigée sur un îlot de l'estuaire de la Khorda. Un gigantesque pont de pierre relie la route côtière à la porte de la ville, dont le poste de garde est flanqué de deux grands dragons de pierre. Il n'est pas dans les habitudes des gardes de Bisutan d'arrêter les voyageurs sans raison car cette grande ville attire des commerçants des quatre coins du Magnamund. Malheureusement pour vous, un jeune garde remarque les boutons et l'extrême pâleur de vos compagnons et vous fait arrêter.

- Fièvre de Bita, déclare alors d'un ton sévère le chef des gardes.

Sur ces mots, il fait signe à cinq gardes armés de javelots et leur ordonne d'emmener les marins dans une geôle, à l'autre extrémité du pont. Vous protestez, mais le sergent est intraitable : les marins doivent passer un mois en quarantaine pour permettre aux germes de la fièvre de s'éteindre complètement. Ils seront bien traités, vous assure-t-il, mais n'auront droit à aucune visite. Vos compagnons vous exhortent à poursuivre votre voyage sans eux. Comme les gardes armés les emmènent contre leur gré de l'autre côté du pont, ils vous adressent de grands saluts de la main. Vous les suivez du regard puis, le cœur un peu serré, vous tournez bride et pénétrez seul dans la cité. Rendez-vous au [250](#).

## 324

Quand vous entrez dans la petite boutique poussiéreuse, un mélange d'odeurs âcres vous prend à la gorge et vous fait tousser. Le propriétaire, croyant que vous voulez signaler votre présence, émerge du fond de son magasin. D'un rapide coup d'oeil, vous voyez qu'il n'y a rien de bien intéressant sur les rayonnages : la plupart des potions disponibles ne sont autres que d'inoffensifs

placebos. Au moment où vous allez sortir, le marchand ouvre un casier noir et vous montre son contenu :

Potion de Laumspur : consommée après un combat, elle permet de récupérer 4 points d'**ENDURANCE**.

Sauge des Gibets : action soporifique d'une durée d'une à deux heures.

Potion d'Aléther : augmente l'**HABILETÉ** de 2 points. Usage unique.

Chaque fiole coûte 3 pièces d'or. Si vous en achetez une ou plusieurs, modifiez votre *Feuille d'Aventure* en conséquence. Pour quitter l'échoppe, rendez-vous au [17](#).

### 325

Vous dites aux autres de vous attendre devant l'écurie et vous vous rendez seul dans l'enclos. Les chevaux s'agitent à votre approche mais vous parvenez à les calmer grâce à vos dons Kaï innés de contrôle animal. Sans bruit, vous ouvrez la barrière et vous ordonnez aux cinq premiers chevaux de **soi** tir. Ils obéissent et vous suivent docilement. **Vous** rejoignez vos compagnons et vous sautez **tous m** selle. Ernan prend alors la tête de la file et **vous** vous éloignez par une grande avenue qui mène ,a la porte sud de la ville. Deux gardes ;i **moitié endor** mis vous regardent passer avec indifférence. Tirez un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous obtenez de 0 à 4, rendez-vous au [146](#). Si vous obtenez 5 ou plus, rendez-vous au [252](#).

### 326

Vous atteignez le chef des oiseaux à l'aile et il tombe comme une pierre. Yranaï pousse un cri de joie, hélas prématuré : vous voyez avec horreur l'itkar se raccrocher à la toile du ballon et la déchiqueter à coups de serres vengeurs, avant de lâcher prise et de sombrer définitivement vers les arbres. La nacelle, déséquilibrée, oscille brusquement et vous tombez tous deux à la

renverse, l'un sur l'autre. Lorsque vous arrivez à vous dépêtrer d'Yranaï, vous apercevez la cime des arbres qui se rapproche à une vitesse vertigineuse. Votre compagnon relève la tête et, découvrant que sa montgolfière est en pièces, s'évanouit d'effroi. En toute hâte, vous le balancez en travers de votre épaule et vous posez le pied sur le rebord de la nacelle, vous apprêtant à sauter avant que ce maudit ballon ne s'écrase. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [107](#). Sinon, rendez-vous au [115](#).

### 327

Vous êtes réveillé peu après l'aube par une voix qui résonne dans la ville : c'est celle d'un Ancien Vassa qui appelle le peuple de Barrakeesh à la prière. Vous vous lavez et vous descendez rejoindre Fernant et Oriah pour le petit déjeuner. Le seigneur-lieutenant fait ensuite charger ses effets personnels dans son fiacre et, une heure plus tard, vous montez tous trois à bord de *La Perle du Sommerlund*. Au départ, Rakar est plutôt réservé quant à la présence d'une jeune fille à bord, mais les 20 pièces d'or que lui remet Fernant ont raison de ses hésitations. Le bateau lève l'ancre à midi et file à vive allure toute la journée. Au crépuscule, le vent tombe, Rakar décide de mouiller dans une crique, à quelques kilomètres à l'est de Chula. La nuit se déroule sans incident, mais un spectacle étonnant vous attend à votre réveil. Rendez-vous au [35](#).

### 328

Vous vous réveillez avant l'aurore et vous passez une heure à fourbir vos armes, avant de descendre dans la salle de l'auberge. La patronne, occupée à préparer le petit déjeuner, vous adresse un rapide bonjour. Vous lui demandez s'il y a des chevaux à vendre dans les écuries voisines. - Juste un, répond-elle. Une vieille jument qui s'appelle Jhani. Elle n'est plus de première jeunesse, mais elle est robuste et fiable. Je te la laisse pour 10 pièces d'or, avec une selle en prime. Ça te va? Vous acceptez et vous lui donnez les 10 pièces d'or (n'oubliez pas de les rayer de

vosre *Feuille d'Aventure*). Elle prévient alors son mari, qui sort la jument dans la cour. En la voyant, vous vous sentez rassuré : elle paraît docile et en bonne santé. Vous prenez congé de vos hôtes, sautez en selle et quittez la ville par la porte est. Jhani est à la hauteur de votre attente, et vous couvrez sans peine les quinze premiers kilomètres de la route côtière. Vous arrivez alors à un embranchement avec un sentier qui descend en pente douce vers un petit hameau perché au bord d'une falaise. Si vous avez envie d'aller explorer ce village, rendez-vous au 6. Si vous préférez continuer le long de la route côtière vers Hikas, rendez-vous au [89](#).

### 329

Grâce à votre Grande Discipline, vous décelez que l'homme est un riche marchand de Casiorn, la cité du commerce. Il est inoffensif bien qu'un peu éméché par la bière, et il ne vous veut aucun mal. Mais le fait qu'il ait reconnu votre tenue de compagnon Kaiï vous donne à penser qu'il a déjà rencontré des Kaiï par le passé. Lorsqu'il renouvelle son invitation, vous acceptez avec curiosité. Rendez-vous au [61](#).

### 330

Vous dormez d'un sommeil paisible et vous vous réveillez à l'aurore, aux cris des mouettes. A côté de votre porte, l'aubergiste a posé un plateau garni de viandes diverses, de fruits frais et de poissons grillés. Vous faites un copieux petit déjeuner et il vous reste encore de quoi emporter 2 Repas. Après avoir rassemblé votre équipement, vous descendez à l'enclos reprendre votre monture. Rendez-vous au [314](#).

### 331

- Gloire au Kaiï et au Sommerlund ! vous écriez-vous en sautant en plein milieu de la horde ennemie. D'un seul moulinet de votre arme, vous abattez trois guerriers en armure, puis vous en décapitez un quatrième d'un revers. Autour de vous la confusion, le bruit et la mort font rage, mais vous gardez tout votre sang-

froid. Vous vous élancez de nouveau comme un lion, balançant votre lame à la manière d'une faux pour vous tailler un chemin sanglant dans les rangs de l'ennemi. Vous êtes parvenu à dix pas du sergent Dryan lorsque les pirates lancent une dernière contre-attaque, tentant désespérément d'arrêter votre avancée inexorable.

**PIRATES SHADAKINE HABILITÉ : 36 ENDURANCE : 40** Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 97.

### **332**

L'ancien pointe son bâton noir vers la sacoche de la Pierre de Lune, que vous portez en bandoulière. Vous sentez la chaleur de la Pierre augmenter jusqu'à vous brûler la hanche : vous perdez 2 points d'**ENDURANCE** mais rien dans votre expression ne trahit votre douleur. Heureusement, l'ancien écarte sa baguette et la Pierre de Lune refroidit rapidement. Le sage Vakeros n'a pas deviné la nature exceptionnelle du contenu de votre sacoche ; la doublure de korlinium a préservé votre secret. Rendez-vous au [\*\*302\*\*](#).

### **333**

L'aubergiste range les objets sous son comptoir puis vous conduit à une table. Peu après, sa femme apporte quatre assiettes fumantes, pleines de légumes frais et de poisson aux herbes à la vapeur. Tout en savourant ce succulent repas, vous écoutez les marins évoquer leurs familles à Kirlu, leurs missions passées et leurs souvenirs du sergent Dryan. Chacun de ces hommes, à sa façon, porte le deuil du courageux sergent, et leur conversation prend bientôt un tour de plus en plus triste et mélancolique. Vous commandez alors une tournée de la meilleure bière du patron pour leur remonter le moral, mais la boisson a un effet radical sur eux : ils s'écroulent sur la table ! Avec l'aide de l'aubergiste, vous les portez dans leurs chambres, puis vous redescendez boire une petite chopine en sa compagnie. Peu après, une vieille femme entre dans la salle, portant au bras un

panier plein d'os, de dés et autres supports de divination. Elle vous propose de vous lire l'avenir en échange d'1 pièce d'or. Si vous acceptez, rendez-vous au [69](#). Si vous refusez, vous pouvez aller vous coucher, rendez-vous au [242](#)

### 334

Vous enjambez les corps des gardes et vous vous enfuyez en courant. Vous êtes peu familier avec les ruelles, passages et avenues de Bir-Rabalou mais, grâce à votre sens inné de l'orientation, vous parvenez à retrouver la *Taverne des Alizés*. Quelle n'est pas votre joie d'y retrouver les trois marins ! Malgré leurs efforts, ils ne sont pas parvenus à vendre votre cheval. Oswin vous raconte qu'un couvre-feu a été décrété, et que les rues sont interdites aux étrangers à la nuit tombée. L'aubergiste, qui déteste ouvertement le Funtal, vous propose de vous cacher dans ses écuries cette nuit, au cas où les Gardes de la Ville reviendraient. Vous acceptez avec reconnaissance. Rendez-vous au [275](#).



### 335

Vous êtes stupéfait de voir que le bateau qui vous attaque est équipé d'un énorme canon à la proue. Quelques instants plus tard, vous entendez le sifflement d'un gros boulet de canon qui fuse vers *La Perle du Sommerlund*. Heureusement, les pirates sont de piètres artilleurs et le boulet manque le mât et tombe dans l'eau. Sur l'ordre du sergent Dryan, les hommes font feu

avec les trois canons à tourillon : deux salves touchent la coque et la troisième fauche le beaupré qui tombe à l'eau en entraînant avec lui une douzaine de pirates pris dans les gréements. Le navire change de cap, avant de couler dans le sillage de *La Perle du Sommerlund* au moment où celle-ci pénètre dans le détroit de Bukimi. Profitant d'un vent dominant qui la propulse, *La Perle du Sommerlund* distance alors le second vaisseau pirate. Au bout d'un moment, lorsqu'il est assuré que tout danger est écarté, Rakar félicite les marins et l'équipage pour le courage dont ils ont fait preuve. Plus tard, tandis que le bateau avance dans le bras de mer qui sépare les deux îles Lakuri, vous passez à quelques centaines de mètres des ruines d'un campement au bord de l'eau, niché dans une baie entourée de hautes falaises sur trois côtés. Il s'agit de la crique de Kita, l'ancienne base secrète où le capitaine Khadro gardait sa flotte pirate. En contemplant ces vestiges noircis par le feu, vous essayez d'imaginer à quoi les lieux ressemblaient, avant d'être dévastés par un météore. Votre rêverie est soudain interrompue : vous venez de voir quelque chose bouger dans les ruines. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie, Kaï, rendez-vous au [158](#). Sinon, rendez-vous au [247](#).

## 336

Toute la nuit durant, vous chevauchez le long de la route côtière. Au petit matin, vous parvenez devant un poteau indicateur en pierre qui pointe vers le sud, gravé de l'inscription « Bir-Rabalou, **240** km » Passé le poteau, la route monte à travers un paysage d'arides collines à chèvres. A l'est, vous apercevez parfois, entre deux collines, l'océan, tandis qu'à l'ouest, une lointaine chaîne de montagnes aux pics enneigés barre l'horizon. En début d'après-midi, vous atteignez la ville de Kilij, blottie dans un étroit défilé entre deux collines abruptes. Oriah et les marins sont fatigués, après cette longue nuit de voyage, et ils insistent pour faire halte. Vous gagnez tous ensemble la place du marché, grouillante de monde, et vous descendez de vos montures à côté d'un abreuvoir public où vos chevaux peuvent se désaltérer. Autour, l'atmosphère est sympathique et détendue ; les gens



s'interpellent et échangent diverses marchandises. Un jeune garçon vous propose de surveiller vos bêtes pendant que vous irez au marché. Grâce à vos talents Kaï, vous percevez qu'il est honnête et digne de confiance, et Oriah lui donne 1 pièce d'or. Les marins veulent aller au bazar pour y chercher des couvertures et des cordes avec lesquelles improviser des selles et des rênes de fortune pour les chevaux, tandis qu'Oriah se demande ce qui a bien pu attirer une telle foule dans cette ville reculée. Vous aussi, vous êtes curieux, aussi décidez-vous de l'accompagner vers l'attroupement. Vous donnez rendez-vous aux marins dans une heure à l'abreuvoir et vous partez avec Oriah vers le centre de la place. Une découverte aussi choquante qu'imprévue vous y attend. Rendez-vous au [31](#).

### 337

Vous vous élancez avec les miliciens dans le labyrinthe de petites rues du quartier sud d'Hikas. A nouveau, un cri déchire la nuit, mais il est suivi cette fois-ci d'un hurlement inhumain.

- La bête ! murmure le lieutenant.

La ruelle va déboucher sur un chemin de halage qui longe la rivière et vous ralentissez le pas pour passer le coin. Vous apercevez alors un homme en pyjama, debout à sa fenêtre. Il est en état de choc et se tient la tête à deux mains. Vous vous arrêtez pour lui demander ce qu'il a et, d'un doigt tremblant et sans un mot, il pointe vers plusieurs masses sombres sur le chemin devant la passerelle d'une péniche. Le lieutenant vous dépasse en courant et approche du premier tas. Vous le voyez tomber à genoux et secouer tristement la tête, avant de s'écarter, pris d'un haut-le-cœur. Vous faites appel à votre faculté de vision rapprochée, pour découvrir avec effroi qu'en fait de tas, ce sont les corps déchiquetés de deux marchands qui gisent là. La créature sans nom les a tirés de leur lit, dans la péniche, pour les dépecer sans pitié. Vous scrutez le chemin de halage et les bâtiments le long de la rivière. Soudain, dans l'obscurité d'une ruelle, vous apercevez deux yeux jaunes qui brillent.

- Là-bas ! hurlez-vous en vous élançant à toutes jambes.

La ruelle serpente sur plusieurs dizaines de mètres avant de se terminer sur une large avenue. Vous vous accroupissez vite et vous rassemblez toutes vos facultés de traqueur pour essayer de déterminer la direction prise par la créature. Tirez un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration, ajoutez 3 au chiffre obtenu ; si vous disposez de la Grande discipline de l'Intuition, ajoutez 1. Pour un résultat final de 4 ou inférieur à 4, rendez-vous au [32](#). Pour un résultat final de 5 ou supérieur à 5 rendez-vous au [111](#).

### 338

Votre refus met en rage le contrôleur du pont. Il agite son épée en menaçant de vous trancher les oreilles. Vos compagnons ne peuvent s'empêcher de rire, certains que cet homme ne ferait pas le poids face à vous. La colère du préposé redouble, et vous devez faire appel à tous vos pouvoirs psychiques Kaï pour le calmer et le convaincre de rengainer son épée. Il vous demande alors un droit de passage plus raisonnable de 4 pièces d'or. D'un signe de tête, vous faites comprendre aux marins que c'est acceptable et chacun de vous paie 1 pièce d'or (n'oubliez pas de la rayer de votre *Feuille d'Aventure* ; si vous n'avez pas d'argent, vous devez donner un objet de votre sac à dos à la place, et le barrer de la liste). La somme que vous avez payée ne couvrant pas les frais d'hébergement, vous traversez le village et vous campez dans la forêt voisine. Entre le froid mordant de la nuit et les loups qui rôdent et effraient vos chevaux, vous ne dormez guère : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Dès les premières lueurs du jour, vous vous remettez en route. Rendez-vous au [156](#).



### 339

Vos sens Kaï vous révèlent qu'il y a quelqu'un dans le couloir. Cette personne n'est ni maléfique ni hostile, mais sa présence vous paraît tout de même un peu bizarre. Vous empoignez votre arme avant d'ouvrir doucement la porte. Rendez-vous au [116](#).

### 340

Le chef des pirates pousse son dernier soupir et s'écroule sur le pont. Ses hommes restent quelques instants pétrifiés, incapables de croire qu'il est vraiment mort. Lorsque la réalité s'impose enfin, ils sont pris de panique comme des enfants soudain abandonnés et s'enfuient en criant de votre bateau. Rakar ordonne aux survivants de trancher les cordages des grappins qui retenaient le vaisseau pirate accolé à *La Perle du Sommerlund*. Sous les cris de triomphe des Sommlendings, les pirates s'enfuient toutes voiles dehors vers l'abri des îles du cap Kabar (si vous aviez perdu une arme durant le combat, vous pouvez maintenant la récupérer). Rendez-vous au [281](#).

### 341

Vous reprenez connaissance dans un tourbillon kaléidoscopique de couleur et de douleur (vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**). Le ballon éventré est accroché dans les arbres et Yranäi gît à quelques mètres de vous, inconscient et la jambe cassée. Vous vous précipitez à ses côtés. Au moment où vous allez examiner sa

jambe de plus près, trois indigènes vakeros surgissent d'entre les arbres et approchent en courant. Yranaï ne respire plus, il est à deux doigts de la mort. Recourant à vos talents de guérison, vous parvenez à lui faire reprendre sa respiration, puis vous soignez sa jambe cassée. Malheureusement, malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à le faire revenir à lui. Les Vakeros vous disent qu'ils connaissent Yranaï et vous proposent de s'occuper de lui. Ils construisent un brancard de fortune avec leurs manteaux et emmènent le vieil homme à leur village, situé à un kilomètre de là. Vous les accompagnez et vous passez encore de longs moments à soigner votre compagnon, avant de vous autoriser quelques heures de repos. A l'aube, Yranaï est toujours inconscient. Il vous tarde de reprendre la route, mais vous vous sentez obligé d'aider le magicien à recouvrer la santé. Vous discutez alors avec les Vakeros, qui vous promettent de bien le soigner. Ils vous offrent aussi un de leurs robustes chevaux de montagne, une vieille jument du nom de Jhani. Vous les remerciez chaleureusement de leur générosité et vous quittez le village par un sentier de montagne. Le lendemain aux environs de midi, le sentier sort enfin des contreforts des Masournes et rejoint la route côtière à quelque quarante-cinq kilomètres de Hikas. Apercevant un village, vous lancez Jhani au galop. De loin, les villageois paraissent aussi accueillants que les montagnards qui vous ont donné votre cheval mais, quand ils vous voient approcher, ils se figent sur place, l'air terrifié. Certains en lâchent même les objets qu'ils avaient en main. Si vous voulez vous arrêter pour leur parler, rendez-vous au [171](#). Si vous préférez les ignorer et prendre la route de Hikas, rendez-vous au [273](#).

## 342

Vous plongez pour éviter le météore, mais votre réaction est trop lente pour l'empêcher de vous atteindre aux jambes. Un raz de marée de douleur vous ravage tout le bas du corps et vous perdez 15 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [132](#).

### 343

Vous enlevez votre tunique et vous la laissez avec votre équipement dans votre cabine fermée à clé, puis vous rejoignez Oriah sur le pont. Fernant et Rakar vous regardent sauter dans la mer tiède puis faire votre première plongée vers l'épave. Oriah est une bonne nageuse et vous voyez qu'elle évolue avec la même aisance sous l'eau. Le galion est brisé en son milieu et gît en deux morceaux sur le sable blanc. Deux endroits attirent votre attention : un trou béant dans la coque, sur l'avant de bateau, et une cabine située en poupe. Si vous choisissez d'entrer par le trou de la coque, rendez-vous au [117](#). Si vous préférez explorer la cabine, rendez-vous au [184](#).

### 344

Accompagné d'Oriah, vous rejoignez les marins, cachés dans les rochers à la lisière du plateau. Ernan vous raconte qu'en votre absence, ils ont vu les cavaliers passer devant la piste des collines et continuer par la route côtière sur plusieurs kilomètres. A peine quelques minutes avant votre arrivée, ces mêmes cavaliers sont repassés au galop dans le sens inverse, vers cap Cabar : apparemment, ils ont renoncé à vous poursuivre et décidé de regagner leur ville. Le danger maintenant écarté, vous et vos compagnons de voyage remontez en selle et quittez le plateau. Toute la nuit durant, vous chevauchez le long de la route côtière. Au petit matin, vous parvenez devant un poteau indicateur orienté vers le sud, sur lequel vous lisez : « Bir-Rabalou 240 km ». Passé le poteau, la route monte à travers un paysage d'arides collines. A l'est, vous apercevez parfois l'océan entre deux collines, tandis qu'à l'ouest, une lointaine chaîne de montagnes aux pics enneigés barre l'horizon. En début d'après-midi, vous atteignez la ville de Kilij, blottie dans un étroit défilé. Oriah et les marins sont fatigués, après cette longue nuit de voyage, et ils insistent pour faire halte. Vous gagnez tous ensemble la place du marché, grouillante de monde, et vous descendez de vos montures à côté d'un abreuvoir public où vos chevaux peuvent se désaltérer. Alentour, l'atmosphère est sympathique et détendue ;

les gens s'interpellent et échangent diverses marchandises. Un jeune garçon vous propose de surveiller vos bêtes pendant que vous irez au marché. Grâce à vos talents Kaiï, vous percevez qu'il est honnête et digne de confiance, et Oriah lui donne 1 pièce d'or. Les marins veulent aller au bazar pour y chercher des couvertures et des cordes avec lesquelles improviser des selles et des rênes pour les chevaux. Oriah est très intriguée par le monde qu'il y a sur la place et se demande qui a bien pu attirer une telle foule dans cette ville reculée. Vous aussi, vous êtes curieux, aussi décidez-vous de l'accompagner. Vous donnez rendez-vous aux marins dans une heure à l'abreuvoir et vous partez avec Oriah vers le centre de la place. Une découverte aussi choquante qu'imprévue vous y attend. Rendez-vous au [31](#).

### 345

Parfaitement maître de vous, vous couchez la créature en joue et vous lui décochez une flèche. Tirez un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous disposez de la Grande Discipline de la Science des Armes appliquée à l'arc, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si votre total d'ENDURANCE actuel est de 10 ou moins, retranchez 2. Pour un résultat final de 4 ou moins, rendez-vous au [266](#). Pour un résultat final de 5 ou plus, rendez-vous au [279](#).

### 346

Ce n'est qu'après avoir pris votre pièce et vérifié d'un coup de dents qu'elle n'est pas fausse, que la fille d'écurie daigne vous tendre les rênes de votre cheval (rayez 1 pièce d'or de votre *Feuille d'Aventure*). Peu désireux de vous attarder dans cette auberge, vous sautez en selle et vous partez avec vos compagnons vers le sud. Rendez-vous au [156](#).

### 347

Les habitants du village vous font un accueil chaleureux. Ces gens ne sont pas bien riches, mais vous ne voyez pourtant que des visages heureux et souriants. Sans rien vous demander en échange, ils vous offrent un abri pour la nuit, s'occupent de votre

cheval et vous invitent à dîner. Vous dormez d'un sommeil paisible, qui vous régénère de 3 points d'ENDURANCE. Au matin, les jeunes filles du village vous offrent une corbeille de fruits frais pour votre voyage (il y a là de quoi faire 1 Repas, inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [186](#).

### 348

Votre flèche manque sa cible de peu ; elle passe à deux doigts du casque du pirate et va se fichier dans la gorge d'un autre assaillant, debout sur le gaillard d'avant. Vous vous apprêtez à encocher une autre flèche lorsqu'un choc violent secoue *La Perle du Sommerlund* et vous jette à la renverse sur le pont. Rendez-vous au [274](#).

### 349

L'affaire conclue, Rhous s'apprête à quitter votre chambre. Sur le seuil, il s'arrête pourtant et jette un coup d'œil vers la bandoulière de votre sacoche, qui dépasse de sous le matelas.

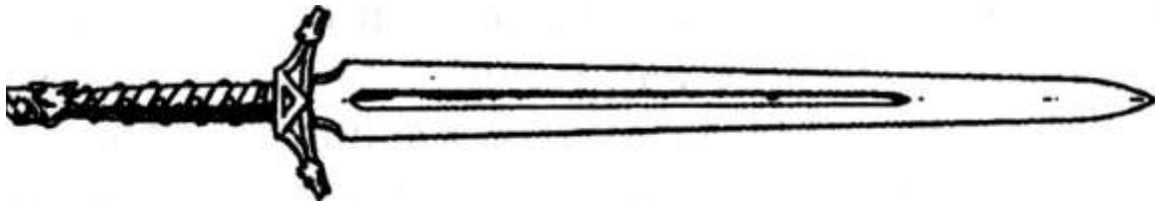
- Tu es vraiment sûr que tu n'as rien d'autre à me proposer ?

- Sûr, dites-vous d'un ton catégorique, bonne nuit. Le magicien ne peut insister davantage et finit par s'en aller. Vous refermez à clé derrière lui. Maintenant, si vous ne maîtrisez pas la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez faire 1 Repas sans quoi vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [207](#).

### 350

Au crépuscule, vous arrivez en vue d'Elzian. La métropole magique scintille comme un rubis dans les derniers rayons du soleil couchant. Vous franchissez l'épais rempart de la cité, puis le canal qui entoure son édifice le plus élevé : la tour de Vérité. La herse est alors hissée et une patrouille de gardes vakeros accourt à votre rencontre. Ils guettaient votre arrivée depuis plusieurs jours et commençaient à perdre espoir. Ils vous escortent jusqu'à la chambre du conseil où vous attendent le seigneur Rimoah et

les illustres membres du Grand Conseil des Sages. Tous se retirent à l'exception des anciens. Lorsque, à la requête de Rimoah, vous ouvrez la sacoche pour révéler la Pierre de Lune à leurs yeux, les sages laissent échapper un murmure d'admiration. Rimoah vous enjoint alors de raconter votre périple dans tous ses détails. A la fin de votre récit, lui et les sages se répandent en louanges devant votre exploit. - Félicitations, Grand Maître. Vous avez prouvé votre courage et votre ingéniosité, vous avez triomphé de la plus grande adversité. Loup Solitaire a eu raison de vous confier cette mission. Vous faites honneur à votre pays et au Second Ordre Kai. Néanmoins, votre tâche n'est pas encore achevée. La seconde partie de votre voyage, encore plus périlleuse, vous attend : vous allez devoir vous enfoncer dans les étendues sauvages et sans lois du Magnamund méridional, où aucun Kai ne s'est encore risqué. Si vous avez véritablement le courage de rapporter la Pierre de Lune à l'île de Lorn, votre mission reprendra alors dans le prochain volume des aventures du Second Ordre Kai.





# Table des

Quotient d'attaque

-11 ou INFÉRIEUR	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1
---------------------	--------	-------	-------	-------	-------

Chiffre donné par la table de hasard

1	E -0	E -0	E -0	E -0	E -1	E -2
	LS -1	LS -1	LS -2	LS -2	LS -3	LS -4
2	E -0	E -0	E -0	E -1	E -2	E -3
	LS -1	LS -2	LS -3	LS -4	LS -5	LS -5
3	E -0	E -0	E -1	E -2	E -3	E -4
	LS -2	LS -3	LS -4	LS -5	LS -5	LS -4
4	E -0	E -1	E -2	E -3	E -4	E -5
	LS -3	LS -4	LS -5	LS -5	LS -4	LS -4
5	E -1	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6
	LS -4	LS -5	LS -5	LS -4	LS -4	LS -3
6	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7
	LS -5	LS -6	LS -5	LS -4	LS -3	LS -2
7	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8
	LS -6	LS -5	LS -4	LS -3	LS -2	LS -2
8	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9
	LS -7	LS -6	LS -5	LS -4	LS -3	LS -1
9	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10
	LS -8	LS -7	LS -6	LS -5	LS -4	LS -0
0	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11
	LS -9	LS -8	LS -7	LS -6	LS -5	LS -0

E = Ennemi - LS = Loup Solitaire

# coups portés

0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 <sub>OU</sub> SUPÉRIEUR	
E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	1
LS -5	LS -5	LS -4	LS -4	LS -4	LS -3	LS -3	
E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	2
LS -4	LS -4	LS -3	LS -3	LS -3	LS -3	LS -2	
E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	3
LS -4	LS -3	LS -3	LS -3	LS -2	LS -2	LS -2	
E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	4
LS -3	LS -3	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2	
E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	5
LS -2	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2	LS -1	
E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	E -16	6
LS -2	LS -2	LS -2	LS -1	LS -1	LS -1	LS -1	
E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	E -16	E -18	7
LS -1	LS -1	LS -1	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	
E -10	E -11	E -12	E -14	E -16	E -18	E T	8
LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	
E -11	E -12	E -14	E -16	E -18	E T	E T	9
LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	
E -12	E -14	E -16	E -18	E T	E T	E T	0
LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	

T = Tué sur le coup

# TABLE DE HASARD

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