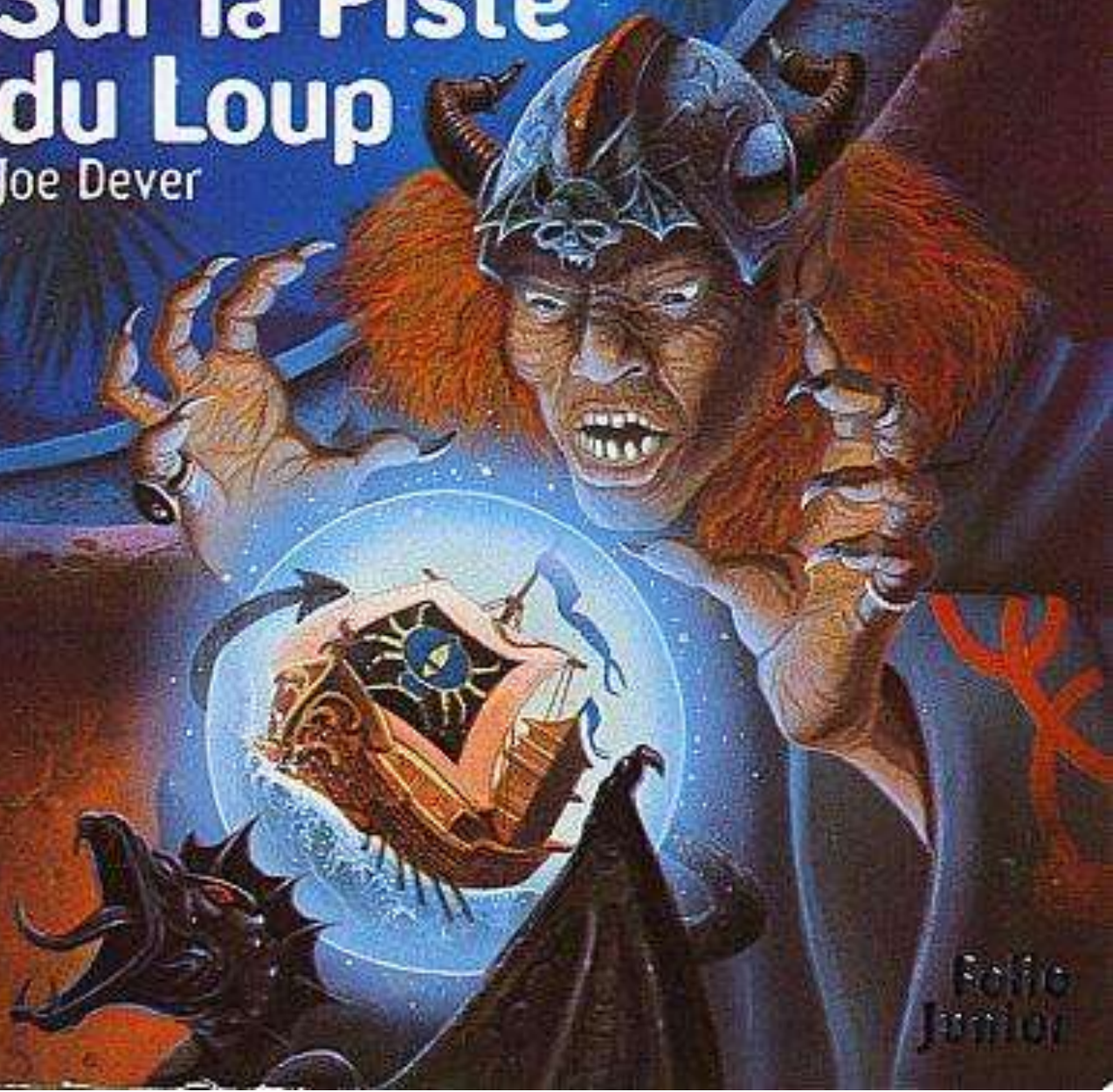


# UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Loup Solitaire / 25

## Sur la Piste du Loup

Joe Dever



Joe Dever

# Sur la Piste du Loup

Loup Solitaire /25

*Traduit de l'anglais par Noiiannipha Simon*



Gallimard



## GRANDES DISCIPLINES

Notes

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

## SAC A DOS (10 objets maximum)

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

## REPAS

- 3 points d'ENDURANCE si vous n'avez pas de Repas au moment voulu

## BOURSE

(50 Pièces d'Or maximum)

# FEUILLE D'AVENTURE

## HABILETÉ

## ENDURANCE

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

## DÉTAIL DES COMBATS

LOUP SOLITAIRE	Quotient d'attaque	ENNEMI

LOUP SOLITAIRE	Quotient d'attaque	ENNEMI

LOUP SOLITAIRE	Quotient d'attaque	ENNEMI

LOUP SOLITAIRE	Quotient d'attaque	ENNEMI

LOUP SOLITAIRE	Quotient d'attaque	ENNEMI

LOUP SOLITAIRE	Quotient d'attaque	ENNEMI



## OBJETS SPÉCIAUX

DESCRIPTION	EFFETS

## LISTE DES ARMES

ARMES (2 armes maximum)

1

2

(+ 5 points d'ATTRAIT 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 cette aventure du Second Ordre Kaï, 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 tombez sur 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'HABILETÉ 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 lors d'un combat, vous perdez des points d'ENDURANCE, et si jamais votre total d'ENDURANCE tombe à 0, vous saurez alors que votre aventure est terminée. Au cours de votre mission, vous aurez la possibilité de récupérer des points d'ENDURANCE, mais votre total d'ENDURANCE ne pourra en aucun cas dépasser celui dont vous disposiez au départ de votre mission. Si vous avez mené avec succès l'une ou les deux précédentes aventures du Second Ordre Kaï, vous pouvez reporter vos totaux d'HABILETÉ et d'ENDURANCE dans ce volume. Vous pouvez aussi emporter tous les Objets Spéciaux,

Armes Kaï et objets contenus dans votre sac à la fin de votre précédente aventure, et que vous devez donc inscrire en détail sur votre *Feuille d'Aventure*. 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 de Guerrier Kaï

La tradition de votre caste de guerriers d'élite veut que chaque novice reçoive un nouveau nom au terme de sa première année passée au monastère Kaï. Les anciens choisissent ce nom en fonction des qualités propres à chaque novice. Vous pouvez inventer le vôtre ou le créer à l'aide de la Table des Noms Kaï 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 Kaï. Vous procéderez de la même façon pour choisir le qualificatif qui lui correspond dans le Tableau B. En assemblant les deux termes, vous formerez votre nom Kaï, que vous pourrez inscrire sur le parchemin qui figure au début du livre.

Tableau A	Tableau B
0 = Lame '	0 = Rapide
1 = Feu	1 = Solitaire
2 = Épervier	2 = Véritable
3 = Cœur	3 = Hardi
4 = Ami	4 = Lunaire
5 = Étoile	5 = Tranchant
6 = Danseur	6 = Avisé
7 = Meneur	7 = Orageux
8 = Voyageur	8 = MAgique
9 = Bouclier	9 = Vaillant

## Disciplines Kai et Magnakai

Au cours de votre brillante ascension dans la hiérarchie du Second Ordre Kai, vous avez acquis la maîtrise de toutes les Disciplines Magnakai et Kai. Celles-ci vous dotent d'un formidable arsenal d'aptitudes naturelles qui vous seront très précieuses. Voici un bref récapitulatif de ces aptitudes.

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

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

*Science Médicale* Restauration (pour soi-même et les autres) 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*

Permet de se dissimuler dans la plupart des lieux, étouffe les sons provoqués par les mouvements. Permet aussi de modifier partiellement l'apparence physique, et de masquer chaleur et odeur corporelles.

### *Art de la Chasse*

Donne la possibilité de se nourrir dans la nature, augmente l'agilité, l'acuité visuelle (de jour et de nuit) et la finesse de l'ouïe et de l'odorat.

### *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 jeter la confusion dans les rangs ennemis.

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

### *Nexus*

Déplacement de petits objets par la force de l'esprit, aptitude à supporter des 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 Kaï

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

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

S'il s'agit de la première aventure du Second Ordre Kaï que vous entreprenez, votre rang actuel est celui de Grand Maître Primat. Ce grade vous confère, en plus bien sûr des Disciplines Magnakaï élémentaires qui vous sont définitivement acquises, quatre des Grandes Disciplines du Second Ordre décrites ci-dessous. A vous de les choisir judicieusement car, dans plus d'une circonstance, l'utilisation habile de l'une de ces techniques peut vous sauver la vie. Lorsque vous aurez choisi vos quatre Grandes Disciplines, inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*.

### *Grande Discipline de la Science des Armes*

Cette Grande Discipline confère à un Grand Maître Kaï 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 Primat, avec lequel vous débutez la série des aventures du Second Ordre Kaï, signifie que vous possédez la maîtrise parfaite d'une arme parmi celles qui sont représentées dans la rubrique Équipement. A l'avenir, chaque nouvelle aventure couronnée de succès vous confèrera la maîtrise d'une arme supplémentaire.

### *Grande Discipline du Contrôle Animal*

Grâce à cette technique, un Grand Maître Kaï peut exercer une influence considérable sur les animaux et les créatures qui lui sont hostiles. Elle lui permet également de communiquer avec les oiseaux et les poissons, et de les utiliser comme guides.

### *Grande Discipline de la Science Médicale*

Le praticien de cette Grande Discipline peut guérir toutes sortes de blessures. 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 qu'une seule fois au cours de votre aventure.

### *Grande Discipline de l'Invisibilité*

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

### *Grande Discipline de l'Art de la Chasse*

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

### *Grande Discipline de l'Exploration*

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

### *Grande Discipline du 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 peut avoir à déduire plus de 1 point d'ENDURANCE par Assaut. S'il opte pour la forme la plus atténuée des pouvoirs psychiques (c'est-à-dire la Puissance Psychique), le Grand Maître bénéficie de 4 points d'HABILETÉ supplémentaires et ne peut perdre 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.

### *Grande Discipline de l'Ecran 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 Kaï.

### *Grande Discipline du Nexus*

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

### *Grande Discipline de l'Intuition*

Cette technique confère au Grand Maître la faculté d'abandonner son enveloppe charnelle pour « marcher en esprit » pendant un temps accru, sans encourir d'effets secondaires désagréables. Pendant ces expériences, la protection du corps inanimé du Grand Maître augmentera avec son rang.

### *Grande Discipline de la Magie des Anciens*

Grâce à l'enseignement de Loup Solitaire, vous connaissez les rudiments du combat magique de l'Ancien Royaume. Vous maîtrisez, notamment, certains sortilèges de base de la Magie des Anciens tels que le *Bouclier*, 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 Kaiï.

### *Grande Discipline de l'Alchimie Kaiï*

C'est sous la tutelle de Loup Solitaire et du Maître de Guilde Banedon (le chef de la Guilde des Magiciens du Sommerlund) 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 *Lévitiation* et de *Y Envoûtement*. Vos connaissances en ce domaine augmenteront à mesure que vous progresserez dans la Grande Hiérarchie Magnakaiï.

### *Grande Discipline de l'Astrologie Kaiï*

Il est connu de longue date que les corps célestes de la voûte étoilée qui surplombe le Magnamund exercent une influence sur ses habitants. Un Grand Maître expert en Astrologie peut ainsi définir les grands aspects du futur en fonction des différentes positions du Soleil, de la Lune et des myriades d'étoiles et de planètes. La fréquence et l'exactitude de ces prédictions augmenteront à mesure que vous progresserez dans la hiérarchie du Second Ordre Kaiï.



### *Grande Discipline de l'Art des Simples*

Un Grand Maître du Second Ordre Kaï qui possède cette nouvelle discipline est en mesure d'identifier immédiatement toutes les substances dérivées de matériaux végétaux ou organiques. Il connaît l'emploi (médicinal ou magique) le plus secret de ces substances et sait comment modifier leurs propriétés.

### *Grande Discipline de l'Élémentalisme*

Cette nouvelle technique du Second Ordre Kaï donne au Grand Maître la possibilité de manipuler à sa guise les quatre éléments de base que sont la Terre, l'Air, l'Eau et le Feu. Il peut extraire les éléments présents à proximité et les utiliser séparément ou combinés. Il est capable de les concentrer ou d'augmenter leur volume, de les disloquer ou de renforcer leurs propriétés selon un but précis, comme par exemple édifier un rempart, projeter un rocher, soulever un tourbillon de sable, faire le vide ou provoquer un incendie. La maîtrise de cette discipline augmentera avec votre rang hiérarchique.

### *Grande Discipline de l'Art des Bardes*

Grâce à cette nouvelle technique du Second Ordre Kaï, le Grand Maître joue en virtuose de n'importe quel instrument de musique. Ses nouveaux talents lui permettent de chanter, de déclamer des poèmes, de conter en les mimant de grandes fresques épiques, d'imiter toutes sortes de sons et d'accents, et de modifier ainsi les émotions de son auditoire. L'étendue de ces talents augmentera à mesure que vous progresserez dans la hiérarchie du Second Ordre Kaï.

Si vous menez à bien cette aventure du Second Ordre Kaï, vous pourrez, avant d'entreprendre la mission du volume 26, vous doter d'une Grande Discipline supplémentaire. Pour chaque Grande Discipline que vous maîtriserez en plus des quatre qui vous sont déjà acquises, vous ajouterez 1 point à votre total d'HABILETÉ et 2 points à votre total d'ENDURANCE. Ces points supplémentaires, de même que vos quatre Grandes Disciplines d'origine, et votre (ou vos) Grande(s) Discipline(s) acquise(s), pourront vous accompagner dans votre prochaine aventure du Second Ordre Kaï.

## Équipement

Avant d'entreprendre votre voyage vers la citadelle de Gazad Helkona, 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 ce nombre dans la case correspondante de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous avez accompli avec succès les premières aventures du Second Ordre Kaï (Loup Solitaire vol. 21 22, 23 et 24), vous pouvez ajouter les pièces d'or que vous possédez déjà au nombre que vous venez d'obtenir. Il ne vous est pas possible d'emporter plus de 50 pièces d'or, mais vous pouvez laisser les autres en sûreté au monastère en prévision d'une prochaine mission. Vous pouvez également choisir dans la liste ci-dessous cinq objets, dont deux armes seulement.

BÂTON (Armes) ARC (Armes)

CARQUOIS (Objet Spécial) : il contient 6 flèches que vous devrez rayer de votre *Feuille d'Aventure* après utilisation.

FLûTE (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 points d'ENDURANCE si vous la buvez à l'issue d'un combat. Vous disposez d'une seule dose. HACHE (Armes)

Inscrivez les cinq Objets de votre choix sur votre *Feuille d'Aventure* et notez l'effet éventuel que chacun peut avoir sur vos points d'ENDURANCE ou d'HABILETÉ.

## Armes Kai

Pour avoir atteint l'ultime perfection en accédant au titre de Grand Maître Suprême, Loup Solitaire reçut du dieu Kai de nouveaux dons et la maîtrise de nouvelles capacités. L'une d'elles est la connaissance de l'Art des Métaux Kai dont il se servit pour forger dans le secret du monastère dix puissantes armes dotées de pouvoirs magiques. Ces armes enchantées sont réservées aux Grands Maîtres du Second Ordre, dont vous faites désormais partie. Vous pouvez donc choisir votre arme Kai dans le tableau ci-après, 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 sur votre *Feuille d'Aventure* dans la case Armes Kai de votre liste d'Objets Spéciaux. Car chaque arme Kai est dotée d'une propriété spécifique. Si vous l'utilisez dans des conditions spatiales ou temporelles ou contre le type d'ennemi qui correspond à cette propriété, vous bénéficierez du maximum de points supplémentaires.



N°	Arme	Nom	Pis	Propriété particulière	Pis
0	Hache	Mangousta	+5	Contre les reptiles	+6
1	Hache	Alema	+5	Contre les Morts Vivants	+7
2	Hache	Magnara	+5	Contre la roche ou la pierre	+8
3	Épie	Astria	+5	Employée de jour	+6
4	Épie	Stella	♦5	Employée de nuit	+7
⑤	Epée	Vaillance	+5	Contre les Magiciens	+8.
6	Épée	OÉras		Employée sous l'eau	+9
7	Glaive	Ra limas	+5	Contre les créatures volantes	+6
8	Glaive	Illuminât lis	+5	Employé sous terre	+7
9	Glaive	Tailleclair	+5	Contre les Cracheurs de Feu	t-»

Exemple : si vous tirez le nombre 8 avec la *Table de Hasard*, votre arme Kaï sera le glaive Illuminatus. Lorsque vous utiliserez cette arme Kaï pour combattre un ennemi dans une grotte souterraine, vous pourrez augmenter votre HABILITÉ de 7 points. En revanche, si vous affrontez cet ennemi à l'air libre, votre HABILITÉ ne gagnera que 5 points.

## 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. Quand vous utiliserez cette arme au combat, vous pourrez ajouter 5 points à votre total d'HABILITÉ. Si vous découvrez une arme au cours de votre aventure, vous pourrez la garder et l'utiliser, mais rappelez-vous que vous n'avez pas le droit de posséder plus de deux armes à la fois.

## *Arc et Flèches*

Au cours de votre aventure, vous aurez plusieurs fois l'occasion de vous servir d'un arc. Si vous avez choisi cette arme et possédez au moins une flèche, vous pourrez l'utiliser lorsque le texte vous autorisera à l'employer. L'arc est une arme très utile, car il permet de frapper l'ennemi à distance. Toutefois, vous ne pourrez en faire usage dans les combats au corps à corps, aussi vous est-il fortement conseillé de vous munir également d'une arme de poing comme l'épée ou la hache. 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 sur la *Table de Hasard* lorsque vous tirez à l'arc.

## *Objets contenus dans votre sac à dos*

Au cours de votre quête, vous découvrirez divers objets pouvant se révéler utiles et que vous souhaiterez peut-être conserver (rappelez-vous que vous ne pouvez jamais transporter plus de dix objets dans votre sac à dos). Vous avez le droit à tout moment d'échanger l'un de ces objets ou de vous en débarrasser, mais il vous est interdit de le faire lorsque vous êtes engagé dans un combat. Les objets que vous pourrez récupérer au cours de votre mission sont précisés dans le texte ou bien signalés par leurs initiales en lettres capitales (par exemple Miroir d'Argent ou Clef d'Or). S'il ne s'agit pas d'un Objet Spécial, vous devez le transporter dans votre sac à dos.

## *Objets Spéciaux*

Ces Objets ne se rangent pas dans votre sac à dos. Lorsque vous en découvrirez un, le texte 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 Kaï*

Votre arme Kaï est un Objet Spécial qui peut être transporté et utilisé en plus des deux armes ordinaires que vous possédez déjà. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science des Armes appliquée à un type d'arme identique à celui de votre arme Kaï, vous pouvez ajouter 5 points supplémentaires à votre total d'HABILETÉ en plus du bonus déjà acquis lorsque vous maniez votre arme Kaï.

### *Nourriture*

Vous transportez dans votre sac à dos la nourriture qu'il vous faudra consommer à intervalles réguliers au cours de votre quête. S'il ne vous reste plus de vivres lorsqu'il vous sera indiqué 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 quelque 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'HABILITÉ 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. Au début de 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'HABILITÉ les points supplémentaires que certaines Grandes Disciplines et certains Objets Spéciaux peuvent vous valoir.
2. Soustrayez du total ainsi obtenu les points d'HABILITÉ 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 disposiez d'une HABILITÉ de 32. Vous êtes attaqué par une meute de Chiens Sauvages dont le total d'HABILITÉ se monte à 31 et, pris par surprise, vous n'avez aucune possibilité de fuite. Si vous disposez de la Grande Discipline du Foudrolement Psychique contre laquelle les Chiens Sauvages ne sont pas immunisés, vous ajoutez 8 points à votre total d'HABILITÉ. Si vous possédez en outre l'arme Kaï Ulnarias, vous ajouterez 5 points supplémentaires à votre total d'HABILITÉ qui atteindra finalement 45. Retranchiez ensuite le total d'HABILITÉ 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 celui que vous avez calculé, puis descendez la colonne jusqu'à la case située à l'intersection de la ligne horizontale correspondant au chiffre obtenu sur la *Table de Hasard* (ces chiffres sont indiqués sur le côté gauche de la *Table des Coups Portés*). Vous connaissez ainsi le nombre de points d'ENDURANCE que l'ennemi et vous-même aurez perdu lors de cet Assaut. (La lettre E vous donne les points d'ENDURANCE perdus par l'ennemi, les lettres LS. ceux perdus par vous, disciple de Loup Solitaire.)

### *Exemple*

Le *Quotient d'Attaque* entre la meute de Chiens Sauvages et vous est de 14. Si le chiffre donné par la *Table de Hasard* est de 1, le résultat du premier Assaut sera alors le suivant : vous (LS) perdez 3 points d'ENDURANCE (plus 1 point que vous coûte l'usage du Foudroiemment 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 vous soient données ou que vous ayez la possibilité de fuir, un nouvel Assaut devra être livré.

7. Reprenez les opérations 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. Si vous mourez, l'aventure s'achève. Si votre ennemi 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 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-contre 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 Grand Maître Suprême.

### **NOMBRE DE GRANDES DISCIPLINES**

#### **MAÎTRISÉES PAR LE GRAND MAÎTRE KAÏ TITRE CORRESPONDANT**

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

5 Grand Maître Tutélaire

6 Grand Maître Principal Grand Maître Mentor

8 Grand Maître Éminent

9 Grand Maître Transcendant

10 Chevalier Kaï

- 11 Grand Chevalier Kaï
- 12 Commandeur Kaï
- 13 Grand Commandeur Kaï
- 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. Si vous avez atteint le rang de Grand Maître Éminent, voici les améliorations dont vous bénéficiez dans les Grandes Disciplines suivantes :

#### *Grande Discipline de l'Invisibilité*

Le Grand Maître Éminent qui possède cette Discipline pourra faire apparaître un épais brouillard quinze mètres autour de lui qui sera impénétrable par la vision normale et même par l'infravision. La durée d'existence de ce brouillard progressera avec l'expérience du Grand Maître.

#### *Grande Discipline de l'Art des Simples*

Le Grand Maître Éminent peut maintenant créer des produits explosifs ou inflammables à partir de simples plantes.

#### *Grande discipline de l'Élémentalisme*

Grâce à cette Grande Discipline, le Maître peut désormais se protéger de vents très violents en créant une bulle d'air calme autour de lui. Cette bulle dure initialement une minute, mais sa durée augmente avec l'expérience du Grand Maître.

### *Grande Discipline de l'Art de la Chasse*

Le Grand Maître Kaï bénéficie d'une plus grande mobilité sur tous les types de terrains, que ce soit à pied ou à cheval. Ceci pourra être très utile pour distancer un ennemi lancé à vos trousses.

### *Grande Discipline du Foudroiement Psychique*

Le Grand Maître Éminent peut attaquer en combat mental jusqu'à trois ennemis simultanément.

### *Grande Discipline de l'Écran Psychique*

Le Grand Maître peut utiliser une nouvelle défense psychique appelée Fusion de l'Esprit. Il peut ainsi se protéger ou se dissimuler en cas d'examen mental par un esprit hostile.

### *Grande discipline de la Magie des Anciens*

Le Grand Maître obtient les nouveaux sortilèges suivants :

Éclatement : ce sort brise en morceaux les objets fragiles (bouteilles, miroirs fenêtres...). La portée augmente avec l'expérience.

Trait de Feu : permet d'enflammer une pointe de flèche ou tout objet similaire, le faisant brûler d'un feu magique qui ne peut être éteint par des moyens classiques.

La nature des nouvelles améliorations de vos Grandes Disciplines Kaï vous sera indiquée dans les autres volumes des aventures du Second Ordre Kaï.

## La Sagesse du Second Ordre Kaï

Le succès de votre tentative pour secourir et libérer votre illustre maître est d'une importance vitale pour le Magnamund tout entier. Celui qui a capturé Loup Solitaire est un être d'une puissance formidable, et votre quête sera périlleuse. Soyez très prudent et restez sur vos gardes avant et après avoir pénétré dans la forteresse de Gazad Helkona. Sur votre route, vous trouverez des objets qui pourront vous être d'une grande aide. D'autres, en dépit des apparences, ne présenteront aucun intérêt ou pourront même se révéler néfastes ! Choisissez donc avec discernement ceux que vous déciderez de garder. Vous devrez apporter le même soin au choix des Grandes Disciplines Magnakaï 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 pas indispensable d'avoir accompli les précédentes missions dévolues au Second Ordre Kaï pour mener cette quête à bien. Que la déesse Ishir et le dieu Kaï vous guident sur les chemins périlleux qui vous attendent. Gloire au Sommerlund et au Kaï !

# La disparition de Loup Solitaire

Vous êtes un Grand Maître du Second Ordre Kaï, l'élite guerrière du Sommerlund. Nous sommes à l'automne de l'année 5083 après la création de la Pierre de Lune, trente-trois ans après que le Premier Ordre Kaï a failli être complètement anéanti par les Seigneurs des Ténèbres d'Helgedad. Ces adorateurs du mal, envoyés par le Dieu Sombre Naar pour détruire votre fertile Magnamund, ont depuis été abattus. Loup Solitaire, le chef de votre illustre ordre guerrier, fut le seul survivant du Premier Ordre Kaï. Alors simple initié, il se dressa au milieu des ruines fumantes du vieux monastère et jura de venger le meurtre de ses camarades. 11 tint parole en l'an 5075 quand il pénétra seul dans l'infâme domaine des Seigneurs des Ténèbres et détruisit l'infamale cité d'Helgedad, pilier de leur puissance. Avec la chute d'Helgedad, l'anarchie se répandit parmi les armées des Seigneurs des Ténèbres qui jusque-là se tenaient prêtes à conquérir le Magnamund. Rapidement le désordre s'accrut pour se transformer en une véritable guerre entre factions rivales, donnant assez de temps aux armées de l'Alliance des Pays Libres pour rassembler leurs forces et lancer une contre-offensive. Alors que tout avait semblé perdu, une victoire rapide et totale fut assurée sur les troupes du mal.

Après la mort des Seigneurs des Ténèbres, la paix a enfin régné dans votre patrie du Sommerlund. Sous la direction de Loup Solitaire, le monastère Kaï en ruines fut reconstruit et retrouva son ancienne grandeur, tandis qu'un Second Ordre de guerriers Kaï était créé. Vous êtes l'une de ces recrues de la nouvelle génération. Vous êtes né en l'an 5063, en pleine guerre contre les Seigneurs des Ténèbres. A l'âge de sept ans vous avez été envoyé au monastère Kaï par votre père. Là, sous la tutelle de Loup Solitaire vous avez développé vos talents martiaux et éveillé les pouvoirs Kaï qui dormaient en vous. Pendant les années qui suivirent, vos talents ont été entretenus et développés jusqu'à la perfection, grâce à des heures d'étude et à un entraînement rigoureux. Vos dons exceptionnels vous ont aidé à maîtriser

toutes les disciplines Kaï et Magnakaï et vous avez rapidement gravi les échelons du Second Ordre pour devenir l'un des cinq disciples à détenir le rang envié de Grand Maître Kaï. Cet aboutissement personnel vous a grandement honoré vous et votre famille.

En l'an 5077, vos compétences et votre courage ont été mis à l'épreuve lors d'une attaque lancée contre le monastère Kaï, en l'absence de Loup Solitaire. En utilisant une Porte d'Ombre (un passage astral entre le monde matériel du Sommerlund et les domaines éthérés existant à sa frontière), Naar avait envoyé une armée de créatures ailées pour assiéger le monastère et porter la destruction sur le Sommerlund tout entier. Il avait bien choisi son moment mais ses sombres projets furent contrés par la défense tenace que vos compagnons et vous aviez réussi à maintenir jusqu'à ce que le siège soit levé par Loup Solitaire et l'armée du Roi du Sommerlund.

Pendant les six années qui se sont écoulées depuis la défaite des ses armées, Naar s'est efforcé d'assouvir sa vengeance sur les Kaï. Il possède de nombreux adorateurs au sein du Magnamund qui attendent silencieusement dans l'ombre le jour où ils pourront servir leur maître déchu. L'un d'eux était le Seigneur Vandyan d'Eldenor. Guidé par Naar, Vandyan rechercha et trouva trois antiques runes du mal : les Runes d'Agarash. Le pouvoir acquis grâce à elles lui permit d'invoquer une immense armée de guerriers reptiliens - les Vorkas - qu'il utilisa pour conquérir et occuper les terres de ses paisibles voisins. Enhardi par ses succès militaires, Vandyan décida de porter la guerre plus loin encore.

Vers le milieu de l'été, son armée avait déjà envahi la plus grande partie du Magnamund central, y compris le royaume de Lyris - l'un des plus anciens alliés du Sommerlund. C'est d'un Lyris déchiré par la guerre qu'arriva au monastère un vieillard appelé Gwynian le Sage. C'était un érudit accompli, respecté par les Kaï pour avoir aidé Loup Solitaire à de nombreuses reprises dans le passé. Il implora votre chef de l'aider à sauver son pays des hordes de Vandyan. Sans la moindre hésitation, Loup Solitaire

promit de rassembler une croisade Kaï pour lever le siège de Varetta, la capitale. Les Vorkas avaient été la clé des succès militaires de Vandyan, il semblait posséder un nombre illimité de ces combattants reptiliens. Pour vaincre Vandyan et sauver Lyris, Loup Solitaire savait qu'il lui faudrait couper l'approvisionnement en

Vorkas à sa source. Gwynian avait des agents à Duadon, la capitale d'Eldenor, qui l'avaient prévenu que des milliers de Vorkas étaient créés à l'intérieur de la cité. C'était la source des hordes ennemies.

Respectant la promesse faite à Gwynian. Loup Solitaire ordonna au Nouvel Ordre Kaï de se préparer à une croisade contre Vandyan. Une armée formidable de cavaliers Kai fut rapidement réunie pour la longue chevauchée vers Lyris, un voyage accompli en à peine sept jours. A la frontière de Lyris, Loup Solitaire retrouva les chefs de l'Alliance des Pays Libres qui étaient déterminés à stopper l'avancée inexorable de Vandyan. Après avoir tenu un conseil de guerre avec les commandants alliés, Loup Solitaire vous appela pour vous donner les détails d'une mission importante que lui et Gwynian voulaient vous confier. Les espions de Gwynian lui avaient confirmé que les Runes étaient bien conservées dans la citadelle de la ville, une inquiétante forteresse connue sous le nom de Skull-Tor. Loup Solitaire vous demanda alors de vous rendre seul à Duadon, pour prendre contact avec les agents de Gwynian. Ces derniers connaissaient l'existence d'une entrée secrète dans la forteresse où ils pouvaient vous faire pénétrer. A l'intérieur vous deviez trouver et détruire les Runes le plus rapidement possible. Après la réussite de votre mission, les agents devaient vous aider à échapper aux troupes de Vandyan. La pensée de vous aventurer à des centaines de kilomètres derrière les lignes ennemies pour une telle quête vous emplissait de crainte. Mais vous vous sentiez également grandement honoré d'avoir été choisi et vous n'avez pas failli à votre devoir. Votre voyage s'est révélé riche en dangers, mais vous les avez surmontés pour finalement prendre contact avec les espions de Gwynian. Avec leur aide vous êtes



parvenu à investir la citadelle de Skull-Tor et à détruire les Runes, coupant ainsi la source du pouvoir permettant aux Vorkas d'exister. Les armées de Vandyan disparues, les Kaï purent pénétrer en Lyris pour lever le siège de Varetta. Pendant votre mission vous avez découvert que les Vorkas n'étaient pas les seules créatures que Vandyan avait invoquées grâce au pouvoir des Runes. Une entité démoniaque appelée Zorkaan le Mangeur d'Ames avait également été amenée au Magnamund depuis son antre des Plaines de l'Ombre - le domaine invisible de Naar. Ayant combattu et vaincu cette créature vous pensiez qu'elle avait disparu à tout jamais lorsque vous avez ensuite fracassé les Runes. Malheureusement ce n'était pas le cas...

Après votre victoire à Skull-Tor, vous avez été rejoint par Banedon, le Maître de la Guilde des Magiciens du Sommerlund, qui vous a emporté à bord de son navire volant le *Saute-Nuage*. Quelques minutes après votre arrivée à bord, le cap était mis vers la cité de Varetta. Le voyage par les airs ne prit qu'un peu plus de deux heures et malgré l'obscurité, l'excellent équipage de Banedon n'eut aucun mal à localiser la cité. Ses murs endommagés par le siège étaient entourés de fanaux incandescents visibles à plus de cinquante kilomètres. A mesure que vous approchiez, vous avez commencé à discerner les restes inanimés de la horde de Vorkas qui s'étendaient dans la plaine autour de Varetta, et les régiments des troupes alliées qui marchaient fièrement vers les portes de la ville. Les phares avaient guidé le navire de Banedon vers le centre de la cité, où on le fit se stabiliser au-dessus de la Maison du Savoir, la demeure de Gwynian. On vous fit rapidement descendre dans une cage, au pied de ce magnifique bâtiment, jusqu'au campement du Second Ordre Kaï. Là vous avez été bruyamment félicité par vos compagnons Kaï et étreint fiévreusement par Loup Solitaire et Gwynian le Sage. Ce fut une assemblée joyeuse et victorieuse, de celles qui resteraient à tout jamais dans votre cœur et dans les légendes du Nouvel Ordre Kaï.

La nouvelle de votre arrivée s'était répandue dans tout Varetta et vous avez été fêté par ses habitants reconnaissants. Grâce à votre

courage, le siège de leur cité était levé. Après une nuit de célébration, Loup Solitaire vous a laissé retourner triomphalement au monastère Kaï, à bord du *Saule-Nuage*. Lui de son côté avait choisi de chevaucher avec le Second Ordre et devait arriver une semaine plus tard. Vous étiez heureux d'obéir à l'ordre de votre chef et peu de temps avant midi vous avez pris congé de vos compagnons depuis le pont du magnifique navire volant de Banedon. En saluant Loup Solitaire, vous ne réalisiez pas que vous ne deviez plus le revoir.

Le lendemain à l'aube, vous étiez au monastère et annonciez la nouvelle de votre victoire à Skull-Tor. La garnison a salué chaleureusement votre succès et écouté attentivement le détail de vos périlleux exploits. Vous les avez alors prévenus que Loup Solitaire et les croisés Kaï allaient revenir de Varetta dans sept jours. En tant que plus haut gradé Kaï présent au monastère, vous avez pris en charge l'organisation de la fête pour leur retour. Cinq jours plus tard tout était prêt pour les accueillir. Tout le monde attendait leur retour avec impatience. L'après-midi était déjà avancé quand un éclaireur Kaï du nom de Pluie d'Or arriva au monastère à l'improviste. Ses vêtements et son visage étaient couverts de poussière et il était clair, à voir son état d'épuisement, qu'il avait chevauché sans relâche. Voyant sa mine défaite, vous avez vite compris qu'il apportait de bien mauvaises nouvelles : Loup Solitaire avait disparu ! Il vous apprit que votre chef avait été enlevé lors d'un bivouac nocturne en bordure du Ruanon. Ceux qui avaient assisté à l'enlèvement avaient déclaré que Loup Solitaire avait été englouti par une ombre noire tourbillonnante, comme tombée du ciel orageux. L'attaque avait été si soudaine que votre cher Grand Maître n'avait pu éviter d'être emmené au loin. Un frisson glacé vous parcourait l'échine à mesure que vous entendiez le rapport de Pluie d'Or. Sa description de l'ombre noire était identique à l'apparence prise par Zorkaan le Mangeur d'Ames. Un doute terrible vous rongea, une peur panique que la destruction des Runes utilisées par Vandyan pour appeler Zorkaan n'ait pas entraîné le bannissement de cette sinistre créature. Qu'au contraire elle soit restée emprisonnée au Magnamund. Vous avez immédiatement

vu en l'enlèvement de Loup Solitaire un acte de vengeance. Votre sixième sens a pressenti que Loup Solitaire était encore en vie quelque part au Magnamund, sans pouvoir repérer l'endroit précis. Vous aviez certes obtenu une grande victoire à Duadon mais la nouvelle de la disparition de Loup Solitaire a jeté un trouble profond sur votre triomphe. Vous pensiez que la perte de votre illustre maître était un prix bien trop élevé à payer pour la défaite de Vandyar et de ses hordes de Vorkas. Votre instinct vous poussait à faire l'impossible pour retrouver Loup Solitaire et le libérer de son lugubre geôlier, mais vous ne saviez où chercher. Vous avez tout de suite dépêché un messenger à Toran et mandé Maître Banedon pour un conseil d'urgence. Il répondit avec diligence à votre demande et arriva au monastère en quelques heures sur le *Saute-Nuage*. Il était accompagné du Seigneur Rimoah de Dessi, un Ancien Mage, le conseiller et le plus vieil ami de Loup Solitaire. Vous êtes maintenant tous les trois réunis dans la salle du conseil de l'Ordre, pour examiner la situation.

Rimoah confirme vos soupçons quant à l'invocation de Zorkaan grâce au pouvoir des Runes. « Quand vous les avez détruites, Grand Maître, il n'a pu retourner vers les Plaines de l'Ombre d'où il était venu. Malencontreusement votre exploit a aussi emprisonné Zorkaan au Magnamund. L'arrivée dans notre monde d'une créature maléfique aussi puissante ne nous a toutefois pas échappée, vous dit-il. Nous avons perçu la présence de Zorkaan et, à l'aide de notre Magie, nous avons suivi ses mouvements. Pendant une courte période suivant la destruction des Runes, l'entité a erré librement. » Rimoah vous parle alors d'un ignoble sorcier de sa connaissance, appelé Xaol. « C'est un nécromancien qui se terre à Gazad Helkona, une ancienne cité-forteresse des Seigneurs des Ténèbres située dans les étendues désolées du Skaror. Xaol est également un suppôt de Naar qui, depuis la chute des Seigneurs des Ténèbres, a attendu patiemment l'heure de servir son maître. Les jours précédant la capture de Loup Solitaire, nous avons détecté des courants de communication psychique entre Gazad Helkona et les Plaines de l'Ombre : Naar transmettait à Xaol les secrets d'un Rituel de Lien grâce auquel l'esprit libéré de Zorkaan pouvait être enchaîné à

nouveau. Nous avons appris que Xaol est parvenu à mener le rituel à son terme. « L'insatiable soif de vengeance de Naar est une menace avec laquelle Loup Solitaire doit compter depuis le jour où il a détruit les serviteurs du Dieu Sombre, précise Banedon. Il restait vigilant face à la menace constante d'un assassinat par les agents de Naar, mais il semble qu'on l'ait surpris sans gardes pendant le long retour vers le Sommerlund. « Grâce au rituel accompli par Xaol, Naar a pris le contrôle de Zorkaan, indique Rimoad. Il a envoyé sa créature assassiner Loup Solitaire au campement près du Ruanon, mais il a échoué. Zorkaan n'a pu tuer Loup Solitaire... mais il a pu le maîtriser et l'emmener avec lui.

« Mais alors où se trouve Loup Solitaire à présent ? » demandez-vous anxieusement. « Emprisonné à Gazad Helkona, répond Rimoad, et il est en grand danger. Seules ses Disciplines Kaï Suprêmes et le Glaive de Sommer, son arme sacrée, lui ont évité de mourir de la main contrôlée par Naar. Votre chef est un homme brave et plein de ressources, mais je crains que les attaques inlassables de Zorkaan ne l'affaiblissent et finissent par avoir raison de lui, à moins qu'on lui porte rapidement secours. »

Spontanément vous vous portez alors volontaire pour le secourir. Rimoad et Banedon, impressionnés par votre courage et votre confiance, acceptent immédiatement de vous épauler pour accomplir cette tâche difficile. Rimoad vous informe que Gazad Helkona est occupé par Xaol et ses cohortes, composées de bandits du rude pays des Hammer-land et de restes de l'armée du Seigneur des

Ténèbres Chlanzor, l'ancien maître de la cité-forteresse.

« La citadelle est située dans une région volcanique éloignée, entourée par la forêt pétrifiée d'Helkona qui lui a donné son nom. C'est un endroit difficile à atteindre et à prendre par la force », vous dit-il. « Mais là où une armée échouerait un Kaï solitaire pourrait réussir », glisse subtilement Banedon. Après avoir longuement discuté du sauvetage, vous décidez d'un plan

d'action. Banedon vous transportera à bord de son vaisseau volant jusqu'à une vallée dans les collines de Shezar. à soixante-quinze kilomètres au sud de Gazad Helkona. Là vous débarquerez et rejoindrez la forteresse à pied. Banedon restera à bord, loin des regards de Xaol, attendant un signal télépathique de Loup Solitaire lui confirmant sa libération. A ce moment uniquement, il enverra son navire au-dessus de Gazad Helkona pour vous récupérer tous les deux. Si vous ne parveniez pas à libérer Loup Solitaire, il vous faudrait vous frayer un chemin vers le navire par vos propres moyens.

Pendant votre mission, le Seigneur Rimoah et les Anciens Mages utiliseront leurs pouvoirs pour perturber la transmission de pensée entre Naar et son serviteur Xaol. Rimoah est sûr que son action empêchera Xaol de détecter le *Saute-Nuage* et de repérer votre approche de sa triste forteresse.

Vous décidez de commencer votre traversée vers les collines de Shezar dès le lendemain, aux premières lueurs du jour. Pendant les quelques heures qui vous séparent de l'aube, vous mettez au point les derniers préparatifs du long voyage vers l'ouest. Vous faites ensuite appeler Hibou de l'Hiver, un Grand Maître Kaï, pour lui parler de la mission que vous allez entreprendre. Il est le plus expérimenté de la garnison, vous lui transmettez donc le commandement en votre absence. Les croisés Kaï reviendront dans deux jours et il sera de son devoir de les informer de votre destination. Il devra également veiller sur le monastère jusqu'à votre retour avec Loup Solitaire. Une fois les préparatifs terminés, Rimoah vous escorte jusqu'au champ d'entraînement du monastère. Vous y apercevez, se balançant au gré du vent, la coque lisse du *Saute-Nuage* qui scintille sous la lumière lunaire. Le seigneur Rimoah a décidé de ne pas vous accompagner pendant la traversée. En revanche, il gardera le contact avec Banedon au moyen d'une pierre de vision. L'une des vigies du navire, vous apercevant traverser le champ, ordonne de faire descendre une cage d'embarquement depuis le pont arrière. Alors que vous attendez la cage, Rimoah sort de sa poche un petit disque de platine suspendu à une cordelette. Il le presse dans votre main et insiste pour que vous le portiez en permanence.

- C'est un objet imprégné d'Ancienne Magie, dit-il sagement. Ses pouvoirs de protection pourraient vous être très utiles si vous pénétrez dans Gazad Helkona. Loup Solitaire possède un talisman semblable et je suis sûr qu'il l'a aidé à résister à Zorkaan.

Vous l'acceptez et passez la cordelette autour de votre cou. (Notez l'Amulette de Platine sur votre *Feuille d'Aventure* comme un Objet Spécial porté autour du cou. Vous n'avez pas besoin de vous débarrasser d'un autre Objet Spécial si vous possédez déjà le nombre maximum autorisé.) Rendez-vous au [282](#).

## 2

Le bandit le plus proche tire son arme. Vous dégainez plus vite que lui et vous transpercez littéralement sa poitrine. Il chancelle, ses articulations blanchissent sur la poignée de son épée puis ses forces finissent par l'abandonner et il tombe à la renverse sur le sol de pierre. Le chien-loup glapit et s'enfuit mais le bandit survivant est toujours debout.

- Prépare-toi à mourir, chair à corbeau ! crache-t-il en sortant sa lourde épée de son fourreau de cuir.

MAÎTRE-CHIEN HABILETÉ : 29 ENDURANCE : 32

Si vous gagnez ce combat, rendez-vous au [252](#).

## 3

Le Drakkarim lâche son épée puis s'écroule sur ses genoux. Dans son agonie, il s'agrippe inutilement à votre flèche, puis il tombe à la renverse dans les escaliers, bousculant ses camarades comme des quilles en traversant leurs rangs. Les rares qui n'ont pas été projetés par leur chef ouvrent immédiatement le feu avec leur arbalète, vous forçant à plonger à l'abri derrière le parapet. Alors que vous rampez vers Loup Solitaire, un cri perçant vous fait tourner la tête avec anxiété. Rendez-vous au [264](#).

## 4

Vous vous concentrez sur le trio de bandits en préparant rapidement vos formidables pouvoirs psychiques. Une boule d'énergie flamboyante prend forme dans votre esprit. Quand vous sentez que vous ne pouvez pas la retenir plus longtemps, vous la lancez vers les bandits en trois salves foudroyantes. Les hommes hurlent de douleur tandis que votre attaque mentale transperce profondément leur esprit, les laissant en état de choc. Avant qu'ils puissent récupérer, vous ouvrez d'un coup de pied la lourde porte de fer et vous vous jetez dans le hall, votre arme Kaï prête à frapper.

## BANDITS DES HAMMERLAND

(En état de choc) HABILITÉ : 28 ENDURANCE : 36

Si vous l'emportez sur les trois hommes, rendez-vous au [131](#).

### 5

- Ishir soit louée, vous nous avez sauvé de cet objet démoniaque, sire, hoquetez-vous tout en essuyant la sueur glacée sur votre front. Je crois que je n'aurais pas pu le contrer. La cage d'embarquement est hissée jusqu'à une ouverture sous la coque arrière du *Saute-Nuage* et, alors qu'elle s'arrête en vibrant, sa porte s'ouvre pour vous laisser sortir. Des mains impatientes vous aident tous deux à monter sur le pont, où Maître Banedon vous salue depuis le poste de commandement. Les Kraans foncent vers vous mais, heureusement, le jeune équipage du *Saute-Nuage* ouvre le feu. Leur précision infailible a tôt fait de décimer les nuées ennemies, forçant les survivants à battre en retraite. Banedon s'arc-boute alors sur le gouvernail et, sous les vivats de son équipage victorieux, le navire décolle des murs fortifiés de Gazad Helkona, filant vers l'est à pleine puissance. Rendez-vous au [350](#).

### 6

Au-delà du palier se trouve l'entrée d'une salle à l'odeur nauséabonde dont le sol est recouvert d'os et de débris de chair en putréfaction. Ses murs sont décorés de bas-reliefs représentant des têtes démoniaques ou des visages monstrueux. Derrière eux, sur un fond volcanique désolé, dansent plusieurs créatures humanoïdes accompagnées par des serpents aux écailles rugueuses sortant de profondes crevasses. Dans la partie droite de la pièce vous apercevez les restes d'un autel de granit, fendu en deux par une force terrifiante. Ses fragments s'amoncellent devant l'entrée d'une sombre alcôve. A gauche se dresse une porte de fer noir avec un orifice percé en son centre. Sur le sol à côté de la porte est posé un imposant coffre en bois. Si vous souhaitez fouiller la pièce, rendez-vous au [302](#). Si vous



préférez vous approcher de la porte pour regarder par l'orifice, rendez-vous au [223](#).

## 7

Vous vous écrasez lourdement au milieu des ossements et des cadavres qui jonchent la demeure du nécromancien et une douleur aiguë vous transperce le crâne quand votre nuque heurte le dallage de marbre : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Reprenez vos esprits et rendez-vous au [325](#).

## 8

Après plusieurs minutes d'efforts intenses, la serrure cède avec un cliquetis étouffé. Vous poussez la porte et pénétrez dans une pièce spacieuse éclairée par dix globes lumineux. Ils sont suspendus dans les airs comme par magie et diffusent une lumière blanche vacillante. Les murs sont décorés par des fresques montrant les armées du Seigneur Chlanzor pillant les fermes et les cités des Pays Libres. Un trône taillé dans un bloc de marbre noir se dresse contre le mur du fond. Sur la pierre courent des veines vertes et violettes étrangement fluorescentes, et l'air autour du trône scintille comme un mirage. Comme vous approchez du siège, la porte se referme avec un claquement sonore. Instinctivement vous faites volte-face mais il n'y a plus rien derrière vous. La porte a disparu ; la surface du mur est lisse, les fresques s'étendent sans fissure apparente. Rendez-vous au [90](#).

## 9

Vous vous accroupissez auprès du Kraan au cou brisé et découvrez une poche de cuir attachée par une chaîne à son harnais. Vous l'ouvrez d'une chiquenaude et faites glisser son contenu dans votre main : il s'agit d'un tube de métal percé de trous. Si vous possédez l'Art des Bardes, rendez-vous au [246](#). Sinon, rendez-vous au [165](#).

## 10

Vous utilisez votre Science Médicale Magnakaï pour aider Loup Solitaire à émerger du coma et à reprendre conscience. C'est une expérience difficile qui vous coûte 2 points d'ENDURANCE, mais votre sacrifice est récompensé. Rendez-vous au [313](#).

## 11

Précautionneusement vous explorez le tunnel étroit, et plus vous avancez profondément dans l'obscurité plus vous sentez l'odeur écoeurante du moisi et de la putréfaction. Des ossements craquent sous vos pieds et les parois se recouvrent progressivement d'une épaisse mousse grisâtre. Finalement vous vous retrouvez bloqué dans un cul-de-sac. En examinant les murs couverts de mousse, vos talents de pistage vous font découvrir une pierre branlante qui cache une longueur de corde pourrie. Vous la tirez, déclenchant du même coup un contrepoids qui fait pivoter le mur sur un axe central. Vous vous faufilez dans l'étroite ouverture pour pénétrer dans une salle obscure où vous faites quelques pas. A cet instant vous entendez l'engrenage secret se remettre en marche, scellant le passage vers le tunnel. Utilisant votre infravision, vous examinez les alentours pour découvrir que vous êtes à l'intérieur d'une vaste salle flanquée de rangées de squelettes humains. Ils sont figés dans une posture attentive, le dos contre le mur de pierre, leurs mains décharnées serrées sur les manches de leurs armes d'hast rouillées. A l'extrémité de la salle vous apercevez une lourde porte de bois à double battants, renforcée de barres d'acier poli. Vous passez entre les deux rangées de squelettes le plus silencieusement possible, frémissant sous leurs orbites vides, et atteignez les portes qui sont protégées par une serrure à combinaison : un cadran avec une aiguille de bronze fixée sur un disque numéroté de 0 à 200. Vous posez votre paume sur la porte et un frisson vous parcourt le dos quand vous sentez que Loup Solitaire est détenu de l'autre côté.

Votre Intuition Kaï vous aide à déterminer la | combinaison de la serrure : si A=1, B=2, C=3, et ainsi de suite dans l'ordre alphabétique jusqu'à Z=26, quelle est la valeur totale de la forteresse de Gazad Helkona? Quand vous penserez avoir trouvé, rendez-vous au paragraphe correspondant à votre réponse. En revanche, si vous ne trouvez pas ou si vous faites la moindre erreur, rendez-vous plutôt au [183](#).

## 12

Le mécanisme s'enclenche dans la bonne position et la partie cachée du mur crisse en couissant, révélant un passage sombre et étroit. Vous pénétrez dans le tunnel et gravissez une pente jusqu'à une partie plus large d'où émane une étrange lumière ocre. Cette lumière suinte littéralement d'une moisissure qui prolifère sur les murs humides. Immédiatement vous la reconnaissez comme étant de la Gnalia, un germe inoffensif souvent utilisé pour guérir les infections du sang. Cette moisissure est comestible et très nourrissante, il y en a en tout pour 5 Repas si vous souhaitez la récolter. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* le nombre de Repas de Gnalia que vous emportez, chaque Repas consommé vous fera regagner 2 points d'ENDURANCE. Finalement le passage aboutit à une porte étroite. Elle se soulève à votre arrivée, révélant un escalier en colimaçon. Vous commencez à gravir les marches de pierre, tandis que la porte se referme derrière vous. Vous continuez avec précaution jusqu'à ce que vous aboutissiez à un palier circulaire. Rendez-vous au [6](#).

## 13

Vous utilisez votre Grande Discipline de la Science Médicale pour amener Loup Solitaire à reprendre conscience. Déboutonnant sa tunique, vous posez vos mains sur sa poitrine et transférez la chaleur de vos pouvoirs curatifs directement dans son corps (ce qui vous coûte 3 points (TENDURANCE)). Après quelques minutes vous sentez son cœur battre plus fort, mais avant d'avoir pu terminer les soins vous entendez le bruit

inquiétant de bottes ferrées montant l'escalier. Vous jetez un œil par-dessus le parapet et voyez une douzaine de Drakkarims émerger du tunnel. Alors qu'ils commencent à gravir les marches, vous remarquez que beaucoup portent des arbalètes chargées. Vous abandonnez à contrecœur votre tentative pour rappeler Loup Solitaire à la vie et le hissez sur vos épaules. Aussi vite que le permettent vos jambes douloureuses, vous grimpez les escaliers vers la plate-forme d'observation située une vingtaine de mètres plus haut. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [171](#). Si le résultat est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [320](#).

## 14

Vous enjambez les cadavres des Drakkarims qui gisent au pied des escaliers de la tour. Craignant que leur découverte ne provoque votre capture, vous les tirez loin des marches et les cachez dans un placard vide situé sous l'escalier. En refermant les portes, vous apercevez une Clé de Fer suspendue à un crochet planté dans le mur. Vous pouvez, si vous le désirez, la décrocher et la noter sur votre *Feuille d'Aventure*. Ensuite, rendez-vous au [160](#).

## 15

Luttant contre la douleur causée par la poussière dans vos yeux, vous vous forcez à continuer sur cette voie difficile jusqu'à ce que, parvenu au sommet de la colline, vous puissiez vous abriter derrière un monticule rocheux. Alors que vous vous installez dans une cavité, derrière un pilier déchiqueté, vous êtes alarmé par un croassement perçant provenant du ciel ténébreux. Rendez-vous au [295](#).

## 16

Vous parcourez la plate-forme du regard, une statue de bronze du Seigneur des Ténèbres Chlanzor, en partie cachée par l'un des montants du toit de l'observatoire, retient votre attention. Une idée vous traverse l'esprit : vous vous précipitez vers la statue. Sa ronde excellence Chlanzor a la tête extrêmement lourde et, quand vous la heurtez de vos épaules, elle bascule et roule vers les marches. Rapidement, vous la poussez une deuxième fois et elle dégringole dans l'escalier, à toute vitesse, vers les troupes lancées à votre poursuite. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [104](#). Si le résultat est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [231](#).

## 17

Vous encochez une flèche sur votre arc et tirez instinctivement vers le Kraan qui tournoie au-dessus de vous. Le trait file vers la cage thoracique de la créature et s'y fiche profondément, lui infligeant une blessure si douloureuse qu'elle abandonne son attaque. Sifflant de rage et de souffrance, il décrit quelques cercles autour de la pièce avant de fondre sur vous pour une dernière attaque vengeresse.

KRAAN (blessé) HABILITÉ : 32 ENDURANCE : 38

Si vous sortez vainqueur de ce combat désespéré, rendez-vous au [157](#).

## 18

D'un puissant coup de pied dans le front, vous envoyez le Krorn rouler au fond de la pièce. Il s'écroule sur le sol avec un grognement étouffé, laissant derrière lui, et sur votre botte, une traînée de brouet gluant. Ayant neutralisé la sentinelle de la tour vous vous glissez dans l'étroite ouverture et sautez dans la salle en contrebas. Soudain vous entendez un cri perçant au-dessus de votre tête. Vous levez les yeux quand une ombre passe en flèche devant vous. Immédiatement, une douleur aiguë vous traverse

tout le corps, depuis le cou jusqu'à l'estomac. Une chose de petite taille mais d'une incroyable férocité s'est accrochée sous votre mâchoire, se nourrissant avidement de votre sang. Vos réflexes vous permettent de vous en emparer et de l'écraser entre vos mains serrées comme un étau. Vous entendez ses os craquer sous vos doigts puis elle devient toute flasque. Vous la détachez alors avec précaution avant de la jeter violemment sur le sol. Rapidement une vague de nausée vous submerge tandis que la blessure de votre cou se met à gonfler. Votre Science Médicale Magnakaï ralentira sûrement les effets de ce venin, mais vous êtes très affaibli par cette attaque inattendue et vous arrivez à peine à rester debout. Si vous possédez la Grande Discipline de la Science Médicale, rendez-vous au [138](#). Sinon rendez-vous au [275](#).

## 19

Vous vous précipitez en haut des marches et plongez entre les piliers d'obsidienne avant que le champ de force ne se recharge. Votre vitesse et votre agilité vous évitent un choc sévère car la barrière invisible se remet en place quelques secondes seulement après votre passage. Vous vous redressez rapidement et vous tournez vers le corridor et les escaliers qui vous attendent au-delà des piliers. Rendez-vous au [209](#).

## 20

La serrure s'ouvre avec un bruit très doux de mécanisme bien huilé et vous poussez la porte juste ce qu'il faut pour vous permettre de vous faufiler à l'intérieur. La pièce circulaire est entourée de piliers, les murs sont décorés de boucliers cabossés et d'étendards gagnés pendant les batailles. Dans la lumière diffuse d'une lanterne, vous distinguez deux guerriers Drakkarims assis l'un en face de l'autre autour d'une table de bois. Ils jouent aux dés et aucun d'eux ne remarque votre présence. Vous fermez silencieusement la porte avant de vous dissimuler derrière l'une des colonnes de pierre. Au fond de la salle une ouverture mène à une volée de marches, apparemment

la seule sortie possible, vers laquelle vous décidez de vous rendre sans vous faire repérer. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, rendez-vous au [58](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kai, rendez-vous au [205](#). Si vous possédez l'Élé-mentalisme et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Mentor ou plus, rendez-vous au [326](#). Si vous ne possédez aucune de ces disciplines ou si vous n'avez pas encore atteint le bon niveau de Grande Maîtrise, rendez-vous au [111](#).

## 21

Le cri hideux de la Skryza résonne dans vos oreilles tandis que vous rompez le combat et fuyez vers la sécurité de la forêt environnante. Les toiles de la créature vous empêchent de vous diriger vers le nord et Gazad Helkona ; vous êtes forcé au contraire de partir vers l'est. L'araignée géante vous donne la chasse, mais vous réussissez facilement à lui échapper car elle est gênée par la végétation tourmentée et dure comme du fer. Pendant trois heures, vous poursuivez rapidement votre route à travers la forêt, sans faire la moindre pause. Ce n'est que lorsque le sol poussiéreux cède la place à une étendue rocheuse et inégale que vous êtes obligé de ralentir le pas. Les éruptions des volcans Kokozritzaga ne semblent plus aussi éloignées qu'auparavant, et les vibrations du sol se sont nettement accentuées. Vous êtes sur le point de faire une halte de quelques minutes quand soudain une secousse plus forte que les autres vous jette au sol. Alors que vous essayez de vous relever, une fissure profonde déchire le sol stérile, libérant une puissante gerbe de lave. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au résultat obtenu. Si vous possédez la Grande Discipline du Nexus, ajoutez 1 au lancer. Si le résultat obtenu est compris entre 0 et 5, rendez-vous au [151](#). S'il est de 6 ou plus, rendez-vous au [251](#).



## 22

Zorkaan surgit au-dessus de vous, son corps tourbillonnant semble grandir alors qu'il se prépare à vous donner un dernier coup. Vous tentez vaillamment de résister mais vous avez bien peur de ne plus avoir la force de contrer un tel adversaire. Son rire de dément descend jusqu'à vous entouré de brumes sombres et épaisses. Avec la force du désespoir, vous chargez votre ennemi mais vous perdez l'équilibre et tombez sur les genoux. Balbutiant une prière à Ishir, vous relevez la tête vers le monstre. Soudain, une pointe de lumière transperce son coeur, telle une lance de pure magie, prête à délivrer un coup mortel ! Rendez-vous au [196](#).

## 23

A la seconde où vous mettez les mains sur la couronne, une douleur terrible vous laboure l'esprit. Sous vos yeux, des taches lumineuses se mêlent à des images cauchemardesques de mort et de torture qui vous laissent le souffle coupé. L'objet que vous avez touché est une couronne maudite, un instrument de torture créé par les Nadziranim, les magiciens maléfiques du Seigneur des Ténèbres Chlanzor. Ce joyau démoniaque était utilisé pour faire parler les Talestriens avant leur mise à mort. Ce que vous ressentez est un fragment des souffrances qu'ils ont endurées avant de succomber. Vous perdez instantanément 5 points d'ENDURANCE. Vous faites appel à l'Écran Psychique pour ne pas vous évanouir, et lorsque vos défenses sont en place, vous parvenez enfin à lâcher la couronne. Après un court moment de repos, vous laissez la pyramide derrière vous, tout en priant Ishir de veiller sur les trois prisonniers morts ici. Vous vous dirigez ensuite vers les marches de fer. Rendez-vous au [135](#).



## 24

Votre sixième sens Kaï vous avertit juste à temps que l'éclair arrive par-derrière, et vous plongez au sol pour éviter d'être touché de plein fouet. Il crépite au-dessus de votre crâne et explose contre le parapet près de l'escalier. Craignant une nouvelle attaque, vous bondissez sur vos pieds et faites face à cet adversaire impitoyable. Rendez-vous au [167](#).

## 25

Ayant pour vous l'effet de surprise, vous décidez de lancer une attaque rapide contre les bandits. D'un violent coup d'épaule vous ouvrez la porte puis vous vous ruez à l'intérieur, votre arme Kaï prête à frapper. Après un bref instant d'incrédulité, les bandits se relèvent en tâtonnant fébrilement pour trouver leurs épées. Le plus jeune des trois, un rouquin au visage luisant de transpiration, se fend maladroitement de sa rapière rouillée, mais vous évitez négligemment son coup. Vous ripostez promptement et lui donnez un coup d'estoc qui lui transperce la cuisse. Il pousse un beuglement de douleur en s'affaissant sur le sol. Déversant un torrent d'injures, ses deux compagnons parviennent enfin à se relever et à se ruer à son secours, leurs épées pointées sauvagement vers votre poitrine et votre tête.

**BANDITS DES HAMMERLAND HABILETÉ : 29 ENDURANCE : 36**

Si vous l'emportez sur ces brutes, rendez-vous au [131](#).

## 26

D'un geste rapide vous lancez le Bâton de Cristal en direction des troupes ennemies qui progressent vers le palier inférieur. Il tournoie dans les airs avant de percuter le sol, explosant alors avec une puissance dévastatrice. Les troupes de choc Drakkarims à la tête de l'attaque sont englouties par une boule de flammes étincelante où se mêlent le jaune et l'orange. Une section entière du palier et des escaliers est alors détruite et le déferlement de pouvoir ainsi libéré ébranle la tour jusque dans ses fondations.

Vous faites un rempart de votre corps pour protéger Loup Solitaire, cette action généreuse lui évite d'être touché par des éclats de verre qui tombent du dôme pulvérisé par le souffle de l'explosion. Cette pluie cristalline qui s'abat sur la plate-forme vous écorche douloureusement le dos et les jambes (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Quand finalement le déluge cesse, vous parvenez à vous relever afin d'évaluer l'étendue des dégâts. Rendez-vous au [307](#).

## 27

Après plusieurs minutes d'intenses efforts, la serrure s'ouvre avec un clic sonore. Vous poussez prudemment la porte et pénétrez dans une large salle, construite entièrement en marbre noir. Une étrange lumière ambrée illumine le haut des murs et le plafond voûté. Elle est produite par une douzaine de supports en or fixés contre les murs. Au centre de la pièce se trouvent deux piédestaux surmontés d'un crâne cornu. Vous vous approchez de ces étranges socles mais soudain la porte claque sèchement derrière vous. Malgré un examen attentif vous ne trouvez aucune serrure de ce côté-là, la surface de la porte est lisse et se fond dans le mur. Pour continuer, rendez-vous au [250](#).

## 28

Vous tirez les cadavres des Drakkarims dans un coin de la pièce puis vous cachez leurs corps derrière un des piliers. Vous avancez ensuite vers la porte principale dont vous fermez le verrou avant de continuer votre exploration. Traversant le hall puis le corridor, vous grimpez prudemment les marches jusqu'au palier de l'étage supérieur. Rendez-vous au [6](#).

## 29

Vous vous en remettez à vos talents Kaï de pistage et de connaissance du terrain pour traverser le petit ravin sans encombre, mais la couche de poussière devient de plus en plus profonde. Vous vous enfoncez rapidement jusqu'à la taille dans cette poudre jaune, si bien que vous n'êtes bientôt plus capable de remuer vos jambes. Vous tentez désespérément de vous agripper à quelque chose pour vous dégager, mais cela ne sert qu'à vous enfoncer d'avantage. La situation est grave, vous risquez d'être englouti par la poussière, il faut trouver une solution pour échapper à cette mort atroce. Vous remarquez alors que les pentes abruptes du ravin sont recouvertes de rochers acérés. Si vous arriviez à en atteindre un, peut-être pourriez-vous vous hisser hors de ce chaos poussiéreux. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [270](#). Si vous possédez une corde et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [133](#). Si vous ne possédez ni l'Alchimie ni la corde ou que vous préférez attendre de voir ce qui va se passer, rendez-vous au [52](#).

## 30

Soudain, d'une partie éloignée de la citadelle, vous entendez résonner le son sinistre d'une cloche d'alarme. Vos sens Kaï vous avertissent que le corps de Xaol a été découvert. Les serviteurs du vil nécromancien sont en train de fouiller son repaire et vous craignez qu'ils ne retrouvent votre trace et vous rattrapent avant que vous ayez pu vous échapper. Vous empoignez Loup Solitaire et le soulevez sur vos épaules, puis tirez la porte en bois avant de quitter l'ancre de Xaol le plus vite possible. Vous longez un tunnel bordé de crochets et de torches vacillantes. La plupart des crochets sont nus, mais sur quelques-uns sont accrochés des armes et des vêtements. De ce fatras, vous pouvez extraire les armes et équipements suivants :

1 Carquois vide

1 Corde

3 Flèches

1 Arc

1 Épée

1 Hache

1 Lance

1 Tunique de cuir

1 Couverture (cet objet occupe deux places dans votre équipement)

Si vous souhaitez prendre un ou plusieurs objets, notez-les sur votre *Feuille d'Aventure* avant de continuer. Rendez-vous au [240](#).

### 31

Vous récitez rapidement l'incantation du sort Main de Foudre et étendez le bras vers le Kraan piquant droit sur vous. Le picotement familier de l'énergie vous parcourt l'épaule et le bras, puis finalement un éclair de lumière bleue crépitante jaillit de votre paume. Le Kraan essaye désespérément d'éviter la boule miroitante, mais la décharge lui transperce l'aile, laissant une déchirure profonde. Hurlant de douleur et de colère, la bête tournoie au-dessus de votre tête avant de fondre sur vous pour une dernière attaque désespérée.

KRAAN (blessé) : HABILITÉ : 32 ENDURANCE : 38 Si vous gagnez ce combat, rendez-vous au [157](#).

## 32

La voie étant toujours libre, vous quittez les portes verrouillées et vous vous hâtez vers les escaliers qui mènent au premier étage. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est compris entre 0 et 6, rendez-vous au [91](#). S'il est compris entre 7 et 9, rendez-vous au [256](#).

## 33

Vous criez l'incantation du sort Main de Foudre et visez l'orbe fumant de votre main droite. Un éclair foudroyant jaillit de votre paume et vient percuter l'engin de mort. L'impact divise la boule en deux et enflamme le liquide qu'elle contenait. L'homme et sa monture sont enveloppés par le souffle brûlant et sont consumés en un instant. Avec une satisfaction sinistre, vous les regardez tomber en vrille fumante dans une allée encombrée de Bandits des Hammerland, attirés hors de leurs cantonnements par le spectacle de votre fuite par les airs. Rendez-vous au [50](#).

## 34

Votre Discipline Magnakaï de l'Exploration vous avertit d'un guet-apens imminent, mais vous ne pouvez déterminer d'où vient le danger. Vous scrutez à travers le rideau de toile, cherchant l'origine du mouvement que vous venez de détecter, quand un léger bruit se produit derrière vous. D'un mouvement sec vous vous retournez, pour voir un pan entier du sol se soulever, comme une trappe géante. De sa tanière souterraine, émerge une araignée noire d'une taille colossale, qui se juche au-dessus de l'ouverture sombre et malodorante. Pivotant sur ses pattes articulées, la monstruosité agite ses mandibules et fixe sur vous ses grappes d'yeux à la lueur hypnotique. Une sensation de langueur s'empare de votre corps, vous vous sentez faible et fatigué. Heureusement, votre Écran Psychique se met en place pour contrer les pouvoirs envoûtants de l'araignée. Celle-ci, sentant que vous êtes en train de lui échapper, soulève ses pattes avant et projette sur vous un fluide transparent. Avec la force du

désespoir, vous plongez pour éviter d'être pris dans ce jet gluant dirigé vers votre poitrine. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Ecran Psychique, ajoutez 4 au résultat ainsi obtenu. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2. Si le résultat est compris entre 0 et 5, rendez-vous au [346](#). Si le résultat est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [224](#).

### 35

Vous surprenez la conversation des bandits et réalisez que la perte de votre équipement a éveillé leurs craintes d'une intrusion dans la citadelle. Ils n'osent pas toucher au Bourgeon de Dargorse mais, en revanche, ils s'emparent des deux autres objets avant de filer par le tunnel que vous avez emprunté pour pénétrer dans la place. Dès qu'ils sont hors de vue, vous vous écartez de la statue pour vous précipiter vers la cage d'escalier à l'opposé. Une courte volée de marches en fer mène à une longue salle au plafond particulièrement bas. Ses murs en plâtre sont décorés de peintures représentant des humains réduits en esclavage, recouverts de chaînes, la tête courbée, marchant en ligne devant un groupe de Drakkarims triomphants. A l'extrémité de la pièce, vous découvrez trois portes dissimulées dans la fresque. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Intuition, rendez-vous au [107](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [174](#).

### 36

Vos réflexes vifs vous permettent d'éviter de sérieuses blessures au visage, au torse et aux jambes : vous ne perdez que 1 point d'ENDURANCE. Continuez, et rendez-vous au [84](#).

### 37

Les blocs mal (aillés du mur extérieur offrent de nombreuses prises pour vous permettre de grimper, mais les pierres et le mortier s'effritent sous la pression de vos mains. Votre première tentative pour escalader la paroi se termine brusquement sur le sol quand une prise cède sous votre pied : vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [78](#). Sinon rendez-vous au [329](#).

### 38

Promptement, vous prononcez les mots issus de la Magie des Anciens formant le sortilège Bouclier, et agitez votre main devant votre visage. Le sort a à peine le temps de se matérialiser que l'éclair frappe et pénètre votre défense magique, la déchirant avec des étincelles vert pâle. L'éclair est tout de même dévié de votre tête vers votre épaule, vous projetant en arrière : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous avez survécu, rendez-vous au [287](#).

### 39

L'usage rapide de votre technique Magnakaï persuade le jeune chien mal intentionné que vous êtes un ennemi effrayant. Son courage s'évanouit, son grondement menaçant se transforme en une plainte lamentable et il s'enfuit honteusement à l'autre bout de la rue. Après qu'il a disparu, vous montez au premier étage où vous découvrez une solide porte de bois barrée de bandes de métal entrecroisées. En son centre se trouve une poignée polie et un cadran entouré de chiffres compliqués. Après un examen attentif, vous déterminez que le cadran contrôle une serrure à combinaison : en le tournant plusieurs fois dans le bon sens jusqu'à un certain chiffre, vous provoquerez l'ouverture de la serrure et de la porte. Votre sixième sens Kaï vous aide à déterminer la combinaison, qui est équivalente à la distance en kilomètres parcourue avec le *Saute-Nuage* entre le monastère Kaï et les collines de Shezar, divisée par les 75 kilomètres

parcourus à pied entre les collines et Gazad Helkona. Bien entendu. Grand Maître, il vous est interdit de consulter d'autres paragraphes ou de faire le calcul sur une feuille. Si vous pensez avoir trouvé la solution, rendez-vous au paragraphe correspondant à votre réponse. Si vous ne pouvez pas répondre ou si vous faites la moindre erreur, rendez-vous au [195](#).

## 40

Vous plongez précipitamment la main dans votre poche et saisissez l'amulette incandescente. Mais à peine vos doigts se sont-ils posés sur sa surface chauffée à blanc, que cet objet maléfique explose avec un vacarme assourdissant. La violence de l'explosion vous projette dans les airs, votre corps désarticulé recouvert par les flammes, avant de vous laisser retomber lourdement : vous perdez 15 points d'ENDURANCE ! Si vous avez survécu à ce cataclysme, rendez-vous au [140](#).

## 41

A l'approche des bandits et du chien-loup, vous utilisez votre Grande Discipline de l'Invisibilité pour masquer votre odeur. Cette précaution évite que le chien ne vous repère, et le groupe passe près de vous sans s'en rendre compte. Vous les regardez pénétrer dans le tunnel menant à la plate-forme extérieure, puis vous quittez votre cachette pour vous précipiter vers la cage d'escalier à l'opposé. Une courte volée de marches métalliques mène à une longue salle basse de plafond. Ses murs en plâtre sont décorés de peintures où figurent des humains réduits en esclavage, recouverts de chaînes, la tête courbée, défilant en ligne devant un groupe de Seigneurs de Guerre Drakkarims triomphants. A l'extrémité de la pièce, vous découvrez trois portes dissimulées dans la fresque. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Intuition, rendez-vous au [107](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [174](#).



## 42

Vous essayez désespérément de découvrir comment libérer l'incroyable énergie contenue dans l'arme magique de l'Urgaroth. Si vous souhaitez diriger le bâton vers vos ennemis en marche et lui commander mentalement de lancer un puissant éclair, rendez-vous au [134](#). Si vous voulez utiliser le bâton comme une flèche et le décocher sur vos ennemis avec votre arc (si vous en possédez un), rendez-vous au [337](#). Si enfin, vous préférez leur lancer directement dessus, rendez-vous au [257](#).

## 43

Prudemment, vous vous approchez des corps à moitié enfouis dans la poussière. Le premier est une chèvre de montagne : la proie que les deux créatures se disputaient. Vous suspectez que l'animal a été enlevé du massif de l'Ogshezar, près de la cité Skarkorienne de Cragmantle, car ces solides ruminants sont communs là-bas. Laissant la carcasse, vous vous approchez du second corps et reculez l'estomac noué quand vous reconnaissez le monstre écailleux et ailé. C'est un Kraan, une engeance maudite élevée par les Seigneurs des Ténèbres comme montures volantes pour leurs armées de Giaks et de Drakkarims. Le Seigneur des Ténèbres Vashna avait envoyé des milliers de ces bêtes quand il avait envahi le Sommerlund, et c'est leur assaut qui avait provoqué la destruction du monastère Kaï. Quelques Kraans ont survécu à la chute d'Helgedad et de ses Seigneurs des Ténèbres et il est possible que celui-ci soit venu de Gazad Helkona à la recherche de nourriture. Le dernier cadavre est également celui d'un Kraan, mais ce dernier est équipé d'un harnais et d'une selle. Si vous décidez d'aller examiner le Kraan de plus près, rendez-vous au [9](#). Sinon, vous pouvez continuer, rendez-vous au [232](#).

## 44

Vous prononcez le sort Main de Foudre et tendez le bras vers la sphère de cristal. La foudre prend naissance dans votre main et file vers sa cible mais, avant d'avoir fini sa course, elle est déviée par une brusque rafale de vent glacé. Ce courant d'air surnaturel s'empare de votre éclair et le renvoie droit sur vous sous vos yeux ébahis. Si vous voulez utiliser la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï une nouvelle fois, rendez-vous au [278](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [301](#). Si vous ne possédez ni l'une ni l'autre ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [328](#).

## 45

Tandis que la douleur dans votre tête s'atténue peu à peu, vous maudissez la malchance et cherchez un autre moyen d'abattre cette barrière magique. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Elé-mentalisme et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [331](#). Si vous possédez un arc et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [99](#). Si vous n'avez ni la Grande Discipline ni l'arc, ou que vous ne désirez pas vous en servir, rendez-vous au [181](#).

## 46

La salve mortelle claque contre le parapet et siffle très près au-dessus de votre tête. Le tir est puissant et précis : l'un des carreaux passe si près qu'il arrache le col de votre tunique avant de percer un trou dans la verrière. Opportunément vous plongez derrière le muret. Votre brève rencontre avec la mort vous rappelle que les Drakkarims sont des guerriers expérimentés et déterminés. Vous savez donc qu'il vous faut à tout prix les empêcher d'atteindre le toit si vous voulez avoir la moindre chance de quitter Gazad Helkona vivant. Pour continuer, rendez-vous au [220](#).

## 47

Vous faites apt>cl à votre maîtrise de la Grande Discipline de l'Élémentalisme pour baisser la température autour de votre corps, dans l'espoir que cela empêchera vos vêtements et votre équipement de s'embraser. Utilisez la *Table de Hasard*, vous pouvez ajouter 1 au nombre tiré pour chaque degré obtenu dans la hiérarchie Kaï au-dessus du rang de Grand Maître Tutélaire. Si le résultat est compris entre 0 et 5, rendez-vous au [154](#). Si le résultat est 6 ou plus, rendez-vous au [283](#).

## 48

Vous abandonnez la piste pour vous approcher de la forteresse, dissimulé sous les arbres pétrifiés. Le périmètre autour de Gazad Helkona a été nettoyé et nivelé pour offrir un champ de tir dégagé à ses défenseurs. Autrefois, pénétrer dans cette zone signifiait une mort rapide et certaine mais, aujourd'hui, la garnison de la forteresse n'a plus qu'une petite partie des troupes qu'elle comptait du temps du Seigneur des Ténèbres Chlanzor. Vous avez donc, selon vous, une bonne chance de traverser ce champ mortel et d'atteindre le mur ébréché sans vous faire repérer. A l'aide de vos talents Kaï pour le camouflage, vous zigzaguez à découvert, et atteignez rapidement une crevasse. Des nuages de poussière brûlante s'échappent de la faille dont la chaleur vous assèche les mains et la figure. Cette poussière est bien utile pour masquer votre approche, mais pour atteindre la brèche dans le mur de la forteresse il va falloir longer cette fissure d'où s'exhale une chaleur intolérable. Si vous possédez la Grande Discipline du Nexus, rendez-vous au [217](#). Sinon rendez-vous au [188](#).

## 49

L'anxiété cède la place au désespoir car vous ne parvenez pas à mettre la main sur votre précieuse arme Kaï, perdue au milieu de l'amas de cadavres. (Sur votre liste des Objets Spéciaux, mettez un astérisque [\*] devant votre arme Kaï pour indiquer qu'elle n'est plus en votre possession. Si vous la retrouvez par la suite, effacez cette marque.) Vous êtes encore en train d'essayer de vous extraire de l'amoncellement nauséabond, quand vous sentez brusquement l'arrivée dans la pièce d'une force maléfique toute-puissante. En un instant vous êtes debout et face à une sphère de cristal. L'espoir de retrouver votre arme Kaï s'amenuise un peu plus lorsque vous réalisez que la vapeur noire tourbillonnante commence à suinter à travers la roche. Les petits filets de fumée s'assemblent peu à peu au-dessus du trône osseux pour former un nuage à l'aspect sinistre. Alors, du cœur même du nuage en formation, retentit un puissant hurlement qui vous glace le sang dans les veines. Si vous avez déjà visité la cité de Duadon dans une précédente aventure du Nouvel Ordre Kaï, rendez-vous au [255](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [136](#).

## 50

Loup Solitaire salue votre vitesse d'exécution. Vos réflexes vifs vous ont évité à tous deux d'être frappés par l'orbe explosif du Drakkarim. La cage d'embarquement est hissée jusqu'à une ouverture sous la coque arrière du *Saute-Nuage* et, alors qu'elle s'arrête en vibrant, sa porte s'ouvre pour vous laisser sortir. Des mains impatientes vous aident rapidement à monter sur le pont, où Bane-don vous fait un signe de la main depuis le poste de commandement. Les Kraans piquent sur vous, mais heureusement le jeune équipage du *Saule-Nuage* ouvre le feu. La précision de leurs tirs a tôt fait de décimer les nuées ennemies, forçant les survivants à battre en retraite. Banedon s'arc-boute alors sur le gouvernail et, sous les vivats de son équipage en liesse, le navire s'éloigne des murs fortifiés de Gazad Helkona, filant vers l'est à pleine puissance. Rendez-vous au [350](#).

## 51

Votre Intuition Kaï vous informe que ces squelettes sont tout ce qui reste de trois infortunés Talestriens emprisonnés et torturés ici. A voir la couche de poussière accumulée sur leurs os et autour de la pyramide, cette chambre des tortures n'a pas dû être visitée depuis au moins une décennie. En marchant dans la pièce, vous remarquez quelque chose de légèrement brillant sur le sol. Au premier regard, cela ressemble à une couronne d'argent. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Écran Psychique ou celle du Foudrolement Psychique, rendez-vous au [226](#). Si vous êtes démunie de ces facultés mentales majeures, rendez-vous au [197](#).

## 52

Vous faites appel à votre Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse pour ralentir votre descente dans la poussière. Vous parvenez à vous hisser jusqu'à la paroi du ravin. L'effort accompli vous coûte 3 points d'ENDURANCE. La pente est escarpée mais les rochers qui recouvrent sa surface vous permettent de grimper. Arrivé rapidement en haut, vous vous abritez du vent mordant derrière un promontoire. Vous êtes à peine installé dans un petit renfoncement derrière un pilier rocheux, que vous êtes alarmé par un grand cri perçant venant du ciel assombri. Rendez-vous au [295](#).

## 53

Abattue par un coup mortel à la nuque, la créature infernale s'écroule sur le sol. Vous vous écartez d'elle en titubant et essuyez votre arme sur le bas de votre manteau. Quand vous regardez à nouveau le trône, vous remarquez le contour discret d'une deuxième porte dissimulée derrière le dossier. Elle s'ouvre à votre approche, révélant un passage qui s'enfonce dans les ténèbres. A l'entrée, vous découvrez une petite niche contenant une carafe de cristal, recouverte de toiles d'araignée, remplie d'un liquide vert. Vous en retirez le bouchon pour en sentir le

contenu : il s'agit d'une potion de Laumspur ! Elle est éventée mais possède encore quelques pouvoirs curatifs (la carafe contient l'équivalent de deux doses de Laumspur, chacune vous faisant récupérer 4 points d'ENDURANCE si vous les buvez après un combat). Si vous voulez prendre la carafe, elle n'occupera qu'une place dans votre équipement. Pour continuer, rendez-vous au [11](#).

## 54

Vos réflexes rapides comme l'éclair sauvent vos yeux mais pas vos jambes, lacérées par des éclats de verre : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à cette blessure, rendez-vous au [84](#).

## 55

Vous suivez le tunnel et débouchez sur une plateforme de fer, accrochée à un mur du bâtiment. A quinze mètres en contrebas se trouve une rue animée, encombrée de bandits et de charrettes Hammerlandiennes arrivant de Cragmantle. Un pont de pierre étroit enjambe la rue et rejoint une autre plate-forme située sur la muraille de la citadelle principale, où vous apercevez un portail non gardé. Le pont est malheureusement interrompu en son milieu par un pont-levis pendant dans le vide, créant un espace de cinq mètres qu'il va vous falloir sauter. Cependant, en l'observant plus attentivement, vous remarquez qu'il est commandé par deux lourdes chaînes, reliées à votre plate-forme par un dispositif compliqué. Un levier permet de commander la montée mais, malgré toutes vos tentatives, vous ne parvenez pas à le faire bouger. Vous remarquez alors une petite serrure à sa base, permettant de le déverrouiller. Si vous possédez une Clé de Fer et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [273](#). Si vous possédez une Clé de Cuivre et que vous voulez vous en servir, rendez-vous au [176](#). Si vous ne possédez aucun de ces deux objets ou que vous ne voulez pas l'employer, rendez-vous au [241](#).

## 56

Votre surprise cède rapidement la place à la colère car vous avez bien failli vous tuer. Vous rangez votre arc et commencez à courir vers la Sphère pour la renverser mais, à l'instant où vous vous préparez à lui décocher un coup de pied vengeur, la forme noire de Zorkaan vous assaille par-derrière, utilisant toute sa force psychique pour vous terrasser. Si vous possédez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique, rendez-vous au [185](#). Sinon, rendez-vous au [296](#).

## 57

Vous faites appel à votre discipline Magnakaï du Nexus pour venir à bout de cette serrure coriace. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline du Nexus, ajoutez 3 au résultat. Si vous possédez une Dague ou une Aiguille, ajoutez 1 au résultat. Si le total est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [322](#). S'il est de 5 ou plus, rendez-vous au [27](#).

## 58

Utilisant vos talents Kaï de camouflage, vous parvenez à traverser la salle sans encombre. Tandis que vous empruntez le corridor et grimpez l'escalier, vous entendez les deux guerriers Drakkarims continuer à jouer comme si de rien n'était. Ils n'ont pas remarqué votre passage. Rendez-vous au [6](#).

## 59

Vous parvenez à ériger une forteresse psychique autour de votre esprit juste au moment où Zorkaan lance sa terrible attaque. Alors que les ondes furieuses de son pouvoir se brisent sur vos défenses mentales, vous l'entendez hurler de colère et de frustration : son attaque a été déjouée par vos formidables capacités Kaï. Rendez-vous au [243](#).

## 60

A première vue, vous pensez avoir trouvé une grosse pièce de monnaie, coincée sous la porte, mais quand vous la prenez dans votre main vous réalisez qu'il s'agit d'une broche. Elle est décorée par une tête de loup entourée d'un soleil, un symbole que vous reconnaissez immédiatement : le blason de Loup Solitaire. Transporté par votre découverte, vous pressez le disque sur votre front pour en sentir les émanations psychiques. Vos sens Kaï vous confirment que le bijou ne s'est pas retrouvé là par hasard, Loup Solitaire l'y a déposé dans le but d'avertir ses éventuels sauveteurs. Vous savez donc que vous êtes sur la bonne voie, il faut maintenant faire vite. Vous rangez la broche dans votre poche (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure* comme un Objet Spécial) puis tentez de crocheter la porte. Si vous possédez la Grande Discipline du Nexus, rendez-vous au [147](#). Sinon, rendez-vous au [285](#).

## 61

Vaillamment, vous frappez et tranchez la toile poisseuse avec votre arme, mais avant que vous puissiez vous libérer, l'araignée fond sur vous et vous saisit entre ses pattes. Vous ne pouvez rien faire pour l'empêcher de vous mordre l'épaule de sa puissante mâchoire, injectant un venin qui vous paralyse tout entier. Peu à peu engourdi par le poison, votre seule consolation sera de ne pas souffrir quand vous serez dévoré vivant. Votre quête et votre vie vont s'arrêter tragiquement dans la forêt pétrifiée de Gazad Helkona. Vous avez échoué, Loup Solitaire est condamné...

## 62

Une fois de plus vous traversez la zone mortelle entourant les murs de Gazad Helkona. Vous vous dirigez vers les blocs de pierre jouxtant la tour endommagée. Quand vous êtes sûr que votre arrivée n'a pas été remarquée, vous escaladez le tas de rochers pour atteindre une meurtrière située sept mètres plus haut sur les flancs de la tour. De là, vous vous accrochez à un



rebord et vous vous hissez jusqu'à une ouverture donnant dans une petite pièce. A l'intérieur, vous apercevez, assise sur une bûche, une créature simiesque à la peau semblable à du cuir. Elle est en train de dévorer un étrange brouet gris, avec une spatule qu'elle enfourne dans sa bouche aux crocs tordus avant de la sucer bruyamment. Vous reconnaissez un Krorn, une engeance cruelle qui pullule dans les Hammerland. Pendant qu'elle continue de manger, vous réfléchissez au moyen de rentrer dans la pièce sans que la créature puisse donner l'alarme. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [146](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [72](#). Si vous ne possédez aucune de ces disciplines magiques ou que vous ne désirez pas les utiliser, rendez-vous au [228](#).

## 63

Le Drakkarim, gêné par sa lourde armure, ne peut réagir assez vite : votre boule d'énergie invisible le frappe en pleine poitrine avant qu'il ait pu se protéger. La puissance de l'impact enfonce sa cuirasse et lui écrase la cage thoracique. Il tombe sur les genoux en hurlant de douleur puis bascule dans l'escalier, renversant de nombreux soldats. Ceux qui sont restés debout ripostent avec leurs arbalètes et vous êtes obligé de plonger derrière le parapet. Vous rampez ensuite pour rejoindre Loup Solitaire, mais brusquement un cri terrible déchire l'air au-dessus de vous et vous fait lever la tête. Rendez-vous au [264](#).

## 64

Vous dégainez votre arme Kaï et vous vous préparez à faire face à ce féroce adversaire. Folle de rage, la créature affamée fond droit sur vous, ses puissantes ailes soulevant un tourbillon de poussière.

KRAAN DE GAZAD HELKONA HABILETÉ : 35 ENDURANCE : 40

Si vous en venez à bout, rendez-vous au [157](#).

## 65

Vous prononcez l'incantation du Sortilège des Anciens pour le Bouclier en passant la main devant votre visage. Une barrière magique invisible se matérialise devant le projectile à l'instant où il va vous frapper, le ralentissant suffisamment pour vous permettre de l'esquiver en détournant la tête. Rendez-vous au [56](#).

## 66

Vous tirez prestement les corps du chien et de ses maîtres jusqu'à la petite alcôve sombre d'où l'Akataz avait émergé. A l'intérieur vous trouvez un vieux tapis tout mité que vous jetez sur eux pour les camoufler. Après quoi, vous revenez sur vos pas et vous vous dirigez vers les escaliers. Arrivé en haut des marches, vous découvrez un large balcon et une imposante porte bardée de fer, qui est heureusement entrouverte. Vous vous y faufilez pour vous retrouver dans une pièce circulaire. La salle est entourée de piliers, les murs sont décorés de boucliers cabossés et d'étendards saisis pendant des batailles. Dans la lumière diffuse d'une lanterne, vous distinguez une table de bois grossière ainsi que deux chaises. Sur la table traîne une paire de dés en os et contre un mur sont posées deux lances (si vous souhaitez prendre l'un ou l'autre de ces objets, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). A l'extrémité de la pièce se trouve un petit corridor menant à une volée de marches en pierre. Vous grimpez rapidement l'escalier jusqu'à l'étage supérieur. Rendez-vous au [6](#).

## 67

Instinctivement vous vous tournez vers la sphère de cristal. Votre estomac se noue lorsque vous réalisez que la vapeur noire commence à suinter à travers la roche. Les petits filets de fumée s'assemblent peu à peu au-dessus du trône osseux pour former un nuage à l'aspect sinistre. Alors, du cœur même du nuage en formation, retentit un effroyable hurlement qui vous glace le

sang dans les veines. Si vous avez déjà visité la cité de Duadon dans une précédente aventure du Nouvel Ordre Kaï, rendez-vous au [255](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [136](#).

## 68

Vous dégainez votre arme Kaï et vous vous campez fermement sur vos jambes, attendant le choc avec l'énorme essaim qui fond sur vous.

MOUCHES DE GAZAD HELKONA HABIETÉ : 40 ENDURANCE : 35

Si vous possédez l'arme Kaï Raumas ou Étoile Kaï, vous pouvez ajouter les bonus appropriés. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [199](#).

## 69

Vous utilisez votre connaissance de la Magic des Anciens et fermez votre poing en invoquant le sort Poing Invisible. Vous tendez alors brusquement la main vers l'Urgaroth, libérant une boule d'énergie qui traverse la plate-forme et vient le frapper de plein fouet, le projetant au sol. Rendez-vous au [148](#).

## 70

Les hurlements cessent brutalement, et quand vous ouvrez les yeux vous voyez que Xaol vous jette un regard surpris. Il se jette frénétiquement sur un bâton de métal noir posé près de son trône, puis se rue sur vous avec une agilité déconcertante. Vous sortez votre arme Kaï et lui faites face, mais vous réalisez avec horreur que le Bâton-Serpent qu'il pointe vers votre gorge n'est plus en fer mais bel et bien vivant : Xaol l'a transformé en un terrible reptile aux écailles de jais. Vous reculez pour éviter un premier coup mortel, et vous vous préparez à combattre.

XAOL LE NÉCROMANCIEN

(avec son Bâton-Serpent) HABILITÉ : 50 ENDURANCE : 40

Si vous possédez l'arme Kaï Vaillante ou Pourfendeuse, vous pouvez ajouter les bonus appropriés. Si vous l'emportez sur ce terrible adversaire, rendez-vous au [178](#).

## 71

Vous dégainez instinctivement votre arme tandis que le Kraan se laisse tomber sur vous, la gueule grande ouverte, les griffes prêtes à vous déchirer. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au 31. Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des Anciens, et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [311](#). Si vous possédez un Arc, et que vous désirez vous en servir, rendez-vous au [277](#). Sinon, rendez-vous au [64](#).

## 72

Vous utilisez votre connaissance de la Magie des Anciens et vous fermez votre poing en murmurant l'invocation du sort Poing Invisible. Vous tendez brusquement la main vers la tête du Krorn, libérant une boule d'énergie spectaculaire. Il est projeté loin de son rondin de bois, va s'écraser contre le mur et s'écroule ensuite au sol avec un grognement étouffé, laissant derrière lui une traînée de brouet gluant. Ayant neutralisé la sentinelle de la tour, vous vous glissez dans l'étroite ouverture et sautez dans la salle en contrebas. Rendez-vous au [101](#).

## 73

Vous fuyez ce combat désespéré et courez rejoindre Loup Solitaire de l'autre côté de la plate-forme. L'Urgaroth ne vous poursuit pas, préférant se concentrer à nouveau sur son Bâton de Cristal pour en intensifier la puissance. Après quoi, avec un cri d'allégresse, il le pointe en avant et projette un nouvel éclair dans votre dos. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est compris entre 0 et 4, rendez-vous au 24. S'il est compris entre 5 et 8, rendez-vous au [344](#). Si le résultat est 9, rendez-vous au [227](#).

La sphère de cristal n'est pas un artefact de votre monde. Elle a été créée en Dazgannon, l'effroyable forteresse du Dieu Sombre, dans les Plaines des Ténèbres. Les forces surnaturelles emprisonnées à l'intérieur permettent à Naar d'exercer un contrôle total sur Xaol. Vos sens Kaï vous font pressentir que la destruction de la sphère porterait un coup sévère au Dieu des Ténèbres, car cela le priverait d'un moyen d'interagir avec ses forces cachées au Magnamund. Soudain Xaol pousse un hurlement comme s'il s'éveillait d'un cauchemar. Il arrache sa main du globe et pointe son doigt vers vous d'un air accusateur, ses yeux noirs illuminés par une lueur de folie.

- Kaï insensé, crache-t-il, tu es condamné. Toi et ton maître ridicule ne quitterez jamais mon domaine vivants.

A l'instant même, les portes de son antre se referment avec fracas, tandis qu'un bruit terrible vous vrille les tympanes. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Ecran Psychique, rendez-vous au [164](#). Sinon, rendez-vous au [314](#).

Vous attendez patiemment que la tempête se calme. Quand le vent tombe enfin, au fur et à mesure que la poussière se dissipe, vous commencez à distinguer la vaste forêt pétrifiée d'Helkona qui s'étend vers le nord. C'est une vision sinistre, une gigantesque forêt d'arbres morts, empoisonnés par cette terre maléfique. Au loin, vous distinguez une petite tache de lumière rougeâtre qui puise doucement. Elle émane des tours de Gazad Helkona, qui, estimez-vous, ne sont plus distantes que d'une cinquantaine de kilomètres environ. Ce petit point rouge vous avertit que la forteresse est occupée. La nuit est noire et le ciel nuageux, mais vous n'avez aucun mal à vous frayer un chemin jusqu'au bas des collines. En effet, même par une nuit aussi sombre, les nuages sont illuminés par le reflet des feux volcaniques qui font rage dans le cœur des montagnes : à l'est, les

torrents de lave des chaînes de Kagazitzaga, à l'ouest, les fournaises des monts Kokozritzaga. En poursuivant votre route vers la zone forestière d'Helkona, vous sentez sous vos pieds les secousses de leur constante agitation. Rendez-vous au [232](#).

## 76

L'un des bandits, curieux, jette un coup d'oeil derrière la statue. En vous apercevant, il sursaute puis tente de dégainer son épée. Mais vous êtes plus rapide que lui et vous le transpercez littéralement de votre épée. Il chancelle, ses articulations blanchissent sur la poignée de son épée et finalement ses forces l'abandonnent : il tombe à la renverse sur le sol de pierre. Le chien-loup glapit et s'enfuit mais le bandit survivant se redresse d'un bond. - Prépare-toi à mourir, chair à corbeau ! crache-t-il en sortant sa lourde épée de son fourreau de cuir.

MAÎTRE-CHIEN HABILETÉ: 29 ENDURANCE : 32

Si vous gagnez ce combat, rendez-vous au [252](#).

## 77

Les troupes de choc Drakkarims, aux premières lignes, sont englouties par une boule de flammes étincillante où se mêlent le jaune et l'orange. Une section entière du palier et des escaliers est alors détruite. Le déferlement de pouvoir ainsi libéré ébranle la tour jusque dans ses fondations. Vous faites un rempart de votre corps pour protéger Loup Solitaire, cette action généreuse lui évite d'être touché par des éclats de verre qui tombent du dôme pulvérisé par le souffle de l'explosion. Quand finalement la pluie cristalline cesse, vous parvenez à vous relever afin d'évaluer l'étendue des dégâts. Rendez-vous au [307](#).

## 78

Vous prononcez l'incantation du sortilège *Lévitation* et commencez à vous élever le long du mur, à travers les volutes de poussière et de fumée, jusqu'au sommet où vous interrompez alors le sort pour vous laisser retomber silencieusement sur le parapet. Vous rejoignez ensuite le mur d'enceinte extérieur et le suivez pour atteindre finalement une tour de guet. A travers les nuages de poussière, vous apercevez une porte sur le flanc de la tourelle et vous vous y dirigez. Elle n'est pas verrouillée et donne en haut d'un escalier en colimaçon. Vous le descendez mais, arrivé au pied des marches, vous tombez nez à nez avec deux guerriers Drakkarims. Avec des grognements de surprise, les deux hommes sortent leurs épées et tentent de vous tailler en pièces.

DRAKKARIMS DE GAZAD HELKONA HABILITÉ : 30 ENDURANCE : 35 Si vous l'emportez, rendez-vous au [14](#).

## 79

Votre Discipline Magnakaï de la Science Médicale vous prévient que la plupart des herbes et des baies stockées ici sont soit des poisons, soit des narcotiques soit des plantes enchantées. Parmi les vingt bocaliers entreposés vous n'en trouvez qu'un seul qui contient des plantes curatives. Il s'agit d'Oblanthor (une épice dont chaque dose vous permettra de regagner 5 points d'ENDURANCE quand vous la prendrez avec un Repas), il y en a assez pour 2 doses. Si vous désirez les conserver notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [95](#).

## 80

Votre arme Kaï tournoie dans les airs et va frapper l'Urgaroth en pleine poitrine. La force du coup envoie la créature rouler à terre où elle s'affaisse, brisée. Alors qu'il essaye désespérément de retirer la lame de son corps, vous vous jetez sur lui pour saisir la poignée de votre arme, la tournant dans tous les sens pour l'enfoncer plus avant. L'Urgaroth hurle de douleur et dans les

derniers instants de son agonie, il vous lacère le bras de ses griffes (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Vous reculez brusquement, arrachant votre arme Kaï de sa poitrine, tandis qu'il pousse un dernier cri strident. Alors, tout son corps s'enflamme spontanément, libérant une épaisse fumée noire. Couvrant le bruit du vent sifflant à travers le dôme brisé, des cris de colère et une cavalcade furieuse parviennent à vos oreilles. Les Drakkarims se sont regroupés et montent à l'assaut une fois de plus, aidés par des Giaks et des bandits de Hammerland. Instinctivement, vous levez votre arme puis vous ramassez le bâton de cristal gisant à vos pieds, avant de courir vers l'escalier. Vous sentez le pouvoir maléfique contenu dans le bâton, mais vous n'êtes pas sûr de réussir à le libérer sur vos ennemis. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Intuition, rendez-vous au [298](#). Sinon, rendez-vous au [42](#).

## 81

Au premier coup d'œil, ces bourgeons violets ressemblent à des mûres rassemblées en lourdes grappes aux feuilles épineuses. Après un examen plus attentif, vous découvrez qu'elles exhalent un parfum étrange qui vous pique les yeux. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art des Simples, rendez-vous au [202](#). Sinon, rendez-vous au [179](#).

## 82

En dépit de tous vos efforts, vous ne parvenez pas à crocheter cette serrure. A contrecœur, vous vous écartez de la porte et jetez un coup d'œil aux deux autres passages. Si vous voulez examiner la porte de gauche, rendez-vous au [342](#). Si vous préférez examiner celle de droite, rendez-vous au [166](#).



## 83

Vous quittez la fissure et retournez dans la zone dangereuse, à la lisière de la forêt pétrifiée. Vous vous sentez un peu découragé par l'échec de votre tentative d'infiltration, mais ce sentiment disparaît rapidement car votre volonté de vaincre est la plus forte. Après un peu de repos, vous décidez de pénétrer dans Gazad Helkona par un autre chemin. Avant tout, vous devez prendre un Repas ou perdre 3 points d'ENDURANCE (à moins que vous ne possédiez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse). Rendez-vous au [62](#).

## 84

L'effrayante créature reptilienne se fraie un chemin à travers la paroi défoncée du dôme et traverse la plate-forme jusqu'à vous. Elle vous charge furieusement en agitant son bâton de cristal, vous forçant à reculer pour éviter d'être décapité. Vous plongez pour esquiver l'avalanche de coups frénétiques et, d'un mouvement rapide, vous le frappez avec votre arme Kai. mais votre attaque ne lui inflige aucun dommage. Vous roulez alors sur le côté pour éviter sa riposte et vous vous relevez pour l'affronter.

URGAROTH HABILITÉ : 42 ENDURANCE : 40

Votre adversaire est insensible à la Puissance Psychique, mais pas au Foudroiement Psychique. Si vous possédez l'arme Kai Mangousta ou Vaillance, vous pouvez ajouter son bonus spécial pour ce combat. Vous pouvez fuir ce combat au bout de trois assauts en vous rendant au [73](#). Si vous l'emportez, rendez-vous au [100](#).

## 85

Vous sortez la clé de votre sac à dos et l'insérez dans la serrure rouillée. Vous l'ouvrez facilement, poussez la lourde porte pour déboucher dans une salle où une odeur nauséabonde vous assaille : les latrines publiques. De hautes colonnes soutiennent un plafond décoré par des crânes et des ossements d'animaux. Il semble à première vue qu'il n'y ait pas d'autre issue dans cette pièce. Si vous souhaitez cependant fouiller cet endroit infect, rendez-vous au [219](#). Si vous préférez ne pas vous y attarder plus longtemps, rendez-vous au [118](#).

## 86

Vous avez à peine monté une vingtaine de marches qu'un carreau d'arbalète vient ricocher contre le parapet et vous érafle la peau : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. La surprise et la douleur mordante de votre blessure vous donnent une formidable impulsion. Vos jambes ont un regain d'énergie et vous permettent de gravir l'escalier à une vitesse fulgurante pour essayer d'échapper à vos poursuivants. Rendez-vous au [320](#).

## 87

La nuit est en train de tomber lorsqu'un vent froid se lève du nord. Il soulève des tourbillons de poussière sulfureuse qui se répandent peu à peu dans la vallée avant de disparaître dans l'obscurité. Vous vous dirigez d'un pas ferme vers le ravin, la tête baissée, emmitouflé dans votre manteau pour vous protéger des rafales qui vous piquent le visage et les mains. En descendant dans le ravin vous découvrez avec soulagement que ses parois escarpées vous protègent un peu du vent, mais en revanche vous vous empêtrez rapidement dans la profonde couche de poussière qui s'est accumulée au fil des ans. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse et que vous avez atteint le rang de Maître Éminent, rendez-vous au [186](#). Si vous ne possédez pas cette Grande Discipline ou que vous n'avez pas le rang nécessaire, rendez-vous au [29](#).

## 88

Vous tentez d'ériger une forteresse mentale autour de votre esprit à l'aide de votre Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique, mais malgré votre rapidité, vous êtes terriblement ébranlé par la puissance et la férocité de l'assaut de Zorkaan. Sous son bombardement psychique, vos défenses faiblissent (vous perdez 5 points d'ENDURANCE), elles ne rompent cependant pas : vous ne vous laissez pas dominer. Votre volonté inébranlable s'impose petit à petit à celle de votre ennemi qui ne peut que constater son échec en hurlant sa colère et sa frustration. Rendez-vous au [243](#).

## 89

En courant vers les marches métalliques pour atteindre les piliers d'obsidienne, vous entendez le vrombissement du champ de force qui se recharge. Utilisez la *Table de Hasard*. Ajoutez 1 si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, soustrayez 1 si votre total d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 20. Si le résultat est compris entre 0 et 3, rendez-vous au [288](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [19](#).

## 90

Vous sentez un brusque changement dans l'air, et vous frissonnez quand vos sens Kaï vous avertissent de la présence d'une entité maléfique dans la pièce. Un bruit étrange vous fait tourner la tête vers le trône où a lieu un phénomène étrange : une boule d'énergie brillante est en train de se former, prenant peu à peu l'apparence d'une créature vivante. Vous reculez, sous le choc, quand cette créature de cauchemar se lève du trône où elle était assise, et commence à marcher vers vous. En dépit de son dos voûté, elle mesure trois bonnes têtes de plus que vous. Sa peau cramoisie est luisante et parcourue de veines saillantes ; sa tête, semblable à celle d'un serpent, est recouverte de centaines de pointes acérées qui brillent comme des diamants. Le monstre vous fixe avec un regard féroce en fouettant l'air de ses longs bras griffus. Vous reculez tout en dégainant votre arme, prêt à frapper

la créature si elle avance encore, mais elle se contente d'émettre un son profond et bouillonnant ressemblant à un rire. Elle ouvre alors sa gueule aux dents noires de suie, et crache un torrent de flammes dans votre direction ! Vos réflexes rapides vous sauvent d'une mort certaine et vous permettent de rouler jusqu'au mur de la salle et de vous relever, l'arme haute. Vous foncez alors sur votre ennemi avant qu'il ne puisse cracher une deuxième fois.

MONSTRE CRACHEUR DE FEU HABILITÉ : 52 ENDURANCE : 58

Si vous possédez l'arme Kaï Tailleclair, vous pouvez utiliser son bonus spécial pendant ce combat formidable. Si vous triomphez, rendez-vous au [53](#).

## 91

Vous n'êtes plus qu'à quelques pas des marches quand un gros chien noir sort d'une alcôve devant vous et vous barre le passage. Il grogne d'un air menaçant et vous reconnaissez un jeune Akataz, une race de chien très prisée des Drakkarims. Si vous possédez la Grande Discipline du Contrôle Animal et que vous avez atteint le rang de Maître Kaï Tutélaire, rendez-vous au [348](#). Si vous ne possédez pas cette Grande Discipline ou si vous n'avez pas atteint le rang requis, rendez-vous au [173](#).

## 92

Votre flèche frappe la créature avec un bruit sourd, la projetant au sol. Mais à votre grande surprise, elle se relève rapidement et brandit son bâton de cristal dans votre direction. En désespoir de cause vous saisissez votre arme Kaï par la poignée et la soulevez derrière votre tête pour la lancer de toutes vos forces sur l'insupportable Urgaroth. Utilisez 1» *Table de Hasard*, ajoutez 1 si vous possédez 1» Grande Discipline de la Science des Armes. Si le résultat est compris entre 0 et 5, rendez-vous au [175](#). Si le résultat est compris entre 6 et 8, rendez-vous au [80](#). Enfin, s'il est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [182](#).

## 93

Vous insérez la clé dans la serrure et l'ouvrez facilement. Vous poussez la porte et pénétrez dans une pièce spacieuse éclairée par une dizaine de globes lumineux. Ils sont suspendus dans les airs comme par magie et diffusent une lumière blanche vacillante. Les murs sont recouverts de fresques figurant les armées du Seigneur Chlanzor pillant les fermes et les cités des Pays Libres. Un trône taillé dans un bloc de marbre noir se dresse contre le mur du fond. Sur la pierre courent des veines vertes et violettes étrangement fluorescentes, l'air autour du trône scintille comme un mirage de chaleur. Alors que vous vous approchez du siège, la porte se referme avec un claquement sec. Instinctivement vous faites volte-face mais il n'y a plus rien derrière vous. La porte a disparu : la surface du mur est lisse, les peintures s'étendent sans fissure apparente. Rendez-vous au [90](#).

## 94

Votre deuxième tentative est couronnée de succès : vous réussissez à escalader la paroi. Vous montez à travers les volutes de poussière et de fumée jusqu'au sommet, et vous vous hissez silencieusement sur le parapet effondré. Vous rejoignez ensuite le mur d'enceinte extérieur que vous suivez en sautant sur les créneaux, atteignant finalement une tour de guet. A travers les nuages de poussière, vous apercevez une porte sur le flanc de la tourelle et vous vous y dirigez. Elle n'est pas verrouillée et donne en haut d'un escalier en colimaçon. Vous le descendez mais, arrivé au pied des marches, vous tombez nez à nez avec deux guerriers Drakkarims. Avec des grognements de surprise, les deux hommes sortent leurs épées et tentent de vous tailler en pièces.

**DRAKKARIMS DE GAZAD HELKONA HABILETÉ : 30 ENDURANCE : 35** Si vous l'emportez, rendez-vous au [14](#).

## 95

Soudain, d'une partie éloignée de la citadelle, vous entendez résonner le bruit sinistre d'une cloche d'alarme. Vos sens Kai vous avertissent que le corps de Xaol a été découvert. Les serviteurs de l'infâme nécromant sont en train de fouiller son repaire et vous craignez qu'ils ne retrouvent votre trace et ne vous rattrapent avant que vous ayez pu vous échapper. Vous empoignez Loup Solitaire et le chargez sur vos épaules, puis vous tirez la porte de fer et quittez la cuisine aussi vite que vous en êtes capable. Après un court tunnel, vous arrivez jusqu'à un large puits d'aération percé dans le plafond, éclairé de façon intermittente par une lumière rougeâtre provenant du sommet. Vous montez le long du puits en empruntant un escalier circulaire qui longe sa paroi, mais faites une halte à mi-parcours pour vous restaurer. A moins de posséder la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre un Repas ou perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [126](#).

## 96

Vous examinez le panneau précautionneusement et découvrez un moyen de l'ouvrir. Mais alors que vous vous préparez à soulever un bloc de pierre, une soudaine vague d'appréhension s'empare de vous et vous fait hésiter. Votre sixième sens vous avertit que quelque chose ne tourne pas rond. Si vous préférez ne pas tenir compte de cet avertissement et ouvrir le panneau, rendez-vous au [312](#). Si vous décidez d'abandonner, rendez-vous au [192](#).

## 97

En trois coups bien placés vous vous libérez de la toile collante. Vous roulez ensuite loin des filaments tranchés et sautez sur vos pieds juste à temps pour riposter. La créature se rue sur vous à une vitesse effrayante mais, après un bref instant d'hésitation, vous lui faites face bravement.

SKRYZA HABILITÉ : 48 ENDURANCE : 40

Vous pouvez fuir le combat au bout de cinq assauts en vous rendant au [21](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [340](#).

## 98

Le soldat est plus prudent désormais. Lorsque vous lui décochez une nouvelle flèche, il s'aplatit sur les marches et le trait frôle sa tête pour aller s'écraser contre le mur. Une fois de plus ses camarades applaudissent son courage, puis cinq d'entre eux ouvrent le feu avec leurs arbalètes. Vous évitez la salve en vous cachant derrière le parapet, puis vous vous préparez à combattre. Rendez-vous au [180](#).

## 99

Vous encochez une flèche sur votre arc et vous tirez entre les piliers d'obsidienne. Vous entendez un claquement sec et un éclair bleu illumine la pièce lorsque la flèche frappe et décharge le champ protecteur. L'explosion est suivie par un silence absolu. Peu de temps après vous entendez un léger vrombissement : le mur de force est en train de se recharger. Rendez-vous au [89](#).

## 100

Votre arme Kaï tournoie dans les airs et va frapper l'Urgaroth en pleine poitrine. La force envoie la créature rouler par terre où elle s'affaisse, brisée. Tandis qu'il pousse un dernier cri strident, tout son corps s'enflamme spontanément, libérant une épaisse fumée noire. Vous récupérez votre arme et la rengainez. Soudain, couvrant le bruit du vent sifflant à travers le dôme brisé, des cris de colère et une cavalcade furieuse parviennent à vos oreilles. Les Drakkarims se sont regroupés et montent à l'assaut une fois de plus, aidés par des Giaks et des bandits de Hammerland. Instinctivement, vous sortez votre arme puis ramassez le bâton de cristal, avant de courir vers l'escalier. Vous sentez le pouvoir maléfique contenu dans le bâton, mais vous n'êtes pas sûr de réussir à le libérer contre vos ennemis qui se ruent sur vous. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Intuition, rendez-vous au [298](#). Sinon, rendez-vous au [42](#).

Au moment où vos pieds touchent le sol, vous entendez un cri perçant au-dessus de votre tête. Une ombre indistincte passe en flèche devant vous, vous faisant sursauter. Vous réagissez cependant très vite, et la frappez brusquement du poing. Vos doigts se referment sur une petite créature ailée que vous jetez brutalement contre le mur où elle s'écrase avec un bruit d'os brisés avant de retomber sans vie sur le sol. L'animal familier du Krorn ayant rejoint son maître, vous avez les mains libres pour fouiller la salle. Vous trouvez :

1 Clé de Fer

2 Flèches

1 Épée

Un peu de nourriture (1 Repas)

1 Hallebarde (Lance)

2 Pièces d'or

Vos recherches terminées, vous quittez l'endroit par une porte métallique que vous refermez derrière vous. Vous descendez ensuite un petit escalier, donnant sur une deuxième porte que vous entrouvrez prudemment. Rendez-vous au [315](#).

Vous utilisez votre Discipline Magnakaï de la Science Médicale pour amener Loup Solitaire à reprendre conscience. Déboutonnant sa tunique, vous posez vos mains sur sa poitrine et transférez la chaleur de vos pouvoirs curatifs directement dans son corps (ce qui vous coûte 1 point d'ENDURANCE). Après quelques minutes vous sentez son cœur battre un tout petit peu plus fort, mais avant d'avoir pu terminer les soins vous entendez le bruit inquiétant de bottes ferrées montant les escaliers. Vous



jetez un œil par-dessus le parapet et voyez une douzaine de Drakkarims émerger du tunnel. Alors qu'ils commencent à monter l'escalier, vous remarquez que beaucoup portent des arbalètes chargées. Vous cessez à contrecœur de soigner Loup Solitaire et le chargez sur vos épaules. Aussi vite que le permettent vos jambes douloureuses, vous grimpez les escaliers vers la plate-forme d'observation située une vingtaine de mètres plus haut.

Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [171](#). Si le résultat est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [320](#).

### 103

Votre pari audacieux finit par payer : vous réussissez à vous insinuer dans la brèche du mur avant d'être complètement carbonisé. Une fois arrivé au bout de la fissure, vous vous jetez au sol pour éteindre les flammes qui courent sur votre équipement et vos vêtements. Vous ressortez indemne mais deux objets que vous transportez ont été endommagés (rayez le premier et le dernier objet de votre sac à dos). Enivré par votre succès, vous poursuivez votre progression jusqu'à ce qu'une brusque bourrasque de vent, chassant la poussière, ne vous révèle un second obstacle. Un haut mur a été construit, apparemment pour protéger la forteresse de la chaleur émanant de la fissure. Les blocs mal taillés du mur offrent certes de nombreuses prises pour vous permettre de grimper, mais les pierres et le mortier s'effritent dangereusement. Votre première tentative pour escalader la paroi se termine brusquement quand une prise cède sous votre pied, vous jetant au sol : vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [221](#). Sinon rendez-vous au [144](#).

## 104

Vous avez une moue de satisfaction en voyant la lourde statue tomber sur les troupes d'assaut Drakkarims. Sous le choc, leur commandant lâche son arme et bascule en arrière, le crâne et les côtes enfoncés, renversant ses hommes comme des quilles lorsqu'il traverse leurs rangs. Les rares soldats qui n'ont pas été jetés à terre par leur chef ouvrent immédiatement le feu avec leur arbalète. Vous plongez derrière le parapet pour vous mettre à l'abri. Alors que vous rampez vers Loup Solitaire, un cri perçant, résonnant à travers la plate-forme de l'observatoire, vous fait tourner la tête avec anxiété. Rendez-vous au [264](#).

## 105

Les lourdes portes de bois pivotent lentement devant vous quand le cadran se met dans la bonne position. Une odeur putride vous assaille alors, mais vous ne faiblissez pas et pénétrez dans la pièce. Vous êtes au seuil d'une vaste salle circulaire, faiblement éclairée par quelques bougies disposées de-ci de-là. Le sol est recouvert de débris macabres : ossements, chairs informes et même restes entiers de cadavres humains. Pour décorer l'endroit, on a disposé sur les murs de grandes soieries exaltant la mort et la putréfaction. Vous inspectez la salle du regard. Ce que vous voyez vous cloue sur place : Loup Solitaire se tient devant vous ! Il est assis en tailleur à l'intérieur d'une sphère translucide, suspendue à un mètre au-dessus du sol. Son arme sacrée, le glaive de Sommer, est posée sur ses genoux. Sa tête est penchée en avant comme s'il dormait, mais votre Discipline Magna-kaï de l'Écran Psychique vous informe qu'il est en train de livrer un terrible combat mental pour sauver l'intégrité de son âme. Un horrible trône, entièrement composé de crânes et de tibias humains, fait face à sa prison sphérique. Un homme mince y est assis : Xaol le Nécromancien. Il est vêtu d'une longue robe noire ourlée de tissu rouge et or, la Pâleur de ses traits émaciés est accentuée par la lueur blafarde des chandelles. De la main droite, il agrippe la surface d'un globe cristallin fixé sur un piédestal à côté du trône : à l'intérieur de l'orbe s'agite une

étrange fumée noire qui semble animée d'une vie propre. Le mage n'a pas remarqué votre arrivée car il fixe Loup Solitaire avec une attention extrême, comme hypnotisé. Inquiet, vous regardez le petit globe et comprenez finalement quel terrible drame est en train de se dérouler. Rendez-vous au [74](#).

## 106

Vous grimpez jusqu'au pied d'un amoncellement de rochers où vous attendez patiemment que la tempête se calme. Quand le vent tombe enfin, au fur et à mesure que la poussière se dissipe, vous distinguez la vaste forêt pétrifiée d'Helkona qui s'étend vers le nord. C'est une vision sinistre, une gigantesque forêt d'arbres morts, empoisonnés par cette terre maléfique. Au loin, vous distinguez une petite tache de lumière rougeâtre qui puise doucement. Elle émane des tours de Gazad Helkona, qui, estimez-vous, ne sont plus distantes que d'une cinquantaine de kilomètres environ. Ce petit point rouge vous avertit que la forteresse est occupée. La nuit est noire et le ciel nuageux, mais vous n'avez aucun mal à vous frayer un chemin jusqu'au pied des collines. En effet, même par une nuit aussi sombre, les nuages sont illuminés par le reflet des feux volcaniques qui font rage dans le cœur des montagnes : à l'est, les torrents de lave des chaînes de Kagazitzaga. à l'ouest, les fournaises des monts Kokozritzaga. En poursuivant votre route vers la zone forestière d'Helkona, vous sentez sous vos pieds les secousses de l'intense activité sismique. Rendez-vous au [232](#).

## 107

Vos sens Kaï vous informent que Loup Solitaire est tout proche. Encouragé par cette information, vous vous saisissez de l'Amulette de Platine donnée par le Seigneur Rimoah avant votre départ, puis fermez les yeux. Ses pouvoirs vous aident à vous concentrer pour déterminer la porte derrière laquelle est retenu votre chef. Vous sentez peu à peu l'aura de Loup Solitaire, mais elle est très faible et vous n'arrivez pas à savoir avec précision quel chemin emprunter. La seule chose dont vous êtes sûr c'est

qu'il n'est pas derrière la porte de gauche. Si vous voulez inspecter la porte du centre, rendez-vous au [305](#). Si vous préférez inspecter la porte de droite, rendez-vous au [166](#).

## 108

Vous vous concentrez sur votre Discipline Magna-kaï du Nexus pour ouvrir cette serrure coriace. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline du Nexus, ajoutez 3 au résultat. Si vous possédez une Dague ou une Aiguille, ajoutez 1 au résultat. Si le total est compris entre 0 et 5, rendez-vous au [82](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [8](#).

## 109

Vous fouillez les guerriers et trouvez quelques objets pouvant être utiles pour la suite de votre mission :

3 Flèches 1 Corde

2 Épées 1 Briquet

I Hache 1 Clé de Cuivre

I Dague 1 Torche

Si vous souhaitez conserver un ou plusieurs de ces objets, notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*. Après avoir caché les corps sous un tas de décombres, vous recommencez à examiner le panneau secret. Votre tentative pour l'ouvrir a déclenché le sortilège d'explosion qui vous a aveuglé, mais désormais la magie est dissipée et vous ne risquez plus rien. En examinant le mur recouvert de runes, vous découvrez une petite niche dissimulant une amulette noire et luisante portant l'emblème du Seigneur Chlanzor : l'Araignée et le Soleil Ardent. Elle est particulièrement froide au toucher, comme si elle avait été conservée dans de la glace. (Si vous souhaitez la garder, notez-la sur votre *Feuille d'Aventure* comme un Objet Spécial mis dans une poche.) Vous ne découvrez rien d'autre derrière le panneau et vous quittez

l'alcôve pour vous approcher de la porte métallique. Rendez-vous au [290](#).

## 110

Loup Solitaire vous fait signe de le suivre. Vous passez tous deux par le trou percé dans le dôme que vous escaladez jusqu'à la plate-forme entourant l'observatoire. Les bourrasques de vent mêlées de soufre sont si violentes qu'il vous faut vous agripper à la rambarde pour ne pas basculer dans le vide. Loup Solitaire en revanche ne semble pas le moins du monde gêné. Il reste impassible, ses yeux d'aigle rivés sur l'horizon, à la recherche du navire volant de Maître Banedon. Moins d'une vingtaine de minutes plus tard, il se tourne vers vous: « Banedon approche », vous transmet-il par télépathie. Vous scrutez attentivement le ciel mais vous ne remarquez rien à cause des nuages. Finalement vous apercevez un petit éclat lumineux qui se dirige vers vous à toute vitesse : le *Saute-Nuage* est en approche. Guidé par la balise lumineuse de l'observatoire et par les instructions mentales de Loup Solitaire, Banedon parvient à stabiliser le navire à une quinzaine de mètres de la plate-forme. Les vents empêchent l'atterrissage et l'on est obligé de vous hisser à bord à l'aide d'une cage d'embarquement. Une fois la cage descendue, vous pénétrez ensemble à l'intérieur puis claquez la porte. Après une brève secousse, vous commencez à monter doucement vers la coque du navire, voyant avec soulagement les tours de Gazad Helkona s'éloigner. Soudain vous entendez un cri inhumain résonner au-dessus de vos têtes. Rendez-vous au [150](#).

## 111

Utilisant votre Discipline Magnakaï du Camouflage et profitant de la couverture offerte par les piliers, vous tentez de vous faufiler sans vous faire remarquer. Utilisez la *Table de Hasard*, ajoutez 1 au résultat si vous possédez la Grande Discipline du Camouflage. Si le résultat est compris entre 0 et 5, rendez-vous au [211](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [244](#).

## 112

Vous avez le réflexe de baisser la tête pour éviter votre projectile, mais vous ne pouvez l'empêcher de vous érafler le cou : vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [56](#).

## 113

Utilisant votre Grande Discipline de l'Invisibilité, vous modifiez rapidement vos traits, leur donnant l'apparence dure et brutale d'un guerrier Drakkarim. Vous relevez la capuche de votre cape et cachez l'insigne Kaï qui orne son fermoir. Vous marchez ensuite d'un air décidé vers les deux bandits qui, craignant que vous ne vous apprêtiez à les brutaliser, font quelques pas en arrière en vous lançant des regards inquiets.

- Éloignez ce sale cabot ridicule de ma vue ! grognez-vous en désignant du doigt leur chien, ou jj vous dénonce à Xaol, misérables idiots incompetents!

Le moins que l'on puisse dire, c'est que vous leur faites de l'effet : ils s'excusent humblement de vous avoir dérangé, vous suppliant de ne pas donner leur nom à Xaol. L'un d'eux donne un coup de pied au chien en lui demandant de s'excuser, puis ils s'éloignent la tête basse en vous promettant de faire plus attention la prochaine fois.

- Peuh ! Vous n'êtes que deux imbéciles, leur lancez-vous alors qu'ils partent par le tunnel menant à l'extérieur.

Lorsqu'ils sont hors de vue, vous foncez vers l'escalier. Une courte volée de marches métalliques mène à une longue salle basse de plafond. Ses murs en plâtre sont décorés de peintures représentant des humains réduits en esclavage, recouverts de chaînes, la tête courbée, défilant en ligne devant un groupe de Seigneurs de Guerre Drakkarims triomphants. A l'extrémité de la pièce, vous découvrez trois portes dissimulées dans la fresque. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Intuition, rendez-vous au [107](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [174](#).

## 114

Vous prenez votre élan le long du pont étroit puis sautez avec aisance par-dessus le gouffre. Une fois de l'autre côté, vous continuez à courir pour rejoindre la protection offerte par la plate-forme de la citadelle. Là, vous faites une courte pause pour reprendre votre souffle tout en vérifiant que la voie est libre vers la citadelle principale de Gazad Helkona. Rendez-vous au [200](#).

## 115

Cette partie de la forêt est couverte de toiles d'araignées qui forment une sorte de barrière impénétrable. Les fils blancs et vaporeux sont solidement attachés aux troncs et aux branches des arbres. Des mouches géantes sont emprisonnées un peu partout, enroulées dans les toiles comme des cocons. Vous êtes glacé à la seule pensée de ce qui a pu construire un enchevêtrement aussi énorme. Cette inquiétude se meut en peur lorsque vous détectez un mouvement à l'intérieur de la toile. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Orientation, rendez-vous au [286](#). Sinon, rendez-vous au [34](#).

## 116

Quand le dernier Xaghash s'écroule sur le sol, vous vous éloignez des corps et vous essuyez leur sang âcre répandu sur votre visage et vos vêtements. La lumière est maintenant plus vive dans la pièce et vous distinguez les contours d'une seconde porte située dans le mur du fond. Elle s'ouvre toute seule à votre approche, et révèle un sombre tunnel. Tout au début du passage, vous découvrez une niche creusée dans la roche. Une petite carafe de cristal recouverte de poussière est posée à l'intérieur, elle contient un liquide vert. Vous l'ouvrez et reniflez le contenu : c'est une potion de Laumspur ! Elle est vieille et éventée mais ses pouvoirs curatifs sont toujours efficaces. (La carafe contient deux doses de Laumspur. Chacune vous fera regagner 4 points d'ENDURANCE si vous l'avalez après un combat. Si vous voulez



l'emporter, elle n'occupera qu'une place dans votre sac à dos.)  
Rendez-vous au [11](#).

## 117

Vous entendez le Drakkarim approcher et vous préparez le sortilège des Anciens, Poing Invisible, tout en restant caché. Si vous l'abattez, peut-être cela dissuadera-t-il les autres soldats de poursuivre leur assaut. Vous vous relevez brusquement de derrière le parapet et prononcez le dernier mot de l'incantation en visant votre cible avec le poing. Une boule d'énergie transparente jaillit de votre main et fonce vers sa poitrine. Remarquant la légère déformation de l'air, le guerrier tente de parer votre sort avec son bouclier. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [332](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [63](#).

## 118

Vous quittez la salle et verrouillez la porte derrière vous. La voie est libre, vous filez donc vers les escaliers menant au premier étage. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 2. Si le résultat est compris entre 0 et 6, rendez-vous au [91](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [256](#).

## 119

Vous dégainez votre arme Kaï et vous vous préparez à faire face à ce féroce adversaire. Hurlant de rage, la créature affamée fond droit sur vous, pour une dernière attaque désespérée.

KRAAN DE GAZAD HELKONA HABILITÉ : 35 ENDURANCE : 40 Si vous en venez à bout, rendez-vous au [157](#).



Cheminant péniblement, vous voyez le ciel nocturne s'éclaircir. Quelque part au-dessus de la couche nuageuse, le jour se lève. Finalement, vous arrivez à une intersection avec une piste plus large. 11 n'y a aucun panneau indicateur pour vous aider! mais votre intuition Kaï vous conseille de poursuivre sur la même voie. Vous suivez alors une longue pente menant jusqu'à une petite crête, derrière laquelle vous apercevez, se détachant lugubrement sur le ciel pâle du matin, les murs imposants de Gazad Helkona : vous voilà arrivé. La citadelle est érigée sur une zone rocheuse volcanique au coeur de la forêt pétrifiée. Ses murailles noires comme du charbon portent des tours de guet décrépies qui paraissent scruter les environs avec malveillance. Ses grandes portes de fer semblent autant de bouches prêtes à vous happer. A l'intérieur de l'enceinte vous voyez s'élever des tours pointues comme des flèches, si hautes qu'elles disparaissent parfois dans les nuages. Vous remarquez que le blason du Seigneur des Ténèbres Chlanzor est toujours sur le portail principal : une araignée noire montée sur un soleil étincelant. Le maître n'est plus mais son héritage perdure... Vous observez la forteresse plusieurs minutes pour bien vous imprégner de ses moindres détails. L'entrée principale est trop bien gardée, mais vous remarquez deux autres passages possibles. Le premier est une brèche causée par une crevasse remplie de lave, dans la partie ouest de la muraille. Le second est un amas rocheux situé à l'est des portes, au pied d'une tour abandonnée : si vous parvenez à l'escalader, peut-être pourrez-vous pénétrer dans Gazad Helkona. Si vous voulez tenter votre chance par la brèche, rendez-vous au [48](#). Si vous préférez escalader la tour effondrée, rendez-vous au [299](#).

## 121

Vous prononcez l'incantation du sortilège des Anciens, Poing Invisible, et pointez votre main en direction de l'orbe brûlant. Une boule d'énergie invisible jaillit de votre paume et vient percuter l'engin de mort. L'impact pulvérise la boule en milliers d'éclats et enflamme le liquide explosif qu'elle contenait. L'homme et sa monture sont enveloppés par le souffle brûlant et sont carbonisés en un instant. Avec une satisfaction sinistre, vous les regardez tomber en vrille fumante dans une allée encombrée de bandits de Hammerland, attirés hors de leurs cantonnements par votre fuite spectaculaire. Rendez-vous au [50](#).

## 122

Vous murmurez votre Contre-Sort et vous le dirigez sur le panneau secret. Un bruit de décharge électrique se fait entendre instantanément, détruisant toute la magie maléfique qui protégeait l'alcôve. Quand vous êtes bien sûr qu'il n'y a plus de danger, vous glissez votre arme entre le panneau et le mur pour faire levier et l'ouvrir. Derrière, vous trouvez une petite amulette noire portant l'emblème du Seigneur des Ténèbres Chlanzor : l'Araignée et le Soleil Ardent. Elle est glaciale au toucher, comme si elle avait été conservée dans de la glace. (Si vous souhaitez la garder, notez-la sur votre *Feuille d'Aventure* comme un Objet Spécial mis dans une poche.) Vous ne découvrez rien d'autre et vous refermez donc le panneau secret avant de quitter l'alcôve. Vous vous apprêtez à ouvrir la porte métallique quand un faible écho de voix venant de l'autre côté vous arrête. Silencieusement, vous jetez un coup d'œil par le judas. Rendez-vous au [223](#).

Vos dons de guérisseur aident Loup Solitaire à reprendre conscience. 11 entrouvre les yeux et esquisse un petit sourire quand il vous voit devant lui.

\_ Alors je suis toujours vivant, Naar va être déçu. 11 vous tend le bras et vous l'aidez à se relever. Il examine chaque détail depuis l'observatoire dévasté puis pose sa main sur le pommeau du Glaive de Sommer, visiblement soulagé de le trouver à ses côtés.

- Ma lame a-t-elle trouvé sa cible ? demande-t-il.

- Oui. mon Seigneur, répondez-vous. Votre action m'a sauvé la vie et a envoyé Zorkaan dans le néant : je vous suis éternellement redevable.

- Je le suis aussi, sans ton courage je serais sûrement mort à l'heure qu'il est.

Vous prévenez alors votre chef que Maître Banedon et son vaisseau volant sont cachés quelque part dans les collines de Shezar, et qu'ils n'attendent plus qu'un signal télépathique pour vous secourir. Il acquiesce silencieusement et commence à se concentrer. Vous sentez alors de puissantes ondes psychiques émaner de Loup Solitaire, pour aller se perdre ensuite dans les nuages.

- C'est fait, dit-il avec confiance. Banedon sera là sous peu. Viens, nous devons nous préparer à son arrivée. Rendez-vous au [110](#).

## 124

Prudemment, vous vous approchez des corps à moitié enfouis dans la poussière. Le premier est une chèvre de montagne : la proie que les deux créatures se disputaient. Vous supposez que l'animal a été enlevé du massif de l'Ogshezar, près de la cité Skarkoriennc de Cragmantle, car ces solides ruminants sont communs là-bas. Laissant la carcasse, vous vous approchez du second corps et reculez l'estomac noué quand vous reconnaissez le monstre écailleux et ailé. C'est un Kraan, une engence maudite élevée par les Seigneurs des Ténèbres comme montures volantes pour leurs armées de Giaks et de Drakkarims. Le Seigneur des Ténèbres Vashna avait envoyé des milliers de ces bêtes quand il avait envahi le Sommerlund, et c'est leur assaut qui avait entraîné la destruction du monastère Kaï. Quelques Kraans ont survécu à la chute d'Helgedad et de ses Seigneurs des Ténèbres et il est possible que celui-ci soit venu de Gazad Helkona à la recherche de nourriture. Le dernier cadavre est également celui d'un Kraan. mais celui-ci est équipé d'un harnais et d'une selle. Si vous décidez d'aller examiner le Kraan de plus près, rendez-vous au [9](#). Sinon, vous pouvez continuer en vous rendant au [75](#).

## 125

Cette lourde porte de chêne est renforcée par des bandes de cuivre rivées, et fermée par une énorme serrure du même métal. Vous essayez de l'ouvrir mais elle est fermée à clé. Si vous possédez une Clé de Cuivre et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [338](#). Sinon, rendez-vous au [271](#).

## 126

Quand vous examinez le haut du puits d'aération, vous apercevez le vaste dôme de l'observatoire qui surplombe Gazad Helkona. Vous êtes certain de pouvoir gagner les toits en passant par là, et vous décidez de gravir l'escalier le plus rapidement possible. L'état de santé de Loup Solitaire vous donne cependant quelques

inquiétudes : son pouls est faible et sa respiration ténue, seuls vos sens aiguisés peuvent encore sentir l'étincelle de vie en lui. Il est en train de basculer de l'inconscience dans le coma. Il vous faut le soigner au plus vite si vous voulez le sauver. De plus, seul Loup Solitaire pourra envoyer un signal télépathique à Maître Banedon et, si ce signal n'est pas envoyé dans les plus brefs délais, tous vos exploits n'auront servi à rien. Si vous possédez la Grande Discipline de la Science Médicale, rendez-vous au [13](#). Sinon, rendez-vous au [102](#).

## 127

Vous prononcez l'incantation du sortilège Lévitiation et commencez à vous élever le long du mur, à travers les volutes de poussière et de fumée, jusqu'au sommet pour vous laisser retomber silencieusement sur le parapet. Vous rejoignez ensuite le mur d'enceinte extérieur que vous suivez en sautant adroitement sur les créneaux, atteignant finalement une tour de guet. A travers les volutes de poussière, vous apercevez une porte sur le flanc de la tourelle et vous vous y dirigez. Elle n'est pas verrouillée et donne au sommet d'un escalier en colimaçon. Vous le descendez mais, arrivé au pied des marches, vous tombez nez à nez avec deux guerriers Drakkarims armés. Avec des grognements de surprise, les deux hommes sortent leurs épées et tentent de vous tailler en pièces.

DRAKKARIM DE GAZAD HELKONA HABILITÉ : 30 ENDURANCE : 35 Si vous l'emportez, rendez-vous au [14](#).

## 128

La rapidité et vos réflexes sauvent vos yeux, mais vos jambes et votre torse sont lacérés par les milliers d'éclats brillants. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est pair (attention, le 0 est un chiffre pair), vous perdez 3 points d'ENDURANCE. S'il est impair, vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à vos blessures, rendez-vous au [84](#).

## 129

Vous courez à l'aveuglette à travers les arbres, fuyant le déluge de feu qui s'abat sur vous. Tout autour de vous, les arbres morts s'enflamment comme des torches lorsque des gouttes de lave les atteignent. Le brasier s'étend à une vitesse folle, mais vous ne cédez pas à la panique et vous poursuivez votre route avec agilité, évitant chaque obstacle avec une grâce féline. Après une course qui semble avoir duré des heures tant vous êtes fatigué, l'agitation se calme enfin et les flammes diminuent. Vous vous laissez tomber lourdement sur le sol, près d'une petite clairière. Vous devez maintenant prendre un Repas ou perdre 3 points d'ENDURANCE (vous ne pouvez pas vous servir de la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, car la faune et la flore sont inexistantes). Après un peu de repos, vous décidez d'escalader le plus haut arbre des environs pour avoir une vision globale de l'endroit où vous vous trouvez. Votre ascension est récompensée: vous distinguez au loin le pinacle des plus hautes tours de Gazad Helkona, à moins de vingt-cinq kilomètres au nord-est. Si vous ne traînez pas en chemin, vous devriez y être en moins de quatre heures. Vous vous remettez en route et atteignez, au bout d'une heure, une large piste boueuse où les traces de nombreux chariots sont visibles dans les deux sens. Le long, poussent des arbustes épineux recouverts de minuscules bourgeons violets. Si vous voulez les examiner, rendez-vous au [81](#). Si vous préférez les ignorer et poursuivre votre chemin, rendez-vous au [120](#).

## 130

Votre Discipline Magnakaï de la Science Médicale vous prévient que la plupart des substances stockées ici sont soit des poisons, soit des narcotiques, soit des plantes enchantées. Des dix-huit bocalx entreposés vous n'en trouvez qu'un qui contient une chose utile. Il s'agit de Tortwich (un sel dont chaque dose vous fera récupérer 3 points d'ENDURANCE quand vous la prendrez avec un Repas), il y en a assez pour 2 doses. Si vous désirez les conserver, notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [30](#).

## 131

Le dernier bandit mord la poussière, et vous reculez en essuyant votre arme. Il n'y a personne d'autre dans la pièce qui n'est qu'une des salles de repos des nombreux mercenaires de Xaol. Des restes de repas sont éparpillés sur les tables, l'odeur de vin renversé sur le sol vous picote le nez. Xaol n'est apparemment pas très regardant sur l'hygiène. Une trappe est située près du tunnel de sortie, il s'agit d'un vide-ordures. L'odeur qui en émane est à peine supportable, mais vous regardez suffisamment longtemps à l'intérieur pour détecter que le conduit descend très profondément sous la forteresse, jusqu'à une fosse septique où personne n'ira récupérer les trois bandits que vous jetez dedans. Si vous voulez maintenant fouiller ta salle, rendez-vous au [333](#). Si vous préférez quitter la pièce en empruntant le tunnel, rendez-vous au [55](#).

## 132

Vous venez de reprendre votre arme, quand vous sentez brusquement l'arrivée dans la pièce d'une nouvelle force maléfique. En un instant, vous vous relevez pour vous tourner vers la sphère de cristal. Vous réalisez que la vapeur noire tourbillonnante commence à suinter à travers la roche. Les petits filets de fumée s'assemblent peu à peu au-dessus du trône osseux pour former un tourbillon à l'aspect sinistre. Alors, du cœur même du nuage en formation, retentit un puissant hurlement qui vous glace le sang dans les veines. Si vous avez déjà visité la cité de Duadon dans une précédente aventure du Nouvel Ordre Kaï, rendez-vous au [255](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [136](#).

### 133

D'un geste rapide, vous sortez la corde de votre sac à dos et la nouez en lasso. Vous la lancez ensuite autour d'un rocher situé plus haut et vous vous hissez hors de la poussière. La pente est escarpée mais les rochers qui recouvrent sa surface vous permettent de grimper. Arrivé rapidement en haut, vous vous abritez du vent mordant derrière une petite butte. Vous êtes à peine installé dans un renforcement qu'un grand cri perçant venant du ciel vous fait sursauter. Rendez-vous au [295](#).

### 134

Vous sentez le pouvoir magique se déchaîner à l'intérieur du bâton, mais quoi que vous fassiez vous ne parvenez pas à le libérer sous la forme d'un éclair d'énergie. Votre intuition Kaï vous avertit soudain : il va exploser ! Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est compris entre 0 et 5. rendez-vous au [193](#). S'il est compris entre 6 et 8. rendez-vous au [26](#). Enfin s'il est égal à 9, rendez-vous au [323](#).

### 135

Alors que vous vous approchez des marches métalliques. vos sens Kaï vous avertissent de la présence d'un champ de force. Une barrière invisible s'étend entre les deux piliers d'obsidienne et tire son énergie des runes argentées. Si vous traversez ce champ, vous subirez un puissant choc électrique qui pourrait être fatal. Vous êtes certes prévenu, mais rien autour de vous ne semble utile au désamorçage de la barrière. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Élémentalisme et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [331](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous voulez vous en servir, rendez-vous au [349](#). Si vous possédez un arc et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [99](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [181](#).



## 136

Votre intuition Kaï vous avertit que ce tourbillon n'est autre que Zorkaan le Mangeur d'Ames, l'entité qui a enlevé Loup Solitaire. Votre peur grandit en même temps que son cri horrible qui va en s'intensifiant, jusqu'à ce que votre tête soit vrillée par une terrible douleur. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Écran Psychique, rendez-vous au [309](#). Sinon, rendez-vous au [88](#).

## 137

La salve mortelle claque contre le parapet et siffle au raz de votre tête. Le tir est puissant et précis : l'un des carreaux passe si près qu'il arrache le col de votre tunique à un doigt de votre cou. Un autre vous érafle le cuir chevelu : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Opportunément vous plongez derrière le muret salvateur. Votre brève rencontre avec la mort vous rappelle que les Drakkarims sont des guerriers expérimentés et déterminés. Vous savez donc qu'il vous faut à tout prix les empêcher d'atteindre le toit si vous voulez avoir la moindre chance de quitter Gazad Helkona vivant. Pour continuer, rendez-vous au [220](#).

## 138

Vos pouvoirs de guérison vous permettent d'assimiler et de détruire rapidement le venin qui parcourt vos veines (vous ne perdez que 2 points d'ENDURANCE) puis de réduire le gonflement de la plaie. Rendez-vous au [330](#).

## 139

Vous sortez la flûte de votre sac et soufflez dedans. Elle émet un son perçant et désagréable qui vous met mal à l'aise. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art des Bardes, rendez-vous au [259](#). Sinon, rendez-vous au [213](#).

Fourbu, couvert de blessures, vous vous remettez tant bien que mal sur vos pieds et étouffez un cri de stupeur en voyant le corps possédé de Xaol debout devant vous. Dans ses yeux brille une lueur impie. Il fonce sur vous à une vitesse surnaturelle, prêt à vous étrangler de ses mains glacées. Vous invoquez la protection de votre déesse et vous vous tenez prêt à combattre.

### CADAVRE DE XAOL

(possédé par Zorkaan) HABILITÉ : 55 ENDURANCE : 43

Le possédé est insensible aux attaques psychiques. Si vous possédez l'arme Kaï Aléma ou Vaillance, vous pouvez utiliser son bonus spécial. Vous pouvez également ajouter 5 points à votre total d'ENDURANCE grâce à l'Amulette de Platine. Cependant, si vous ne possédez pas la Grande Discipline de l'Écran Psychique, retirez 3 points de votre total d'HABILITÉ. Combattez normalement pendant 3 assauts et, si vous survivez jusque-là, rendez-vous au [260](#).

Le chien-loup ralentit son allure et se dirige vers la statue. Vous retirez votre sac à dos et jetez le bourgeon de Dargorse sur le sol. Ensuite, vous vous faufilez discrètement derrière une autre statue. Le molosse tourne autour de la statue et renifle la plante. C'est alors que vous apercevez deux de vos objets, tombés de votre sac quand vous avez sorti le bourgeon (rayez de votre *Feuille d'Aventure* les deuxième et troisième objets qui figuraient dans votre sac à dos). Le chien pousse soudain un cri plaintif, vous voyez que sa truffe est tout enflée. Le bourgeon contenait un puissant irritant qui l'a brûlé lorsqu'il l'a reniflé. Les bandits éclatent de leurs gros rires gras en voyant son nez rouge puis s'arrêtent pour voir ce qu'il a trouvé. Si vous voulez fuir pendant qu'ils sont en train d'examiner les objets que vous avez perdus, rendez-vous au [327](#). Si vous préférez rester caché, rendez-vous au [35](#).

## 142

Une sensation de langueur s'empare de votre corps : vous vous sentez faible et fatigué. Heureusement, votre Écran Psychique Magnakaï se met en place pour contrer les pouvoirs envoûtants de l'araignée. Celle-ci, sentant que vous êtes en train de lui échapper, soulève ses pattes avant et projette sur vous un fluide transparent. Avec la force du désespoir, vous plongez pour éviter d'être pris dans ce jet gluant dirigé vers votre poitrine. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2. Si le résultat est compris entre 0 et 5, rendez-vous au [346](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [224](#).

## 143

Vous vous battez avec tant de calme et de détermination que les quelques guerriers Drakkarims restants préfèrent s'enfuir, convaincus de votre invincibilité. Alors que vous les regardez avec un petit sourire, un cri perçant, résonnant au-dessus de la plate-forme de l'observatoire, vous fait tourner la tête avec anxiété. Rendez-vous au [264](#).

## 144

Maudissant votre infortune, vous vous redressez et faites un nouvel essai. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au total. Si le résultat est compris entre 0 et 5, rendez-vous au [249](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [94](#).

## 145

Vous vous précipitez vers la sphère pour la renverser mais, à l'instant où vous vous apprêtez à lui décocher un coup de pied vengeur, l'ombre de Zorkaan vous assaille par-derrière, utilisant toute sa force psychique pour vous terrasser. Si vous possédez la Grande Discipline du Foudroisement Psychique, rendez-vous au [185](#). Sinon, rendez-vous au [296](#).

## 146

Vous lancez le sortilège Charme sur le Krorn. Vous lui ordonnez de poser son bol et de s'allonger sur le sol. Il se montre très obéissant, et quand vous lui dites de dormir, il se met à ronfler bruyamment. Ayant neutralisé la sentinelle, vous vous glissez dans l'étroite ouverture et sautez dans la salle en contrebas. Rendez-vous au [101](#).

## 147

Votre Grande Discipline du Nexus vous permet de déverrouiller la porte facilement. Vous tournez la clenche et ouvrez la porte silencieusement. Au moment où vous passez par l'embrasure, elle se referme avec un claquement sonore. Rendez-vous au [300](#).

## 148

A votre grande surprise, l'Urgaroth se remet rapidement du coup et brandit son bâton de cristal dans votre direction. En désespoir de cause vous saisissez votre arme Kaï par la poignée pour la lancer de toutes vos forces sur le monstre. Utilisez la *Table de Hasard*. Ajoutez 1 si vous possédez la Grande Discipline de la Science des Armes. Si le résultat est compris entre 0 et 5, rendez-vous au [175](#). Si le résultat est compris entre 6 et 8, rendez-vous au 80. Enfin s'il est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [182](#).

## 149

Vous faites apparaître un épais brouillard dans la pièce d'à côté. Quelques instants après, vous entendez les cris de surprise des bandits. La porte s'ouvre avec fracas sur des hommes pestant contre cette bizarrerie climatique, et vous en profitez pour vous glisser à l'intérieur. Votre vision infrarouge vous permet d'atteindre sans danger le tunnel, à l'autre bout de la salle, pour rejoindre l'entrée de la citadelle. Rendez-vous au [55](#).

## 150

Vous êtes douloureusement surpris : une nuée de Kraans est en train de sortir d'une tour adjacente. Ils sont montés par des Drakkarims armés d'arbalètes qu'ils déchargent sur la cage lorsqu'ils passent près de vous. Heureusement, les tirs sont mal ajustés et aucun de vous n'est blessé. Loup Solitaire fait un étrange signe de la main vers un groupe de trois guerriers, qui se retrouvent emprisonnés dans l'air comme dans de la glace. Vous remarquez qu'un Kraan s'apprête à vous percuter et que son cavalier porte, accroché à une chaîne, un orbe noir dégageant une épaisse fumée. Juste avant la collision, il lâche la boule sur vous et fait demi-tour. Si vous possédez un arc et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [274](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Élémentalisme et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [210](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [33](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [121](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [236](#).

## 151

Vous courez loin de la crevasse pour éviter d'être touché par le magma en fusion, mais plusieurs gouttes vous éclaboussent lorsque la pluie de lave retombe. Votre Discipline Magnakaï du Nexus vous protège un peu, mais vous subissez quand même de graves brûlures. Utilisez la *Table di Hasard*. Si le résultat est impair, vous perdez 3 points d'ENDURANCE. S'il est pair (attention, le 0 est pair), vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous survivez, rendez-vous au [129](#).

## 152

Finalement, le chien-loup obéit à votre injonction mentale et s'échappe dans le tunnel menant à l'entrée de la citadelle. Les bandits le poursuivent en l'insultant et disparaissent à sa suite. Dès qu'ils sont hors de vue, vous vous écarterez de la statue et vous vous précipitez vers la cage d'escalier, à l'opposé. Une courte volée de marches en fer mène à une longue salle au plafond particulièrement bas. Ses murs en plâtre sont décorés de peintures représentant des humains réduits en esclavage, recouverts de chaînes, la tête courbée, marchant en ligne devant un groupe de Drakkarims triomphants. A l'extrémité de la pièce, vous découvrez trois portes dissimulées dans la fresque. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Intuition, rendez-vous au [107](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [174](#).

## 153

Le dernier fragment d'ombre de Zorkaan se consume sous la chaleur des flammes dorées. Vous vous relevez péniblement et courez vers Loup Solitaire, craignant qu'il n'ait sacrifié sa dernière étincelle de vie pour vous sauver. Heureusement, son cœur bat encore faiblement. Si vous possédez votre arme Kaï, rendez-vous au [225](#). Si vous ne l'avez pas retrouvée, rendez-vous au [341](#).

## 154

En dépit de vos précautions, votre cape s'enflamme comme de la paille. Vous êtes forcé de vous éloigner précipitamment de la crevasse et de vous débarrasser de vos vêtements. Vous étouffez rapidement les flammes et ne souffrez d'aucune blessure, mais il vous est impossible de passer par là. Avec une moue dégoûtée, vous tournez les talons pour retourner à l'abri des arbres. Vous êtes quel, que peu découragé par cet échec, mais votre détermination prend le dessus et vous décidez d'investir la place par d'autres moyens. Avant cette nouvelle tentative, vous devez

prendre un Repas ou perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [62](#).

## 155

D'un puissant coup de pied dans le front, vous envoyez le Krorn rouler au fond de la pièce. Il s'écroule avec un grognement étouffé, en se tenant la tête entre les mains. Vous courez et vous vous glissez dans l'étroite ouverture puis sautez dans la salle en contrebas. Au moment où vos pieds touchent le sol, vous entendez un cri perçant au-dessus de votre tête. Vous levez soudain les yeux quand une ombre indistincte passe en flèche devant vous. Immédiatement, une douleur aigue vous traverse tout le corps, depuis le cou jusqu'à l'estomac. Une chose de petite taille mais d'une incroyable férocité s'est accrochée sous votre mâchoire, se nourrissant avidement de votre sang. Vos réflexes vous permettent de vous en emparer et de l'écraser entre vos mains serrées comme un étau. Vous entendez ses os craquer sous vos doigts puis elle devient toute flasque, vous la détachez alors avec précaution avant de la jeter violemment sur le sol. Rapidement une vague de nausée vous envahit tandis que la blessure de votre cou se met à gonfler. Votre Science Médicale Magnakaï ralentit les effets de ce venin, mais vous vous sentez très affaibli par cette attaque inattendue et vous arrivez à peine à rester debout. Le Krom ayant repris ses esprits en profite alors pour vous assaillir à l'aide de sa hallebarde rouillée : il vous frappe à la poitrine et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [321](#).

## 156

Un filet de fumée monte de votre poche. L'Amulette Noire a commencé à brûler la doublure de votre veste, et vous grille la peau : vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous sentez que cet objet maléfique va bientôt exploser ! Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est compris entre 0 et 3, rendez-vous au [289](#). Si le résultat est compris entre 4 et 6, rendez-vous au [40](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [212](#).

## 157

Mortellement touché, le Kraan pousse un cri et se laisse tomber sur le sol. Secoué par de terribles convulsions, il agite ses grandes ailes, soulevant les monceaux d'ordures répandus sur le sol et les projetant dans votre direction. Vous reculez prestement et foncez vers la cage d'escalier. Rendez-vous au [209](#).

## 158

Votre flèche ricoche contre le bord de son bouclier et rentre dans sa gorge entre les jointures du casque. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [3](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [284](#).

## 159

Le vent et la poussière vous font trébucher et tomber sur les genoux. Vous tentez de vous relever mais le vent vous déséquilibre et vous fait tomber au fond du ravin : vous perdez 1 point d'ENDURANCE. L'épaisse couche de poussière amortit votre chute mais révèle un danger bien plus grand : vous «es en train de vous y enfoncer rapidement, si bien lue vous n'êtes bientôt plus capable de remuer vos jambes. Désespérément, vous essayez de vous agripper à quelque chose pour vous dégager, mais vos tentatives ne servent qu'à vous enfoncer d'avantage. La situation est grave, vous risquez d'être englouti par la poussière, il faut trouver une solution pour échapper à cette mort atroce. Vous remarquez alors que les pentes abruptes du ravin sont recouvertes de rochers acérés. Si vous pouviez en atteindre un, peut-être pourriez-vous vous hisser hors de cette prison poussiéreuse. Si vous possède\* la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [270](#). Si vous possédez une corde et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [133](#). Si vous ne possédez ni l'Alchimie ni la corde ou que vous préférez attendre de voir ce qui va se passer, rendez-vous au [52](#).



Vous passez silencieusement sous l'arcade et vous vous y dissimulez. Après quoi, vous scrutez les environs au-delà de l'entrée de la tour. Près de vous se trouve une grande place pavée. Vous y voyez des bandits des Hammerland extraire des seaux d'eau sale d'un grand puits, tandis qu'une douzaine de Giaks affamés se disputent une carcasse de chien. Les rues de la forteresse n'abritent pas de civils, les bâtiments sont regroupés en quatre gros hexagones surmontés par des tours et des minarets. Ils sont reliés entre eux par un réseau de ponts suspendus. Au centre se trouve un bastion plus gros que les autres dont les portes et la rampe d'accès sont gardées par cinquante hommes. En l'observant, vous sentez que le mal s'y concentre de manière terrifiante. Tout au sommet de la forteresse centrale, vous apercevez un dôme de verre d'où émane U lueur rouge que vous avez déjà vue au loin. Vous avez l'intuition que Loup Solitaire est emprisonné quelque part derrière les murs de cet édifice, mais le faire sortir ne sera pas une partie de plaisir... passer par le portail principal serait trop risqué, il est bien défendu. En revanche, il serait peut-être possible d'emprunter l'un des ponts suspendus qui relie la partie centrale de la forteresse aux quatre autres bastions mineurs. L'un d'eux n'est pas très éloigné de vous. Deux portes de fer s'ouvrent dans ses flancs : une à gauche des arcades, l'autre à droite. Si vous voulez prendre celle de gauche, rendez-vous au [263](#). Si vous préférez celle de droite, rendez-vous au [306](#).

Vous encochez une flèche et vous visez la poitrine du guerrier en vol. Ce dernier voit le trait fondre sur lui et tente désespérément de se protéger avec son bouclier. Utilisez la *Table de Hasard*, et ajoutez 3 si vous possédez la Grande Discipline de la Science des Armes. Si le résultat est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [276](#). Si le résultat est compris entre 5 et 7, rendez-vous au [158](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [317](#).

## 162

Vous attendez que la voie se libère, puis vous marchez rapidement jusqu'aux portes. Vous essayez de les ouvrir. Rien à faire : la double porte est verrouillée. Si vous possédez une Clé de Fer, rendez-vous au [85](#). Sinon, rendez-vous au [32](#).

## 163

Vous réussissez à identifier la plupart des herbes et des baies stockées ici comme étant soit des poisons, soit des narcotiques, soit des plantes enchantées. Parmi les vingt bocaux entreposés vous n'en trouvez que deux qui contiennent des produits curatifs. Il s'agit d'abord d'Oblanthor (une épice dont chaque dose vous fera récupérer S points d'ENDURANCE quand vous la prendrez avec un Repas), il y en a assez pour 2 doses. Le deuxième bocal contient 2 doses de Satchwort (une plante qui vous permettra de gagner 3 points D'ENDURANCE si vous la prenez après un combat). Si vous désirez les conserver, notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*, Rendez-vous au [95](#).

## 164

Vous faites appel à votre puissance mentale pour contrer cet assaut psychique. Votre réaction rapide porte ses fruits. Vous ne subissez qu'une légère blessure et n'êtes pas paralysé : vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [70](#).

## 165

L'odeur de charogne qui se dégage de la carcasse du Kraan vous donne vite la nausée. La flûte vous semble décidément bien banale et vous la jetez avant de vous éloigner. Rendez-vous au [75](#).

## 166

La robuste porte de chêne est décorée de délicats ornements d'acier. La serrure est d'un bel argent finement ouvragé. Vous vous agenouillez pour l'examiner quand vous remarquez un petit objet qui brille sous la porte. Il vous est vaguement familier et vous vous penchez pour le prendre. Rendez-vous au [60](#).

## 167

Le bâton magique se recharge et l'Urgaroth s'apprête à vous décocher un nouvel éclair. La menace est imminente, il faut prendre une décision rapide car il y a peu de chance qu'il vous rate. Si vous possédez un arc et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [272](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [245](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [69](#). Si vous n'avez rien de tout cela ou si vous ne voulez pas agir, rendez-vous au [208](#).

## 168

Vous progressez au milieu des ordures et des ossements qui jonchent le sol de la salle, en essayant d'éviter de tomber, quand vous entendez soudain un grand cri au-dessus de votre tête. Vous levez brusquement les yeux et voyez avec horreur une bête énorme fondre sur vous: un Kraan affamé, prêt à vous dévorer de ses dents acérées. Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [311](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [31](#). Si vous possédez un arc et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [17](#). Si vous n'avez rien de tout cela ou si vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [119](#).

## 169

Vous comprenez que ce panneau secret est protégé Par un sortilège de défense. Votre intuition vous révèle comment ouvrir la trappe mais, ce faisant, vous déclencheriez le sort. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [122](#). Sinon, rendez-vous au [233](#).

## 170

Votre Grande Discipline de l'Élémentalisme vous permet de créer une bulle d'air protectrice autour de vous, évitant ainsi que la poussière ne vous fasse souffrir. La sphère vous protège jusqu'à ce que vous parveniez au sommet de la colline, et que vous puissiez vous abriter derrière un gros rocher. Alors que vous vous installez dans une petite cavité, vous entendez un croassement perçant provenant du ciel ténébreux. Rendez-vous au [295](#).

## 171

Vous avez à peine monté une vingtaine de marches qu'un carreau d'arbalète vient ricocher contre le parapet et vous érafle la peau : vous perdez 1 point d'ENDURANCE. La surprise et la douleur mordante de votre blessure vous donnent une formidable impulsion. Vos jambes retrouvent leur énergie et vous permettent de gravir l'escalier à une vitesse fulgurante. Rendez-vous au [320](#).

## 172

Le bruit de l'explosion résonne encore dans toute la pièce quand vous voyez le corps possédé de Xaol debout, les bras tendus vers vous. Dans ses yeux brille une lueur impie. Il fonce sur vous à une vitesse surnaturelle, prêt à vous étrangler de ses mains glacées. Vous invoquez la protection de votre déesse et vous vous tenez prêt à combattre.

CADAVRE DE XAOL (possédé par Zorkaan) HABILITÉ : 55  
ENDURANCE : 43

Le possédé est insensible aux attaques psychiques. Si vous possédez l'arme Kaï Aléma ou Vaillance, vous pouvez utiliser son bonus spécial. Vous pouvez également ajouter 5 points à votre total d'ENDURANCE grâce à l'Amulette de Platine. Cependant, si vous ne possédez pas la Grande Discipline de l'Écran Psychique, retirez 3 points à votre total (D'HABILETÉ. Combattez normalement pendant 3 assauts, et, si vous survivez jusque-là, rendez-vous au [260](#).

### 173

Craignant que cette sale bête n'attire l'attention sur vous, vous faites appel à votre Discipline Magnakaï du Contrôle Animal. Concentré, vous lui commandez de se taire. Utilisez la *Table de Hasard*, en ajoutant 3 au résultat si vous possédez la Grande Discipline du Contrôle Animal. Si le résultat est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [237](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [39](#).

### 174

Votre intuition Kaï vous indique que Loup Solitaire est tout près. Encouragé par cette information. Vous vous saisissez de l'Amulette de Platine donnée par le Seigneur Rimoah avant votre départ, puis vous fermez les yeux. Ses pouvoirs vous aident à vous concentrer pour détecter la porte derrière laquelle est retenu votre chef. Vous sentez peu à peu l'aura de Loup Solitaire, mais elle est trop faible et vous ne pouvez déterminer avec précision quelle porte choisir. Si vous voulez inspecter la porte de gauche, rendez-vous au [125](#). Si vous voulez inspecter la porte du centre, rendez-vous au [305](#). Si vous préférez inspecter celle de droite, rendez-vous au [166](#).

## 175

La créature regarde votre arme tournoyer dans les airs, puis se jette brusquement sur le sol pour l'éviter. Votre lame la manque de peu et va s'écraser contre les piliers du dôme. Elle les percute avec un grand bruit et retombe par terre. Votre ennemi se relève avec un rire moqueur. Il pointe alors son bâton dans votre direction. Un bref instant plus tard, avant que vous ayez pu réagir, un éclair jaillit du cristal et fond sur vous. Rendez-vous au [269](#).

## 176

Vous retrouvez la petite Clé de Cuivre et vous l'insérez dans le trou de la serrure. Elle y glisse sans problème et déverrouille le mécanisme. Vous relevez ensuite le pont-levis puis rangez la clé dans votre poche. Vous traversez le pont rapidement, en vous assurant que la voie est libre jusqu'au centre de la citadelle de Gazad Helkona. Rendez-vous au [200](#).

## 177

Vous soulevez la tapisserie et vous découvrez un tunnel qui mène aux appartements privés du nécromancien. Les murs, le sol et le plafond sont constitués de la même roche volcanique. Les quelques meubles sont en ébène. Xaol semblait décidément ne pas aimer les couleurs. Au fond de la chambre, près d'une étagère d'obsidienne recouverte de bocaux, se trouve une grande porte. Avec précaution, vous allongez Loup Solitaire sur un tapis pour aller examiner l'étagère. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art des Simples, rendez-vous au [234](#). Sinon, rendez-vous au [130](#).

Votre dernier coup abat Xaol, qui s'écroule sur les genoux avant de se laisser tomber par terre en gémissant. Il lâche son Bâton-Serpent qui se ratatine instantanément en sifflant : il n'en reste bientôt plus rien d'autre qu'une petite tache d'acide. Xaol est encore agité de soubresauts. Brusquement il se fige, et de ses lèvres sort une terrible malédiction : il jure qu'un jour il reviendra pour se venger de vous et du Kaï. Puis il pousse un grand cri et cesse de bouger. Vous enjambez son cadavre et vous vous ruez vers Loup Solitaire. Votre maître relève la tête et vous scrute de ses yeux bleu acier. Il semble très affaibli par les épreuves qu'il vient de subir, mais il a survécu. Exalté par son courage, vous lui demandez comment le libérer de cette prison. Sa réponse est étouffée par les parois de la sphère, et vous devez faire appel à vos dons de télépathie pour communiquer avec lui, mais là aussi sans succès : les murs de ténèbres sont impénétrables. Votre chef braque alors les yeux vers le petit orbe de cristal posé près du trône. Vous le comprenez à demi-mot : - Dois-je détruire la sphère ? Loup Solitaire acquiesce. Vous vous relevez donc brutalement et vous vous dirigez vers elle, l'arme au poing. Mais avant que vous ayez pu l'atteindre, une violente et soudaine bourrasque de vent glacé vous jette au sol. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est compris entre 0 et 3, rendez-vous au [204](#). Si le résultat est compris entre 4 et 6, rendez-vous au [7](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [238](#).

Alors que vous vous penchez pour examiner les fruits, le dos de votre main effleure accidentellement une grappe de bourgeons. En quelques secondes, une traînée rouge apparaît, cela vous démange atrocement : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Heureusement votre Science Médicale a tôt fait de neutraliser la substance irritante et la démangeaison disparaît. Votre main est toujours douloureuse et vous repartez au nord vers Gazad Helkona, en maudissant ce pays et ses plantes empoisonnées. Rendez-vous au [120](#).

## 180

Vous vous placez à quelques pas des marches et vous dégainez votre arme. Vous êtes prêt à défendre la plate-forme contre toute intrusion. Le chef de vos ennemis fait une pose pour attendre ses hommes et vous désigne de sa lame effilée. Alors, avec des cris de fureur, ils gravissent les dernières marches et vous chargent tous ensemble.

TROUPE D'ASSAUT DRAKKARIM HABILETÉ : 45 ENDURANCE : 40

Si vous l'emportez sur l'escouade, rendez-vous au [143](#).

## 181

Vous choisissez un objet dans votre sac à dos et vous le lancez entre les deux piliers. Vous entendez un claquement et un éclair bleu illumine la pièce. L'explosion est suivie par un silence absolu. Peu de temps après, vous entendez un léger vrombissement : votre intuition vous avertit que le champ de force est en train de se recharger. Rendez-vous au [89](#).

## 182

Votre arme Kaï tournoie dans les airs et va frapper l'Urgaroth en pleine tête. Le coup envoie la créature au sol où elle s'affaisse comme une loque. Tandis qu'il est agité de spasmes, tout son corps prend feu spontanément, libérant une épaisse fumée noire. Vous récupérez votre arme dans ses cendres et la rengainez. Soudain, couvrant le bruit du vent sifflant à travers le dôme brisé, des cris de colère et le fracas d'une cavalcade furieuse parviennent à vos oreilles. Les Drakkarims se sont regroupés et remontent à l'assaut, aidés par des Giaks et des bandits de Hammerland. Instinctivement, vous sortez votre arme puis ramassez le bâton de cristal gisant à vos pieds, avant de courir vers l'escalier. Vous sentez le pouvoir maléfique contenu dans le bâton, mais vous n'êtes pas sûr de réussir à le libérer sur vos ennemis qui se ruent à votre poursuite. Si vous possédez la



Grande Discipline de l'Intuition, rendez-vous au [298](#). Sinon, rendez-vous au [42](#).

### 183

La serrure se déverrouille brusquement et avance sur son axe. Vous attendez avec impatience qu'il se passe quelque chose et vous n'êtes pas déçu. Vous entendez un bruit étrange derrière vous. Vous vous retournez : les squelettes prennent vie sous vos yeux ! Leurs orbites vides s'enflamment d'une lueur bleuâtre et malsaine. Ils empoignent les manches de leurs armes et s'avancent pour vous massacrer.

GARDES SQUELETTES HABILITÉ : 45 ENDURANCE : 35

Us sont insensibles à toute forme d'attaque psychique. Si vous possédez l'arme Kaï Aléma, vous pouvez ajouter son bonus spécial pour ce combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [266](#).

### 184

Vous transpercez le cœur du molosse qui s'écroule misérablement. Vous entendez alors des pas précipités en bas des marches de pierre. Quelques secondes plus tard, deux guerriers Drakkarims surgissent devant vous. Ils sont armés de lances et n'ont pas l'air contents de voir le cadavre du chien.

DRAKKARIMS DE GAZAD HELKONA HABILITÉ : 32 ENDURANCE : 35 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [66](#).

## 185

Vous êtes littéralement brisé par l'attaque psychique. Tel un feu infernal, elle brûle votre esprit. Vos défenses mentales ploient sous l'assaut, mais vous permettent néanmoins de survivre. Survivre uniquement, car votre cerveau a quand même subi des dommages : vous perdez l'usage d'une de vos Grandes Disciplines Kaï pour le reste de cette aventure. (Considérez que vous ne la possédez plus pour l'instant mais que vous l'aurez à nouveau pour votre prochaine aventure. Vous pouvez choisir celle que l'attaque de Zorkaan vous a retirée.) Rendez-vous au [22](#).

## 186

Vos talents vous permettent de continuer à progresser sans vous enfoncer dans la poussière. Vous suivez le ravin, qui poursuit sa route entre les collines balayées par le vent, en prenant bien soin de baisser le capuchon de votre cape pour protéger vos yeux. Vous êtes tout près de la sortie quand vous entendez soudain un grand cri au-dessus de votre tête. Si vous voulez scruter le ciel nuageux pour voir d'où provient le bruit, rendez-vous au [215](#). Si vous préférez vous cacher derrière l'un des nombreux rochers amoncelés sur les parois du ravin rendez-vous au [335](#).

## 187

La force de votre attaque projette le cadavre du nécromancien contre le mur du fond de son antre. Il s'y écrase avec un bruit d'os brisés puis retombe sur le sol. L'explosion résonne encore dans toute la pièce quand vous voyez le corps possédé de Xaol se relever, malgré la violence du coup. Il tend ses bras vers vous. Dans ses yeux brille une lueur impie. IL fonce sur vous à une vitesse surnaturelle, prêt à vous étrangler de ses mains glacées. Vous invoquez la protection de votre déesse et vous vous tenez prêt à combattre.

CADAVRE DE XAOL (possédé par Zorkaan) HABILETÉ : 52  
ENDURANCE : 40

Le mort-vivant est insensible aux attaques psychiques. Si vous possédez l'arme Kaï Aléma ou Vaillance, vous pouvez utiliser son bonus spécial. Vous pouvez également ajouter 5 points à votre total (Î'ENDURANCE grâce à l'Amulette de Platine. Cependant, si vous ne possédez pas la Grande Discipline de l'Écran Psychique, retirez 3 à votre total d'HABILETÉ. Combattez normalement pendant 3 assauts, et, si vous survivez jusque-là, rendez-vous au [260](#).

## 188

Votre Discipline Magnakaï du Nexus vous offre "ne protection contre la chaleur terrible qui règne dans la crevasse, mais elle ne protège pas vos vêtements et votre équipement qui commencent à bruler. Agissez avant que tout s'enflamme! Si vous possédez la Grande Discipline de l'Élémentalisme, et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [47](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [127](#). Si vous ne possédez aucune de ces Grandes Disciplines ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [235](#).

## 189

Vous vous éloignez de la porte pour vous intéresser aux deux autres. Si vous voulez examiner la porte du centre, rendez-vous au [218](#). Si vous préférez examiner celle de droite, rendez-vous au [166](#).

## 190

Vous réunissez dans votre esprit les énergies nécessaires au sortilège des Anciens, Mot de Pouvoir, avant de vous relever.

- Meurt ! hurlez-vous en pointant votre doigt sur l'araignée.

Vous avez libéré de la magie pure, de celle que pratiquaient les dieux. Votre attaque s'abat sur la tête de votre ennemi avec un bruit de tonnerre et lui fracasse le crâne. Avec un horrible cri

d'agonie elle s'écroule... avant de se relever et de foncer sur vous de toute la vitesse de ses pattes articulées : elle l'a résisté ! Cette abomination a survécu ! Vous dégainez votre arme Kaï et vous vous préparez à repousser son assaut.

LA SKRYZA (blessée) HABILITÉ : 44 ENDURANCE : J®

Vous pouvez vous enfuir après quatre assauts, rendez-vous au [21](#). Si vous réussissez à abattre l'araignée géante, rendez-vous au [340](#).

### 191

Vous érigez une forteresse mentale autour de votre esprit à l'aide de votre Discipline Magnakaï de l'Ecran Psychique. Malgré la rapidité de votre action, vous êtes profondément ébranlé par la puissance et la férocité de l'assaut de Zorkaan. Sous son bombardement psychique, vos défenses faiblissent (vous perdez 3 points d'ENDURANCE) mais elles ne rompent cependant pas : vous ne vous laissez pas dominer. Votre volonté inébranlable s'impose petit à petit à celle de votre ennemi qui ne peut que constater son échec en hurlant sa colère et sa frustration. Rendez-vous au [243](#).

### 192

Averti par votre intuition Kaï, vous décidez de laisser le panneau et de quitter l'alcôve. Vous vous apprêtez à ouvrir la porte métallique quand des échos de voix venant de l'autre côté vous arrêtent. Silencieusement, vous jetez un coup d'œil par le judas. Rendez-vous au [223](#).

### 193

D'un geste rapide vous lancez le bâton de cristal sur les troupes ennemies qui progressent vers le palier inférieur. Il tournoie dans les airs avant de percuter le sol là où vous le désiriez, explosant alors avec une puissance dévastatrice. Les troupes de choc Drakkarims, menant l'attaque, sont décimées par une boule

de feu étincelante où se mêlent le jaune et l'orange. Une section entière du palier et des escaliers est alors détruite, le déferlement de pouvoir ainsi libéré ébranle la tour jusque dans ses fondations. Vous faites un rempart de votre corps Pour protéger Loup Solitaire, cette action généreuse lui évite d'être touché par des éclats de verre qui tombent du dôme, pulvérisé par le souffle de l'explosion. Quand finalement le déluge cesse, vous parvenez à vous relever afin d'évaluer l'étendue des dégâts. Rendez-vous au [307](#).

## 194

Votre pari audacieux finit par payer : vous réussis-sez à pénétrer par la brèche du mur avant d'être complètement carbonisé. Une fois arrivé au bout de la fissure, vous vous jetez sur le sol de terre meuble pour éteindre les flammes qui courent sur votre équipement et vos vêtements. Vous en ressortez indemne. Enivré par votre succès, vous poursuivez votre progression, jusqu'à ce qu'une brusque bourrasque de vent, chassant la poussière, ne vous révèle un second obstacle. Un haut mur a été construit, apparemment pour protéger la forteresse de la chaleur dégagée par la fissure. Les blocs mal taillés offrent certes de nombreuses prises pour vous permettre de grimper, mais les pierres et le mortier s'effritent dangereusement. Vous commencez cependant l'escalade. Votre ascension prend fin brusquement quand une pierre cède sous votre pied : vous chutez lourdement et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [221](#). Sinon, rendez-vous au [144](#).

## 195

Vous êtes surpris par le son discordant d'une cloche d'alarme qui retentit. La porte s'ouvre alors avec fracas, livrant passage à deux guerriers Drakkarims armés de longs coutelas. Ils sont étonnés de vous voir, puis avec une grimace féroce, ils se jettent sur vous.

PRAKKARIMS DE GAZAD HELKONA HABILETÉ : 30  
ENDURANCE: 35

Si vous l'emportez sur ces brutes, rendez-vous au [339](#).

## 196

Toute la pièce est baignée d'une lumière dorée, brillante comme le soleil. Zorkaan pousse un cri de douleur car l'essence même de son être est en train d'être détruite par cette pointe étincelante que vous voyez briller dans sa poitrine: le Glaive de Sommer ! Votre ennemi disparaît alors dans une explosion assourdissante et l'arme de Loup Solitaire retombe sur le sol. Vous restez prostré, fixant le Glaive sans comprendre ce qui s'est passé. Vous relevez les yeux vers votre chef, toujours inconscient dans sa sphère-prison ; vous comprenez alors : utilisant la dernière parcelle de ses forces, Loup Solitaire a lancé le Glaive de Sommer à travers la sphère pour frapper Zorkaan. Cet acte désespéré vous a sauvé la vie. Rendez-vous au [153](#).

## 197

Vous vous accroupissez pour examiner l'objet de plus près. Il s'agit bien d'une couronne d'argent, à moitié enfouie dans la poussière recouvrant le sol. La partie découverte semble étrangement propre, comme si rien ne pouvait y adhérer. Si vous voulez la prendre pour l'examiner, rendez-vous au 23. Si vous préférez la laisser où elle est et poursuivre votre route, rendez-vous au [135](#).

## 198

Vous encochez une flèche sur votre arc tout en restant attentif à l'approche des soldats. Si vous parvenez à abattre leur commandant, peut-être cela dissuadera-t-il les autres d'attaquer, car les Drakkarims sont, paraît-il, très lâches lorsqu'ils se battent sans chef. Vous bandez la corde de votre arc et vous vous relevez brusquement de derrière le parapet, laissant filer le trait mortel droit dans la poitrine de votre cible. Avec un hoquet de surprise, g tente de se protéger avec son bouclier. Utilisez la *Table de Hasard*, en ajoutant 3 au résultat si vous possédez la Grande Discipline de la Science des Armes à l'Arc. Si le total est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [276](#). Si le total est compris entre 5 et 7, rendez-vous au [158](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [317](#).

## 199

Les quelques mouches qui ont survécu à la puissance et à la précision de vos coups s'éparpillent rapidement. Vous les suivez du regard en essuyant votre arme maculée de sang poisseux, puis vous reprenez votre route vers le nord. Vous arrivez bientôt dans une zone étrange. Cette partie de la forêt est couverte de toiles d'araignée qui forment une sorte de barrière impénétrable. Les fils blancs et vaporeux sont solidement attachés aux troncs et aux branches des arbres. Des mouches géantes sont emprisonnées un peu partout, enroulées dans les toiles comme des cocons. Vous êtes glacé à la seule pensée de ce qui a pu construire un enchevêtrement aussi énorme. Cette inquiétude se meut en peur lorsque vous détectez un mouvement à l'intérieur de la toile. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Orientation, rendez-vous au [286](#). Sinon, rendez-vous au [34](#).

## 200

Vous suivez un petit tunnel qui aboutit à une large galerie entourant la section supérieure d'une vaste salle. Vous vous penchez discrètement par-dessus la rambarde et examinez le sol, quinze mètres en contrebas. Vous apercevez de petits groupes de Drakkarims et de Giaks, évoluant autour d'un puits profond où vous voyez bouillonner de la lave. Ce puits semble mener au cœur des entrailles de la terre. L'air empesté le soufre et le métal en fusion, les murs sont recouverts d'une poussière couleur rouille. Le long de la galerie où vous vous trouvez se dresse un cercle ininterrompu de statues : les serviteurs du Seigneur des Ténèbres Chlanzor. Vous vous dissimulez car vous venez d'apercevoir deux serviteurs du nouveau maître des lieux. Ils viennent d'émerger d'un autre tunnel, près d'un escalier, de l'autre côté de la galerie. Ils sont accompagnés d'un chien-loup et se dirigent dans votre direction. Si vous possédez de la Dargorse dans votre équipement, rendez-vous au [230](#). Sinon, rendez-vous au [41](#).

## 201

Votre toile s'écrase contre le bouclier du Drakkarim, mais ne ferme pas complètement le passage. La plupart des fibres adhèrent à la rampe du parapet ou continuent leur course dans le vide ; les rares qui se sont accrochées au guerrier tombent rapidement sous les coups furieux de son épée. Votre sort l'a ralenti mais c'est tout, il s'avance à nouveau vers vous, l'arme au poing. Si vous possédez un arc et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [161](#). Sinon, rendez-vous au [303](#).

## 202

Votre connaissance des plantes vous permet de "connaître les bourgeons comme étant des plants de Dargorse. Ce sont des végétaux empoisonnés qui ne poussent que sur les étendues désolées. Vous évitez de les toucher à mains nues car leur jus , contient une substance terriblement irritante. Si vous souhaitez



en conserver, vous pouvez en récolter assez pour une dose (notez une dose de Dargorse sur votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous [120](#).

### 203

Vous examinez la serrure de fer et déterminez avec certitude qu'elle peut être crochétée, bien que cela ne soit pas une tâche facile. Si vous voulez tenter de la crocheter, rendez-vous au [108](#). Sinon, rendez-vous au [267](#).

### 204

Vous vous écrasez lourdement au milieu des ossements et des cadavres qui jonchent la tanière du nécromancien. Vous tombez en plein sur un squelette aux os brisés et fort pointus et vous subissez de nombreuses blessures. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [325](#).

### 205

Vous lancez un charme sur l'un des guerriers, lui faisant croire que son comparse est en train de tricher. Il le lui fait remarquer avec toute la finesse propre au Drakkarim : en lui écrasant le poing sur la figure. La querelle dégénère bientôt en bagarre féroce. Rapidement, les deux hommes gisent ' inconscients sur le sol et vous en profitez pour traverser la pièce. Vous grimpez ensuite les marches jusqu'au premier étage. Rendez-vous au [6](#).

### 206

Vous reprenez vos esprits, mais Zorkaan surgit soudain au-dessus de vous. Son corps tourbillonnant semble grandir alors qu'il se prépare à vous donner un dernier coup fatal. Vous vous relevez vaillamment, mais avec la peur de ne plus avoir la force de combattre un tel adversaire. Son rire satanique descend jusqu'à vous entouré de brumes sombres et épaisses. Avec la force du désespoir, vous chargez votre ennemi mais vous perdez l'équilibre et tombez sur les genoux. Balbutiant une prière à votre

déesse, vous relevez la tête vers l'horreur grandissante. Soudain, une pointe de lumière transperce son coeur, telle une lance de pure magie, prête à délivrer un coup mortel ! Rendez-vous au [196](#).

## 207

Vous sortez une flèche de votre carquois et l'encochez sur votre arc. Vous quittez ensuite votre cachette pour viser l'énorme tête de l'araignée. Le projectile s'enfonce dans son crâne, mais pas suffisamment pour tuer la bête sur le coup. Furieuse, sifflant de rage, l'araignée géante se rue sur vous à une vitesse effrayante, prête à vous dévorer. Vous rangez votre arc et dégainez votre arme Kaï.

LASKRYZA (blessée) HABILETÉ : 46 ENDURANCE : 40

Vous pouvez vous enfuir après quatre assauts, rendez-vous au [21](#). Si vous réussissez à abattre l'araignée géante, rendez-vous au [340](#).

## 208

Vous saisissez votre arme Kaï par la poignée et la lancez sur l'Urgaroth avec toute la précision dont vous êtes capable. Utilisez la *Table de Hasard*. Ajoutez 2 si vous possédez la Grande Discipline de la Science des Armes et 1 si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse. Si le résultat est compris entre 0 et 5, rendez-vous au [175](#). Si le résultat est compris entre 6 et 8, rendez-vous au [80](#). Enfin s'il est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [182](#).

## 209

Vous grimpez l'escalier jusqu'à un palier d'où paît un long tunnel menant au bastion adjacent. Par deux fois vous êtes obligé de vous cacher pour éviter une confrontation avec des troupes Drakkarims ou des bandits des Hammerland. Quand vous émergez du tunnel, vous vous retrouvez dans une salle éclairée

par des torches. Les murs sont couverts de rayonnages remplis de livres. La plupart sont brûlés ou tombent en poussière, mais vous en repérez un qui est encore intact. Vous l'ouvrez. Les pages ont été découpées pour dissimuler un flacon contenant un liquide bleu que vous reconnaissez immédiatement : il s'agit de Finglas, une puissante potion de soins ; plus efficace que le Laumspur, elle vous fera regagner 7 points d'ENDURANCE quand vous l'avalerez. Il y en a assez pour une dose (si vous voulez la prendre, notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous poursuivez votre fouille de la pièce et découvrez un passage secret. Il se déclenche lorsque vous tirez un livre bien précis, faisant pivoter une section d'étagère. Derrière commence un étroit passage que vous empruntez, il vous mène à une autre porte secrète. Vous l'ouvrez et pénétrez sur un petit palier. A peine y avez-vous posé le pied que la porte se referme derrière vous. Rendez-vous au [6](#).

## 210

Vous faites appel à votre maîtrise des forces élémentaires pour créer une rafale de vent qui dévie la boule enflammée de la cage. Avec un petit sourire sinistre, vous la regardez répandre son huile enflammée sur une troupe de bandits qui suivait votre fuite depuis le sol. Rendez-vous au [50](#).

## 211

Vous progressez d'un pilier à l'autre lorsque les deux Drakkarims vous repèrent. Ils tirent de leur ceinture de longs coutelas et se précipitent pour bloquer la sortie. Ils s'approchent et restent figés de surprise quand ils voient vos vêtements : vous êtes un Kaï ! Ils poussent des cris de rage et se jettent en même temps sur vous pour vous tuer. Si vous possédez un arc et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [268](#). Sinon, rendez-vous au [343](#).

## 212

Vous plongez précipitamment la main dans votre poche et saisissez l'amulette incandescente. La souffrance vous paralyse les doigts lorsqu'ils se referment sur sa surface brûlante (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Vous réussissez néanmoins à vous en débarrasser en la jetant au loin. Le bijou démoniaque vole à travers la pièce et retombe sur le cadavre de Xaol où il explose dans un vacarme assourdissant. Rendez-vous au [187](#).

## 213

Le son strident de la petite flûte rend le Kraan furieux. De sa gorge sort un bruit étrange puis il se laisse tomber sur vous, la gueule grande ouverte. Prêt à vous dévorer de ses crocs acérés. Vous laissez tomber la flûte (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*) et vous dégainez votre arme Kaï pour affronter cet adversaire affamé.

KRAAN DE GAZAD HELKONA HABILITÉ : 38 ENDURANCE : 40 Si vous en venez à bout, rendez-vous au [157](#).

## 214

Vous invoquez rapidement un Bouclier Invisible et le faites apparaître devant votre visage. La barrière magique se matérialise devant le projectile à Tins-tant même où il va vous frapper, le ralentissant suffisamment pour vous permettre de l'esquiver en baissant la tête. Rendez-vous au [56](#).

## 215

Vous regardez le ciel couvert. Deux créatures écailleuses aux ailes de chauves-souris sont en train de se battre. L'une porte un gros objet entre ses mâchoires et l'autre essaye de le lui voler. Cette dernière parvient d'ailleurs à mordre sa comparse au cou et à lui faire lâcher sa prise qui dégringole près du ravin. Les monstres continuent à se frapper furieusement des griffes et des ailes jusqu'à ce que, mortellement blessés, ils s'écrasent tous les deux

sol. Fasciné, vous les regardez tomber puis rouler dans la poussière. Si vous voulez aller inspecter les cadavres, rendez-vous au [43](#). Si vous préférez les éviter, rendez-vous au [106](#).

## 216

Vous vous placez à quelques pas des marches et dégainez votre arme. Vous êtes prêt à défendre la plate-forme contre vos ennemis. Le chef des Drakkarims fait une pose pour attendre ses hommes et vous désigne de sa lame effilée. Alors, avec des cris de fureur, ils gravissent les dernières marches C vous chargent tous ensemble.

TROUPE D'ASSAUT DRAKKARIM HABILETÉ: 45 ENDURANCE: 40

Si vous l'emportez sur l'escouade d'assaut, rendez-vous au [143](#).

## 217

Votre maîtrise du Nexus vous permet de passer la crevasse sans être brûlé. Vous cheminez prudemment au bord de la fissure, où dansent des flammes et passez par la brèche du mur. Enivré par votre succès, vous poursuivez votre progression, jusqu'à ce qu'une bourrasque de vent, chassant la poussière, vous révèle un second obstacle. Tout est à recommencer. Un haut mur a été construit récemment, apparemment pour protéger la forteresse de la chaleur qui émane de la crevasse. Si vous voulez tenter de l'escalader, rendez-vous au [37](#). Si vous préférez faire demi-tour pour chercher un autre accès dans Gazad Helkona, rendez-vous au [83](#).

## 218

Vous examinez la serrure de fer : elle sera plus facile à crocheter que celle de la porte de gauche. Vous vous mettez à l'ouvrage rapidement, et vous entendez bientôt un léger cliquetis: la porte est ouverte. Vous la poussez et pénétrez dans une pièce spacieuse éclairée par dix globes lumineux suspendus dans les airs comme par magie. Ils diffusent une lumière blanche vacillante. Les murs

sont décorés par des fresques montrant les armées du Seigneur Chlanzor pillant les fermes et les cités des Pays Libres. Un trône taillé dans un bloc de marbre noir se dresse contre le mur du fond. Sur la pierre courent des veines vertes et violettes étrangement fluorescentes. L'air autour du trône scintille comme un mirage du désert. Alors que vous vous approchez du siège, la porte se referme sur vous avec un claquement sonore. Instinctivement vous faites volte-face mais il n'y a plus rien derrière vous. La porte a disparu : la surface du mur est lisse, les peintures s'étendent sans fissure apparente. Rendez-vous au [90](#).

## 219

Vous fouillez la salle avec une moue de dégoût. Vos efforts héroïques sont finalement récompensés: vous découvrez une porte secrète dans le mur du fond. Ce qui semblait être une simple patère s'est révélé être un levier commandant une serrure 4 combinaison. En la tournant plusieurs fois dans un sens puis dans l'autre, grâce à un chiffre précis, vous ouvrirez le passage secret. Votre intuition Kaï vous aide à déterminer ce chiffre. Il s'agit du résultat des opérations suivantes : 24 divisé par 8, multiplié par 7, moins 9. Le résultat vous donne le numéro du paragraphe où vous devez vous rendre. Nous allons voir si les leçons de mathématiques Kaï ont porté leurs fruits. Inutile de vous préciser, Grand Maître, que vous devez résoudre ces opérations de tête... Si vous ne trouvez pas la bonne réponse ou si vous faites la moindre erreur, rendez-vous au [261](#).

## 220

Vous entendez un cri bourru suivi par le bruit inquiétant de lourdes bottes sur les marches de pierre de l'escalier. Le sang se fige dans vos veines car vous avez bien peur que les Drakkarims ne soient sur le point d'envahir la plate-forme. Vous jetez encore un coup d'œil par-dessus la rambarde. Cette fois personne ne vous prend pour cible, et vous apercevez un guerrier tout seul, vêtu d'une armure. Il porte les signes distinctifs d'un membre d'une troupe d'assaut : cape écarlate, bouclier à pointes et

heaume surmonté de plumes. Il monte les marches deux par deux en brandissant son épée, exhortant les autres soldats restés en bas à le suivre] Si vous possédez un arc et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [198](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [291](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [117](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [16](#).

## 221

Vous prononcez l'incantation du sortilège Lévitiation et commencez à vous élever le long du mur à travers les volutes de poussière et de fumée pour vous laisser retomber silencieusement sur le parapet. Vous rejoignez ensuite le mur d'enceinte extérieur et le suivez en sautant sur les créneaux jusqu'à une tour de guet. A travers les nuages de poussière, vous apercevez une porte sur le flanc de la tourelle et vous vous y dirigez. Elle n'est pas verrouillée et donne en haut d'un escalier en colimaçon. Vous le descendez mais, arrivé au pied des marches, vous tombez nez à nez avec deux guerriers Drakkarims. Avec des grognements de surprise, les deux hommes sortent leurs épées et tentent de vous tailler en pièces.

DRAKKARIMS DE GAZAD HELKONA HABILETÉ : 30 ENDURANCE : 35 Si vous l'emportez, rendez-vous au [14](#).

## 222

Possédé par Zorkaan. le corps de Xaol se relève Dans ses yeux brille une lueur impie. Il fonce sur vous à une vitesse surnaturelle, prêt à vous étrangler de ses mains glacées. Vous invoquez la protection de votre déesse Ishir et vous vous tenez prêt à combattre.

CADAVRE DE XAOL (possédé par Zorkaan) HABILITÉ : 55  
ENDURANCE : 43

Le mort-vivant est insensible aux attaques psychiques. Si vous possédez l'arme Kaï Aléma ou Vaillance, vous pouvez utiliser son bonus spécial Vous pouvez également ajouter 5 points à votre total d'ENDURANCE grâce à l'Amulette de Platine. Cependant, si vous ne possédez pas la Grande Discipline de l'Écran Psychique, retirez 3 à votre total d'HABILETÉ. Combattez normalement pendant 3 assauts, et, si vous survivez jusque-là, rendez-vous au [260](#).

## 223

A travers le judas, vous distinguez une vaste salle éclairée par des torches. Attablés au milieu de la pièce se trouvent trois bandits habillés comme des mercenaires. L'un d'eux, le plus âgé, boit bruyamment du vin dans un gobelet d'étain tout en conversant avec un autre assis en face de lui, occupé à nettoyer une épée rouillée. Au fond de la salle vous voyez un tunnel conduisant, semble-t-il, jusqu'à l'air libre. Apparemment, il débouche sur un pont menant au bastion principal. Vous avez trouvé un accès au cœur de la forteresse, mais comment échapper aux trois hommes? Vous poussez légèrement la porte : elle n'est pas verrouillée. Si vous possédez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique, et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Eminent, rendez-vous au 4. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Eminent, rendez-vous au [149](#). Si vous ne



possédez rien de tout cela ou que vous n'avez pas atteint le rang approprié, rendez-vous au [25](#).

## 224

Le fluide poisseux vous rate et s'écrase contre un arbre. Vous reculez pour vous cacher derrière une branche. L'araignée commence alors à se rapprocher. Si vous possédez un arc et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [207](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [324](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [190](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [279](#).

## 225

Vous ramassez le Glaive de Sommer qui brille doucement sur le sol de marbre et vous le contemplez un instant. Vous revenez ensuite à la réalité et courez vers la sphère où Loup Solitaire est toujours emprisonné. Vous en agrandissez la déchirure à l'aide de l'épée sacrée dans un tourbillon d'étincelles rouges. L'ouverture est enfin assez grande pour que vous puissiez en extraire votre chef. Il gît dans vos bras toujours évanoui. Vous rangez le Glaive de Sommer dans son fourreau puis chargez Loup Solitaire sur vos épaules. Vous craignez que la disparition de Xaol ne soit remarquée par ses serviteurs ; il vous faut trouver une issue rapidement. Vos yeux perçants repèrent tout de suite deux autres accès par lesquels vous pourriez vous enfuir. Le premier est une porte étroite dissimulé, derrière le trône. Le deuxième est une porte cintrée cachée par une tapisserie de velours. Si vous voulez vous diriger vers la porte étroite, rendez-vous au [262](#). Si vous préférez aller vers la porte cintrée, rendez-vous au [177](#).

## 226

Vos pouvoirs psychiques vous avertissent que cette couronne enfouie dans la poussière est maudite. C'est un instrument de torture créé par les Nadziranim, les magiciens maléfiques du Seigneur des Ténèbres Chlanzor. Ce joyau démoniaque était utilisé pour faire parler les Talestriens avant leur mise à mort. Vous évitez donc de la toucher, car vous sentez que la force maléfique contenue à l'intérieur ne demande qu'à se réveiller. Vous priez Ishir de prendre soin des âmes des trois malheureux morts ici, puis vous retournez vers les marches de fer. Rendez-vous au [135](#).

## 227

Une force incroyable vous frappe de plein fouet dans le dos, en même temps qu'une explosion de lumière vous aveugle. L'éclair du bâton magique vous atteint par-derrière et vous tue net. Votre quête et votre vie s'achèvent tragiquement ici, ' Gazad Helkona, à deux doigts du but. Vous avez échoué, Loup Solitaire est inconscient, il vous rejoindra bientôt dans la mort...

## 228

Vous attendez patiemment que le Krorn ait fini de prendre son repas. Ayant léché la dernière goutte de son infect brouet, il se lève, rote bruyamment, puis part en se dandinant vers la meurtrière. C'est là que vous lancez votre attaque surprise. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande **Discipline** de l'Art de la Chasse, ajoutez 1 au résultat. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 2. Si le résultat est compris entre 0 et 5, rendez-vous au [155](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [18](#).

## 229

Vous trouvez d'instinct l'emplacement de votre arme Kaï, et vous la récupérez prestement dans l'amas de restes humains où elle était enfouie. Mais, à l'instant où vous mettez la main dessus, vous sentez l'arrivée imminente d'une force maléfique surpuissante. Rendez-vous au [67](#).

## 230

Lorsque les bandits parviennent à hauteur de votre cachette, vous utilisez votre Grande Discipline de l'Invisibilité pour masquer votre odeur corporelle. Le chien-loup n'est qu'à dix mètres de vous lorsqu'il commence soudain à baver et à gronder. Vous comprenez que le chien est attiré par l'odeur acide des bourgeons de Dargorse que vous transportez dans votre sac à dos. Si vous possédez la Grande Discipline du Contrôle Animal, rendez-vous au [318](#). Sinon, rendez-vous au [292](#).

## 231

Vous ricanez en voyant la statue rouler vers les Drakkarims lancés à votre poursuite. Malheureuse-Dent, elle heurte le mur avant d'avoir frappé vos ennemis et elle rebondit par-dessus le parapet pour finir sa course dans le vide. Les soldats s'esclaffent en la regardant s'écraser au sol et se briser en mille morceaux. Après quoi, ils reprennent leur ascension vers la plate-forme en vous promettant une mort atroce. Rendez-vous au [180](#).

## 232

Avec une certaine appréhension, vous entamez votre marche à travers la forêt morte d'Helkona. Cette zone forestière nauséabonde, aux relents de décomposition et de soufre, plongée dans une perpétuelle demi-obscurité, a un aspect plutôt effrayant. Guidé par vos instincts Kaï de chasseur, vous vous frayez un chemin vers le nord à travers un labyrinthe de troncs déformés et de broussailles épineuses. Soudain, un violent tremblement de terre vous arrête. Le sol se soulève et vous êtes

obligé de vous raccrocher à une branche pour ne pas tomber. Malheureusement elle cède sous votre poids et vous chutez lourdement. Non loin, d'une fissure ouverte par la secousse tellurique, émerge alors un essaim de mouches noires géantes. Elles prennent leur envol et foncent sur vous avec un bourdonnement assourdissant : elles sont affamées et vous allez devoir les combattre si vous restez sur place. Si vous voulez fuir cet essaim de mouches, rendez-vous au [310](#). Si vous préférez les affronter courageusement, rendez-vous au [68](#).

### 233

Averti par votre intuition Kaï, vous décidez de laisser le panneau et de quitter l'alcôve. Vous vous apprêtez à ouvrir la porte métallique quand un faible écho de voix venant de l'autre côté vous arrête. Silencieusement, vous jetez un coup d'oeil par le judas. Rendez-vous au [223](#).

### 234

Vous déterminez que la plupart des substances stockées ici sont soit des poisons, soit des narcotiques. soit des plantes enchantées. Parmi les dix-huit bocaux entreposés vous n'en trouvez que deux qui contiennent des choses utiles. Il s'agit d'abord de Tortwich (un sel dont chaque dose vous fera regagner 3 points d'ENDURANCE quand vous la prendrez avec un Repas, il y en a assez pour 2 doses). Vous trouvez ensuite de la poudre de Venell (une poudre curative qui vous permettra de récupérer 5 points d'ENDURANCE quand vous l'avalerez, il y en a assez pour 2 doses). Si vous désirez les conserver notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [30](#).

## 235

Votre sixième sens Kaï vous avertit que si vous restez aussi près de la fissure ne serait-ce qu'une seconde de plus, tout votre équipement s'enflammera comme de la paille. Vous poursuivez votre périlleux chemin en essayant d'atteindre le mur le plus vite possible. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1. Si votre total d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 25, retirez 1. Si le résultat est compris entre 0 et 3, rendez-vous au [336](#). Si le résultat est compris entre 4 et 7, rendez-vous au [103](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [194](#).

## 236

Loup Solitaire voyant arriver la menace, réagit comme un vrai Grand Maître Kaï. Il tourne ses nains ouvertes vers la sphère fumante et prononce "ne terrible incantation. Alors, une brusque rafale de vent dévie la boule enflammée de la cage. Avec un sourire penaud, vous la regardez répandre son huile enflammée sur une troupe de bandits qui suj. vaient votre fuite depuis le sol. Rendez-vous au [5](#).

## 237

Vos ordres mentaux perturbent le jeune chien qui s'énervé et passe à l'attaque. Vous vous dépêchez de dégainer votre arme pour l'affronter.

AKATAZ HABILETÉ : 25 ENDURANCE : 20

Si vous tuez le chien en trois assauts ou moins, rendez-vous au [293](#). Si vous l'emportez en quatre assauts ou plus, rendez-vous au [184](#).

## 238

En vous écrasant parmi les os et les cadavres qui jonchent le sol de l'ancre du nécromancien, vous lâchez votre arme Kaï. Elle disparaît au milieu des débris puants. Lorsque vous avez repris vos esprits, vous vous précipitez pour la retrouver. Si vous possédez la Grande Discipline de la Science des Armes et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Principal, rendez-vous au [229](#). Sinon, rendez-vous au [334](#).

## 239

Après un peu de repos, vous vous sentez ragaillardi. Vous décidez d'escalader l'arbre le plus haut des environs pour avoir une vision globale de l'endroit où vous vous trouvez. Votre ascension est récompensée : vous distinguez au loin le pinacle des plus hautes tours de Gazad Helkona. à moins de vingt-cinq kilomètres au nord-est. Si vous "c traînez pas en chemin, vous devriez y être en moins de quatre heures. Vous vous remettez en route et atteignez, au bout d'une heure, une large piste boueuse. Les traces de nombreux chariots sont visibles dans les deux sens. Au bord du chemin poussent des arbustes épineux recouverts de minuscules bourgeons violets. Si vous voulez les examiner, rendez-vous au [81](#). Si vous préférez les ignorer et poursuivre votre chemin, rendez-vous au [120](#).

## 240

Le tunnel vous mène à un large puits d'aération percé dans le plafond, éclairé de façon intermittente par une lumière rougeâtre provenant du sommet. Vous montez le long du puits en empruntant un escalier circulaire qui longe sa paroi, mais vous devez faire une halte à mi-parcours pour vous restaurer. A moins de posséder la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre un Repas ou perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [126](#).

## 241

Vous êtes en train d'examiner le trou de la serrure, certain de pouvoir la crocheter quand, soudain, un bruit vous fait tourner la tête. Quatre guerriers Drakkarims viennent de pénétrer dans le réfectoire au bout du tunnel. Ils sont armés de lances et se dirigent résolument vers le pont. Vous abandonnez la serrure et vous vous préparez à sauter de l'autre côté du gouffre. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au résultat. Si le total est compris entre 0 et 3, rendez-vous au [297](#). Si le résultat est compris entre 4 et 8, rendez-vous au [316](#). S'il est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [114](#).

## 242

Votre toile frappe le bouclier du Drakkarim et s'étale dans la cage d'escalier, bloquant le passage vers la plate-forme. Le chef de la troupe d'assaut jette son bouclier et appelle ses soldats à la rescousse pour détruire votre barrière. La moitié d'entre eux commence à trancher les fibres résistantes tandis que les autres ouvrent le feu sur vous avec leur arbalète. Vous plongez derrière le parapet pour vous mettre à l'abri. Alors que vous rampez vers Loup Solitaire, un cri perçant, résonnant à travers la plate-forme de l'observatoire, vous fait tourner la tête avec anxiété. Rendez-vous au [264](#).

## 243

L'ombre tournoyante de Zorkaan se condense et diminue de taille. Elle prend peu à peu la forme d'un petit cône de brume noire et se met à flotter au-dessus du cadavre du magicien. La pointe du cône transperce alors la poitrine de Xaol qui ouvre les yeux comme s'il s'éveillait ! Zorkaan a pris le contrôle de son cadavre. Si vous possédez une Amulette Noire, rendez-vous au [156](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [222](#).

## 244

Utilisant vos talents Kaï de camouflage, vous parvenez à traverser la salle sans encombre. Tandis que vous empruntez le corridor et grimpez l'escalier, vous entendez les deux guerriers Drakkarims continuer à jouer comme si de rien n'était. Ils n'ont pas remarqué votre passage. Rendez-vous au [6](#).

## 245

Vous récitez rapidement l'incantation du sort Alchimique Main de Foudre et étendez le bras vers l'Urgaroth. Le picotement de l'énergie vous parcourt l'épaule puis le bras, finalement un éclair de lumière bleue crépitante jaillit de votre paume et le frappe en pleine poitrine, lui laissant une déchirure profonde. Hurlant de douleur, la créature s'écrase au sol comme un pantin. Rendez-vous au [148](#).

## 246

Vos dons Kaï vous permettent de reconnaître cette flûte comme étant une Flûte à Kraan. On l'utilise pour appeler et contrôler ces monstres ailés. Si vous souhaitez la conserver, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure* comme un objet ordinaire. Rendez-vous au [75](#).

## 247

Le chien-loup s'arrête devant votre cachette et commence à tourner en rond, comme s'il chassait sa propre queue. En le voyant faire, ses maîtres partent d'un gros rire gras, puis tentent de lui mettre une laisse. L'animal résiste de toutes ses forces à leurs tentatives pour l'éloigner de la statue, les laissant suspecter quelque chose d'anormal. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, rendez-vous au [113](#). Sinon, rendez-vous au [76](#).



## 248

Vous décochez une flèche sur l'orbe de cristal. Vous avez tiré avec une puissance considérable, tendant la corde jusqu'à ce que du sang perle sous vos ongles mais, soudain, votre tir est dévié par un vent glacé venu de nulle part. La bourrasque surnaturelle enveloppe votre flèche, lui faisant faire demi-tour. Elle fonce maintenant droit sur vous ! Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [214](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [65](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne voulez pas vous en servir rendez-vous au [112](#).

## 249

Vous n'êtes plus qu'à quelques mètres du sommet quand vous vous accrochez à une pierre branlante. Vous tentez désespérément de trouver une autre prise, mais vos doigts n'accrochent que le vide et vous basculez en arrière. Vous vous écrasez lourdement sur le sol, perdant immédiatement connaissance après que votre tête a heurté un tas de rochers pointus. Vous avez le crâne fracassé. Heureusement pour vous, votre agonie sera brève, car vous continuez votre chute en roulant dans la crevasse pleine de lave. Votre quête prend fin, engloutie par le magma... Vous avez échoué, Loup Solitaire est condamné.

## 250

Vous sentez l'air se remplir d'un courant d'énergie magique, et vous frissonnez car vous avez la désagréable intuition d'être en grand danger. Un craquement sinistre vous fait tourner les yeux vers les deux piédestaux. Des éclairs étincelants parcourent les colonnes. Lentement, leur consistance semble changer, passant du solide au quasi liquide. Tout à coup, dans un bruit de tonnerre, les éclairs disparaissent : la transformation est achevée. Vous êtes maintenant confronté à deux créatures de

cauchemar. Avec des gestes lents, les monstres écailleux et cornus se relèvent et se dressent sur leurs pattes aux griffes tranchantes. Ils sont armés de haches de bataille en métal noir et luisant. Elles semblent terriblement lourdes, mais sont portées avec une effrayante facilité. La peur vous cause des sueurs froides mais la présence de votre arme Kaï vous réconforte quelque peu. Vous la dégainez et vous vous tenez prêt à combattre ces horreurs.

## **HORREURS JUMELLES HABILETÉ : 52 ENDURANCE : 58**

Si vous possédez l'arme Kaï Mangousta, vous pouvez utiliser son bonus spécial. Si vous l'empORTEZ, rendez-vous au [\*\*116\*\*](#).

### **251**

Des blocs de pierre volcanique tombent du ciel et certains vous frappent le dos : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous courez à l'aveuglette à travers les arbres, fuyant le déluge de feu qui s'abat sur vous. Tout autour de vous, les arbres morts explosent et s'enflamment comme des torches lorsque des particules de lave les atteignent. Le brasier s'étend à une vitesse folle, mais vous ne cédez pas à la panique et poursuivez votre route avec agilité, évitant chaque obstacle avec une grâce féline. Après une course qui semble avoir duré des heures tant vous êtes fatigué, l'agitation se calme enfin et les flammes diminuent. Vous vous laissez tomber lourdement sur le sol, près d'une petite clairière. Vous devez maintenant prendre un Repas ou Perdre 3 points d'ENDURANCE (vous ne pouvez pas vous servir de la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, car la faune et la flore sont inexistantes). Après un peu de repos, vous décidez d'escalader le Plus haut arbre des environs pour avoir une vision globale de l'endroit où vous vous trouvez. Votre ascension est récompensée : vous distinguez au loin le pinacle des plus hautes tours de Gazad Helkona, à moins de vingt-cinq kilomètres au nord-est. Si vous ne traînez pas en chemin, vous devriez y être en moins de quatre heures. Vous vous remettez en route et atteignez, au bout d'une heure, une large piste boueuse. Les traces de nombreux

chariots sont visibles dans les deux sens. Au bord du chemin poussent des arbustes épineux recouverts de minuscules bourgeons violets. Si vous voulez les examiner, rendez-vous au [81](#). Si vous préférez les ignorer et poursuivre votre chemin, rendez-vous au [120](#).

## 252

Vous inspectez les environs au cas où les bandits n'auraient pas été seuls, mais la voie est libre. Apparemment votre combat est passé inaperçu. Cacher les corps sera plus ardu, et vous les dissimulez tant bien que mal derrière des statues. Puis vous vous précipitez vers la cage d'escalier à l'opposé. Une courte volée de marches métalliques vous mène à une longue salle basse de plafond. Ses murs en plâtre sont décorés de peintures où figurent des humains réduits en esclavage, recouverts de chaînes, la tête courbée, défilant en ligne devant un groupe de Seigneurs de Guerre Drakkarim, triomphants. A l'extrémité de la pièce, vous découvrez trois portes dissimulées dans la fresque. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Intuition, rendez-vous au [107](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [174](#).

## 253

Lorsque vous transpercez le dernier de vos assaillants, vous étouffez un cri de triomphe. Vous essuyez ensuite votre arme avec des gestes prudents. Alors seulement, vous posez la paume de la main sur vos yeux aveugles. Vos pouvoir curatifs agissent rapidement sur les tissus endommagés, et votre vue revient très vite. Les premières choses que vous voyez sont trois cadavres de bandit des Hammerland. Vous les tirez jusqu'à l'autel défoncé et commencez à les enterrer sous des gravats. Si vous souhaitez d'abord les fouiller, rendez-vous au [109](#). Sinon, rendez-vous au [290](#).

## 254

La salve mortelle claque contre le parapet et siffle très près au-dessus de votre tête. Le tir est puissant et précis : l'un des carreaux passe si près qu'il arrache le col de votre tunique et vous érafle le cou : vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Opportunément vous plongez derrière le muret. Le petit filet de sang qui vous coule sur la poitrine vous rappelle que les Drakkarims sont des guerriers expérimentés et déterminés. Vous savez donc qu'il vous faut à tout prix les empêcher d'atteindre le toit si vous voulez avoir la moindre chance de quitter Gazad Helkona vivant. Pour continuer, rendez-vous au [220](#).

## 255

Vous reconnaissez instantanément Zorkaan le Dévoreur d'Ames. Vous vous rappelez toutes les Péripiétés de votre affrontement dans la citadelle de Skull-Tor, il y a moins d'une semaine. Vous vous rappelez surtout ses terribles pouvoirs psychiques et vous vous tenez prêt à repousser son attaque contre votre esprit. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Écran Psychique, rendez-vous au [59](#). Sinon, rendez-vous au [191](#).

## 256

Sans vous faire repérer, vous montez au premier étage où vous découvrez une solide porte de bois barrée de bandes de métal entrecroisées. En son centre se trouve une poignée polie et un cadran entouré de chiffres. Grâce à un examen attentif, vous savez que le cadran contrôle une serrure à combinaison : en le tournant plusieurs fois dans le bon sens jusqu'à un certain chiffre, vous provoquerez l'ouverture de la serrure et de la porte. Votre sixième sens Kaï vous aide à déterminer la combinaison, qui est équivalente à la distance en kilomètres parcourue avec le *Saute-Nuage* entre le monastère Kaï et les collines de Shezar, divisée par les 75 kilomètres parcourus à pied entre les collines et Gazad Helkona. Bien entendu. Grand Maître, il vous est interdit de consulter d'autres paragraphes ou de calculer sur une feuille.

Si vous pensez avoir trouvé la solution, rendez-vous au paragraphe correspondant à votre réponse. Si vous ne pouvez pas répondre ou si vous faites la moindre erreur, rendez-vous au [195](#).

## 257

D'un geste rapide vous lancez le bâton de cristal en direction des troupes ennemies qui progressent vers le palier inférieur. Il tournoie dans les airs avant de percuter le sol, explosant alors avec une puissance dévastatrice. Les troupes de choc Drakkarims en tête de l'attaque, sont emportées par une boule de flammes étincelante où se mêlent le jaune et l'orange. Une section entière du palier et des escaliers est alors détruite, le déferlement de pouvoir ainsi libéré ébranle la tour jusque dans ses fondations. Vous faites un rempart de votre corps pour protéger Loup Solitaire, cette action généreuse lui évite d'être touché par des éclats de verre qui tombent du dôme pulvérisé par le souffle de l'explosion. Cette pluie cristalline qui s'abat sur la plate-forme vous écorche douloureusement le dos et les jambes (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Quand finalement le déluge cesse, vous parvenez à vous relever afin d'évaluer l'étendue des dégâts. Rendez-vous au [307](#).

## 258

Avant que vous ayez pu vous protéger la figure en baissant votre capuche, une rafale de vent vous projette un paquet de poussière dans les yeux : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [15](#). Si le résultat est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [159](#).

## 259

Vos dons de musicien vous permettent de trouver rapidement le ton correct. Les notes discordantes se transforment en un son franc et clair. Le Kraan réagit immédiatement et abandonne son attaque. Il fait demi-tour et prend son essor vers les ouvertures entourant le plafond. Vous continuez à jouer jusqu'à ce qu'il disparaisse dans les nuages. Rendez-vous au [209](#).

## 260

Votre troisième coup tranche Xaol en deux. Les deux parties du vil nécromant tombent sur le sol avec un bruit flasque. Elles restent agitées de soubresauts pendant un bref instant, jusqu'à ce que l'ombre de Zorkaan s'en détache. Le tourbillon de ténèbres s'élève dans les airs et monte au plafond où il disparaît comme par enchantement. Vous sondez rapidement la pièce mais ne pouvez retrouver la moindre trace de votre ennemi. Vous regardez Loup Solitaire et vous sentez qu'il vous demande de détruire l'orbe de cristal. Si vous possédez un arc et que vous souhaitez l'utiliser pour détruire le globe, rendez-vous au [248](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [347](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [44](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [145](#).

## 261

Les relents ignobles qui se dégagent de ces latrines vous rendent rapidement malade. Plutôt que de faire une nouvelle tentative pour ouvrir le passage secret, vous décidez de fuir cette puanteur. Une fois sorti, vous refermez la porte puis vous prenez une bonne goulée d'air pur. La voie est libre et vous vous dirigez vers les escaliers qui mènent au premier étage. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 2. Si le résultat est compris entre 0 et 6, rendez-vous au [91](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [256](#).

## 262

Vous poussez du pied la porte étroite et un courant d'air glacé vous accueille. Vous pénétrez dans un couloir qui monte en pente douce vers une cuisine faiblement éclairée par des torches. Elle est mal approvisionnée, mais vous récupérez tout de même assez de nourriture pour 2 Repas. Sur une étagère surplombant une porte de fer, vous apercevez une rangée de bocaux en terre cuite remplis d'herbes et de baies. Vous allongez Loup Solitaire sur un banc et vous allez les examiner. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art des Simples, rendez-vous au [163](#). Sinon, rendez-vous au [79](#).

## 263

Vous attendez que le passage soit dégagé avant de quitter les arcades et de courir vers la porte. Il n'y a pas de serrure et vous l'ouvrez d'un coup d'épaule. Vous êtes sur le seuil d'une salle immense plongée dans l'obscurité, dont le sol est recouvert de déchets et d'ossements. Elle est dominée par un gigantesque socle en pierre dressé en son milieu. Le plafond grimpe à la hauteur formidable de trente mètres ; tout en haut, une rangée d'ouvertures dans les murs donnent sur l'extérieur, où vous apercevez le ciel nuageux. A l'opposé de la salle vous voyez un escalier. La température qui règne ici vous semble étrangement tiède, comme si la pièce était habitée. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Orientation, rendez-vous au [345](#). Sinon, rendez-vous au [168](#).

## 264

Vous voyez avec inquiétude un grand Kraan planer vers la plate-forme entourant le dôme de verre. Assise à califourchon sur lui se trouve une créature repoussante vêtue d'un suaire. Elle ressemble à un lézard de la taille d'un homme, dont la tête est un crâne de squelette. Elle saute avec agilité sur la plate-forme et s'accroupit pour se protéger du vent violent. Elle brandit alors un bâton de cristal brillant en direction du dôme. Le bâton se met à



luire intensément provoquant soudain l'explosion d'une section entière du dôme, dont les milliers de fragments transparents sont projetés sur vous. Vous vous protégez instinctivement le visage avec l'avant-bras pour éviter qu'il ne soit déchiqueté. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1. Si le résultat est compris entre 0 et 3, rendez-vous au [128](#). Si le résultat est compris entre 4 et 6, rendez-vous au [54](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [36](#).

## 265

Vous tranchez frénétiquement la toile poisseuse pour vous libérer, mais vous ne pouvez empêcher l'araignée géante d'attaquer la première.

LA SKRYZA HABILITÉ : 48 ENDURANCE : 40

Ne déduisez aucun point d'ENDURANCE à votre ennemi lors du premier assaut et doublez en revanche tous les points que vous perdrez lors de ce même assaut. Vous pouvez vous enfuir après quatre assauts, rendez-vous au [21](#). Si vous réussissez à abattre l'araignée géante, rendez-vous au [340](#).

## 266

Quand le dernier guerrier-squelette tombe sous vos coups, vous entendez un grincement sinistre. Vous vous retournez vers la double porte et voyez le cadran tourner lentement tout seul. Comme mû par une main invisible, il se met progressivement sur la bonne position. Rendez-vous au [105](#).

## 267

Vous vous écartez de la porte et jetez un coup d'œil aux deux autres passages. Si vous voulez examiner la porte de gauche, rendez-vous au [342](#). Si vous préférez examiner celle de droite, rendez-vous au [166](#).



## 268

Vous encochez rapidement une flèche. L'un des guerriers fend l'air de son coutelas pour vous frapper à la tête, mais vous êtes plus rapide et vous le touchez en pleine poitrine. Il s'écroule, tué sur le coup. Vous vous retournez pour affronter l'autre.

### GUERRIER

DRAKKARIM HABILITÉ: 25 ENDURANCE: 30 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [28](#).

## 269

Vous tentez d'éviter l'éclair, mais une force incroyable vous frappe de plein fouet dans la poitrine. en même temps qu'une explosion de lumière vous aveugle. L'éclair vous éventre littéralement, vous tuant net. Votre quête et votre vie vont s'arrêter tragiquement ici, à Gazad Helkona. à deux doigts du but. Vous avez échoué. Loup Solitaire est inconscient, il vous rejoindra bientôt dans la mort...

## 270

Vous lancez votre sort de Lévitacion et sentez que vous vous élevez hors de la poussière. A trois mètres du sol, vous lancez un deuxième sortilège. Filet, en visant un gros rocher avec la main. Un fluide collant jaillit de votre paume et va se fixer sur le bloc, vous permettant de vous y accrocher. Lorsque vous vous y êtes hissé, vous cassez les deux sorts qui cessent d'agir aussitôt. La pente est escarpée mais les rochers qui la recouvrent vous aident à grimper. Arrivé rapidement en haut, vous vous abritez du vent mordant derrière un promontoire. Vous êtes à peine installé dans un petit renforcement derrière un pilier rocheux, que vous êtes alarmé par un grand cri perçant venant du ciel assombri. Rendez-vous au [295](#).

## 271

Vous examinez la serrure de cuivre et déterminez avec certitude qu'elle peut être crochétée, bien que cela risque d'être une tâche difficile. Si vous voulez tenter de la crocheter, rendez-vous au [57](#). Sinon, rendez-vous au [189](#).

## 272

Vous prenez votre arc et encochez une flèche. Vous tendez la corde jusqu'à ce qu'elle touche vos lèvres, puis la relâchez brutalement en visant le crâne de l'Urgaroth. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de la Science des Armes à l'arc, ajoutez 3. Si le résultat est compris entre 0 et 5, rendez-vous au [92](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [280](#).

## 273

Vous sortez la Clé de Fer de votre sac à dos et vous la glissez dans la serrure. Malheureusement, quand vous donnez un tour pour l'ouvrir, elle se brise net à l'intérieur. Votre malchance ne s'arrête pas là car, soudain, un bruit vous fait tourner la tête. Quatre guerriers Drakkarims viennent de pénétrer dans le réfectoire au bout du tunnel. Ils sont armés de lances et se dirigent résolument vers le pont. Vous abandonnez la serrure et vous vous préparez à sauter de l'autre côté du gouffre. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au résultat. Si le total est compris entre 0 et 3, rendez-vous au [297](#). Si le résultat est compris entre 4 et 8, rendez-vous au [316](#). S'il est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [114](#)-

## 274

Vous vous empêtrez dans la cage et vous n'arrivez pas à sortir votre arc assez vite. Heureusement, Loup Solitaire voyant arriver la menace réagit comme un vrai Grand Maître Kaï. Il tourne ses paumes vers la sphère fumante et prononce une terrible incantation. Alors, une brusque rafale de vent dévie la boule enflammée de la cage. Avec un sourire penaud, vous la regardez répandre son huile enflammée sur une troupe de bandits qui suivaient votre fuite depuis le sol. Rendez-vous au [5](#).

## 275

Votre Discipline Magnakaï vous permet finalement de détruire le venin qui parcourt vos veines et de réduire le gonflement de la plaie, mais c'est un processus long et douloureux (vous perdez quand même 5 points d'ENDURANCE). Rendez-vous au [330](#).

## 276

En dépit du poids de son armure, le guerrier réagit rapidement : votre flèche va se ficher dans son bouclier, sous les acclamations de sa troupe. Encouragés par son succès, les soldats Drakkarims accélèrent l'allure pour rejoindre leur chef. Si vous possédez encore une flèche et que vous souhaitez tirer une deuxième fois, rendez-vous au [98](#). Si vous ne possédez plus de flèche ou que vous ne voulez Pas vous en servir, rendez-vous au [216](#).

## 277

Vous encochez une flèche et tirez instinctivement sur le Kraan qui tournoie au-dessus de vous. Le trait file vers la cage thoracique de la créature et s'y fiche profondément, lui infligeant une blessure si douloureuse qu'elle abandonne son attaque. Sifflant de rage et de douleur, le Kraan décrit quelques cercles autour de la pièce avant de fondre sur vous pour une dernière attaque vengeresse.

KRAAN (blessé) HABILITÉ : 32 ENDURANCE : 38

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [157](#).

## 278

A toute vitesse vous prononcez l'incantation d'un Contresort en vous concentrant sur l'éclair qui fond sur vous. Il disparaît dans une petite explosion de lumière bleue, à moins de trente centimètres de votre tête. Rendez-vous au [287](#).

## 279

Vous tentez de calmer le monstre, mais votre Discipline Magnakaï du Contrôle Animal n'est pas assez puissante pour le dominer. Votre tentative ne sert qu'à l'énerver davantage. Furieuse, sifflant de rage, l'araignée géante se rue sur vous à une vitesse effrayante pour vous dévorer. Vous avalez péniblement votre salive et dégainez votre arme Kaï. prêt à combattre.

LA SKRYZA HABILETÉ : 48 ENDURANCE

Vous pouvez vous enfuir après quatre assauts, rendez-vous au [21](#). Si vous réussissez à abattre l'araignée géante, rendez-vous au [340](#).

## 280

Votre flèche déchire l'air en sifflant. Avec une précision diabolique, elle va se planter exactement entre les deux yeux de l'Urgaroth. La force du coup envoie la créature rouler par terre où elle s'écroule comme une loque. Vous vous ruez sur elle l'arme brandie, pour lui porter le coup de grâce. Elle se tord de douleur, en essayant de retirer votre trait de sa tête. Tandis qu'elle pousse un dernier cri strident, tout son corps s'enflamme spontanément, libérant une épaisse fumée noire. Il n'en reste bientôt plus rien. Soudain, couvrant le bruit du vent sifflant à travers le dôme brisé, des cris de colère et le fracas d'une cavalcade furieuse parviennent à vos oreilles. Les Drakkarims se sont regroupés et montent encore à l'assaut, aidés par des Giaks et des bandits des Hammerland. Instinctivement, vous sortez votre arme puis

ramassez le bâton de cristal gisant à vos pieds, avant de courir vers l'escalier. Vous sentez le pouvoir maléfique contenu dans le bâton, mais vous n'êtes pas sûr de réussir à le libérer sur vos ennemis qui se ruent vers vous. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Intuition, rendez-vous au [298](#). Sinon, rendez-vous au [42](#).

## 281

Utilisant votre Discipline Magnakaï de l'Invisibilité, vous modifiez rapidement vos traits, leur donnant l'apparence dure et brutale d'un guerrier Drakkarim. Vous relevez la capuche de votre cape et cachez l'insigne Kaï qui orne son fermoir. Vous marchez ensuite d'un air décidé vers les deux bandits qui font quelques pas en arrière en vous lançant des regards inquiets.

- Éloignez ce cabot ridicule de ma vue ! grognez-vous en désignant du doigt leur chien, ou je vous dénonce à Xaol, misérables idiots !

Le moins que l'on puisse dire, c'est que vous leur faites de l'effet : ils s'excusent humblement de vous avoir dérangé, vous suppliant de ne pas donner leur nom à Xaol. Ils se retirent la tête basse en vous promettant de faire plus attention la prochaine fois.

- Peuh ! Vous n'êtes que deux imbéciles, leur lancez-vous alors qu'ils s'éloignent par le tunnel menant à l'extérieur.

Lorsqu'ils sont hors de vue, vous foncez vers l'escalier. Une courte volée de marches métalliques mène à une longue salle basse de plafond. Ses murs en plâtre sont décorés de peintures représentant des humains réduits en esclavage, recouverts de chaînes, la tête courbée, défilant en ligne devant un groupe de Seigneurs de Guerre Drakkarims triomphants. A l'extrémité de la pièce, vous découvrez trois portes dissimulées dans la fresque. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Intuition, rendez-vous au [107](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [174](#).

Le Seigneur Rimoad vous souhaite bonne chance avant que vous n'embarquiez à bord du *Saute-Nuage* grâce à une cage ascensionnelle. Banedon vous attend sur le pont où tout est prêt pour le départ. Lentement, le navire se met en marche tandis que vous saluez votre compagnon resté en bas. Vous montez rapidement dans les nuages pour passer au-dessus des montagnes, et le vieux monastère disparaît bientôt de votre vue. Vous vous retirez ensuite tous deux dans une cabine pour étudier ensemble la carte du voyage. Les collines de Shczar sont distantes de mille cinq cents kilomètres en direction du sud-ouest, et Banedon estime la durée du vol à douze heures. Après quoi, il vous raconte comment, en l'an 5075, alors que les Sorciers Nad-ziranims l'avaient emprisonné dans la forteresse de Kaag, Loup Solitaire était venu le sauver. \_ Sans son courage et son abnégation, je serais sûrement mort à l'heure qu'il est. C'est pourquoi je suis heureux de pouvoir l'aider aujourd'hui, comme il l'a fait pour moi dans le passé. La tâche que vous entreprenez sera ardue. Grand Maître, mais, je vous en supplie, réussissez dans votre quête et respectez votre vœu de sauver Loup Solitaire.

Vous le rassurez sur ce point et jurez de le sauver même au prix de votre vie. Finalement, après avoir parlé longuement et pris un peu de repos, on vient vous avertir que le vaisseau est arrivé à destination. Vous grimpez sur le pont pour embrasser l'horizon du regard. Vous êtes en vol stationnaire au-dessus d'une vallée peu profonde, au nord-ouest des collines de Shezar, à la limite de la forêt pétrifiée d'Helkona. Banedon est à la barre et commande la manœuvre de débarquement. Pendant la descente, vous poursuivez votre examen de la région où vous allez bientôt risquer votre vie. A l'ouest, au-delà d'une chaîne de sommets stériles, vous voyez la lumière rouge orangée du coucher de soleil. L'air est empli de souffre provenant de l'intense activité volcanique qui secoue continuellement cette terre inhospitalière. Le *Saute-Nuage* se pose finalement en silence sur le sol meuble, puis se stabilise pour vous permettre de débarquer. - Bonne chance. Grand Maître, vous dit Banedon pendant que vous

descendez grâce à une échelle, je vais attendre le signal de Loup Solitaire avec impatience. Rappelez-vous qu'il doit m'envoyer un message télépathique. Je ne viendrai au-dessus de Gazad Helkona que lorsque j'aurai reçu son signal. Puisse Ishir vous protéger tous les deux. Vous prenez bonne note des paroles du magicien et lui dites au revoir. Vous faites alors demi-tour et, après un dernier salut de la main, vous commencez votre marche au fond de la vallée désolée. Au loin vous apercevez le dos des collines qui vous séparent de la forêt pétrifiée d'Helkona. Pour atteindre la forteresse, perdue au milieu des arbres morts, il vous faudra d'abord passer ces collines désertiques. Vous faites une courte pause et déterminez qu'il existe deux chemins possibles pour les traverser. Un ravin étroit d'un côté, un chemin escarpé balayé par le vent de l'autre. Si vous préférez emprunter le ravin qui serpente entre les collines, rendez-vous au [87](#). Si vous voulez plutôt gravir le chemin escarpé, rendez-vous au [304](#).

## 283

Votre maîtrise des forces élémentaires sauve votre équipement et vos vêtements de la destruction et vous réussissez à pénétrer par la brèche noircie du mur avant d'être complètement carbonisé. Vous en ressortez indemne. Enivré par votre succès, vous poursuivez votre progression, jusqu'à ce qu'une violente bourrasque de vent, chassant la poussière, ne vous révèle un second obstacle. Un haut mur a été construit, apparemment pour protéger la forteresse de la chaleur dégagée par la fissure. Les blocs mal taillés du mur offrent certes de nombreuses prises pour vous permettre de grimper, mais les pierres et le mortier s'effritent dangereusement. Votre première tentative pour escalader la paroi se termine brusquement quand une prise cède sous votre pied : vous chutez et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [221](#). Sinon rendez-vous au [144](#).

## 284

Le Drakkarim gémit de douleur et lâche son bouclier dans le vide pour empoigner la flèche fichée dans son casque. A votre grande déception, il l'arrache d'un coup sec et la jette au sol : la pointe n'avait pas pénétré assez profondément pour lui infliger une blessure sérieuse. Il se retourne vers ses hommes pour les exhorter au combat. Ils reprennent alors leur ascension vers la plate-forme en vous promettant une mort atroce. Rendez-vous au [180](#).

## 285

Votre Grande Discipline du Nexus vous permet de déverrouiller la porte mais avec difficulté. Votre succès vous a coûté beaucoup d'énergie, vous êtes épuisé: vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Après un peu de repos, vous tournez la clenche et ouvrez silencieusement la porte. Au moment où vous passez par l'embrasement, elle se referme derrière vous avec un claquement sonore. Rendez-vous au [300](#).

## 286

Votre Grande Discipline de l'Exploration vous avertit d'un guet-apens imminent, mais vous ne pouvez déterminer d'où vient le danger. Vous scrutez à travers le rideau de toile, cherchant l'origine du mouvement que vous venez de détecter, quand un léger bruit se produit derrière vous. D'un mouvement brusque, vous vous retournez pour voir un pan entier du sol se soulever, comme une trappe géante. De sa tanière souterraine, vous voyez émerger une araignée noire d'une taille colossale, qui se juche au-dessus de l'ouverture sombre et malodorante. Pivotant sur ses pattes articulées, la monstruosité agite ses mandibules et fixe vers vous ses grappes d'yeux à la lueur hypnotique. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Ecran Psychique, rendez-vous au [319](#). Sinon, rendez-vous au [142](#).



## 287

Votre étonnement cède rapidement la place à la colère car vous avez bien failli vous tuer avec votre propre sort. Vous vous précipitez vers la sphère pour la renverser mais, à l'instant où vous vous préparez à lui décocher un coup de pied vengeur, la forme noire de Zorkaan vous assaille par-derrière, utilisant toute sa force psychique pour vous terrasser. Si vous possédez la Grande Discipline du Foudrolement Psychique, rendez-vous au [185](#). Sinon, rendez-vous au [296](#).

## 288

Vous vous ruez au sommet des marches et plongez entre les deux piliers. Le champ de force n'a pas eu le temps de se recharger entièrement, mais il est déjà assez puissant pour vous secouer violemment quand vous le transpercez : vous perdez 3 points d'ENDURANCE du fait de la décharge électrique. Vous grimacez de douleur en vous relevant, puis vous vous dirigez en boitant légèrement vers le corridor et les escaliers qui vous attendent au-delà des piliers. Rendez-vous au [209](#).

## 289

Vous plongez précipitamment la main dans votre poche et saisissez l'amulette incandescente. La souffrance vous paralyse les doigts lorsqu'ils se referment sur sa surface brûlante (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Vous réussissez néanmoins à la sortir et à la jeter au loin. Le bijou démoniaque retombe sur le sol où il explose dans un vacarme assourdissant. Rendez-vous au [172](#).

## 290

Vous pénétrez dans la grande salle située derrière la porte que vous refermez soigneusement une fois à l'intérieur. Il n'y a aucun autre bandit dans la pièce qui n'est rien d'autre qu'un réfectoire et une salle de repos. Des restes de repas sont éparpillés sur les tables, l'odeur de vin renversé sur le sol vous picote le nez. Xaol

n'est apparemment pas très regardant sur l'ordre et la discipline. Il y a une trappe près du tunnel de sortie, il s'agit d'un vide-ordures. L'odeur est à peine supportable, mais vous regardez suffisamment longtemps à l'intérieur pour déterminer qu'il descend très profondément sous la forteresse, jusqu'à une fosse septique. Si vous voulez maintenant fouiller la salle, rendez-vous au [333](#). Si vous préférez quitter la pièce en empruntant le tunnel, rendez-vous au [55](#).

## 291

Vous tendez l'oreille : le Drakkarim approche, et vous préparez le sortilège Alchimique Filet tout en restant caché. Si vous réussissez à le faire prisonnier, peut-être cela dissuadera-t-il les autres soldats de poursuivre leur assaut. Vous vous relevez brusquement de derrière le parapet et prononcez le dernier mot de l'incantation en visant votre cible de votre paume grande ouverte. Un fluide collant jaillit de votre main vers le visage de votre ennemi. Celui-ci, surpris, tente tout de même de se protéger avec son bouclier. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [201](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [242](#).

## 292

Le chien-loup ralentit son allure et se dirige vers la statue. Vous retirez votre sac de votre dos et jetez le bourgeon de Dargorse sur le sol. Ensuite, vous vous faufilez vers une autre statue pour vous dissimuler. Le molosse tourne autour de la statue et renifle la plante. C'est alors que vous apercevez deux de vos objets, tombés par terre quand vous avez sorti le bourgeon (rayez de votre *Feuille d'Aventure* les deuxième et troisième objets qui figuraient dans votre sac à dos). Le chien pousse soudain un cri plaintif, vous voyez que sa truffe est tout enflée. Le bourgeon contenait une puissante substance irritante qui l'a brûlé lorsqu'il l'a reniflé. Les bandits éclatent de rires et se tapent sur la panse en voyant son gros nez rouge, puis s'arrêtent pour inspecter vos possessions. Si vous voulez fuir pendant qu'ils sont en train

d'examiner les objets que vous avez perdus, rendez-vous au [327](#).  
Si vous préférez rester caché, rendez-vous au [35](#).

## 293

Votre coup de grâce réduit le molosse au silence et l'envoie rouler dans l'alcôve d'où il était sorti. Prêt à vous défendre, vous allez inspecter son cadavre. Il s'est écroulé sur une pailleasse infestée de puces. Du bout du pied vous le poussez sous les débris pour éviter de donner l'alerte. Après l'avoir caché, vous montez au premier étage où vous découvrez une solide porte de bois barrée de bandes de métal entrecroisées. En son centre se trouve une poignée polie et un cadran entouré de chiffres. Après un examen attentif, vous déterminez que le cadran contrôle une serrure à combinaison : en le tournant plusieurs fois dans le bon sens jusqu'à un certain chiffre, vous provoquerez l'ouverture de la serrure et de la porte. Votre sixième sens Kaï vous aide à trouver la combinaison qui est équivalente à la distance en kilomètres parcourue avec le *Saute-Nuage* entre le monastère Kaï et les collines de Shezar, divisée par les 75 kilomètres parcourus à pied entré les collines et Gazad Helkona. Bien entendu. Grand Maître, il vous est interdit de consulter d'autres paragraphes ou de calculer sur une feuille. Si vous pensez avoir trouvé la solution, rendez-vous au paragraphe correspondant à votre réponse. Si vous ne pouvez pas répondre ou si vous faites la moindre erreur, rendez-vous au [195](#).

## 294

Vous retrouvez votre arme Kaï au milieu du tas de débris, mais vous vous entaillez la main sur sa lame effilée: vous perdez I point d'ENDURANCE. Vous êtes en train de vous relever, quand vous sentez brusquement l'arrivée dans la pièce d'une force maléfique toute-puissante. En un instant vous vous relevez pour vous tourner vers la sphère de cristal. Vous réalisez que la vapeur noire tourbillonnante commence à suinter à travers la roche; les petits filets de fumée s'assemblent peu à peu au-dessus du trône osseux pour former un tourbillon à l'aspect sinistre. Alors, du

cœur même du nuage en formation, retentit un puissant hurlement qui vous glace le sang dans les veines. Si vous avez déjà visité la cité de Duadon dans une précédente aventure du Nouvel Ordre Kaï, rendez-vous au [255](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [136](#).

## 295

Vous levez les yeux vers le ciel nuageux. Deux créatures ailées recouvertes d'écaillés gris-vert sont entrain de se battre. L'une d'elles porte un gros objet entre ses mâchoires et l'autre essaye de le lui voler. Cette dernière parvient d'ailleurs à mordre l'autre au cou et à lui faire lâcher sa prise qui dégringole près du ravin. Les monstres continuent à se frapper furieusement des griffes et des ailes, jusqu'à ce que, mortellement blessés, ils s'écrasent tous les deux au sol. Fasciné, vous les regardez tomber puis rouler dans la poussière, enlacés dans la mort. Si vous voulez aller inspecter les cadavres, rendez-vous au [124](#). Si vous préférez les éviter, rendez-vous au [75](#).

## 296

L'air autour de vous semble prendre feu tant l'attaque psychique est puissante. Vous êtes littéralement anéanti, une douleur infernale déchire votre esprit : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Vos défenses mentales ont été pulvérisées, sans l'Amulette de Platine, vous seriez mort. Vous avez survécu, mais votre cerveau a quand même subi des dommages : vous devez cesser de vous servir d'une de vos Grandes Disciplines Kaï pour le reste de cette aventure (considérez que vous ne la possédez plus pour l'instant mais que vous l'aurez à nouveau à votre prochaine aventure. Vous pouvez choisir celle que l'attaque de Zorkaan vous a retirée). Rendez-vous au [206](#).

## 297

Vous courez le long du pont étroit et vous vous élanchez par-dessus du gouffre. Malheureusement, votre saut était mal calculé et vous manquez d'élan pour atteindre l'autre côté. Vous atterrissez un pas trop court et votre tête heurte le pont-levis. Vous basculez dans la rue animée en bas. Le choc vous broie les deux jambes. La douleur est telle que vous vous évanouissez, ce qui vous épargne la souffrance d'être écrasé par le lourd chariot devant lequel vous êtes tombé... Votre aventure prend fin ici, sans gloire, dans une rue boueuse. Vous avez échoué, Loup Solitaire est condamné.

## 298

Vos talents Kaï vous permettent de découvrir le seul moyen de libérer le pouvoir maléfique contenu dans le bâton : le briser. Fort de cette information capitale, vous le lancez immédiatement sur les troupes ennemies qui viennent de prendre pied sur le toit. Rendez-vous au [257](#).

## 299

Vous abandonnez la piste et faites votre approche de la forteresse, dissimulé sous les arbres pétrifiés. Le périmètre autour de Gazad Helkona a été nettoyé et nivelé pour permettre un champ de tir dégagé à ses défenseurs. Autrefois, pénétrer cette zone signifiait une mort rapide et certaine, mais aujourd'hui, la garnison de la forteresse ne compte plus autant d'hommes que du temps du Seigneur des Ténèbres Chlanzor. Vous avez donc, selon vous, une bonne chance de traverser ce champ de tir et d'atteindre les murs ébréchés de la citadelle sans vous faire repérer. A l'aide de vos talents Kaï pour le camouflage, vous zigzaguez à travers l'espace découvert, et atteignez rapidement l'amas rocheux au pied de la tour effondrée. Après vous être assuré que votre arrivée est passée inaperçue, vous escaladez les rochers pour atteindre une meurtrière située sept mètres plus haut, sur les flancs de la tour. De là, vous vous

accrochez à un rebord pour vous hisser jusqu'à une ouverture donnant dans une petite pièce. A l'intérieur, vous apercevez, assis sur une bûche, une créature simiesque à la peau semblable à du cuir. Elle est en train de dévorer un étrange brouet gris, avec une spatule qu'elle enfourne dans sa bouche aux crocs tordus avant de la sucer bruyamment. Vous reconnaissez un Krorn, une créature cruelle qui pullule dans les Hammerland. Pendant qu'elle continue de manger, vous réfléchissez à un moyen de rentrer dans la pièce sans qu'elle puisse donner l'alarme. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [146](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [72](#). Si vous ne possédez aucune de ces disciplines magiques ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [228](#).

### 300

Vous vous trouvez dans une vaste salle flanquée de rangées de squelettes humains. Ils sont figés dans une posture attentive, le dos contre le mur de pierre, leurs mains décharnées serrées sur les manches d'armes d'hast rouillées. A l'extrémité de la salle vous apercevez une lourde porte de bois à double battant, renforcée de barres d'acier poli. Vous passez entre les deux rangées de squelettes le plus silencieusement possible, frémissant sous leurs orbites vides, et atteignez les portes qui sont protégées par une serrure à combinaison : un cadran avec une aiguille de bronze fixé sur un disque numéroté de 0 à 200. Vous posez votre paume sur la porte et un frisson vous parcourt le dos quand vous sentez que Loup Solitaire est détenu de l'autre côté. Votre intuition Kaï vous aide à déterminer la combinaison de la serrure: si A=1, B=2, C=3, et ainsi de suite dans l'ordre alphabétique jusqu'à Z=26. quelle est la valeur totale de la forteresse de Gazad Helkona? Quand vous penserez avoir trouvé, rendez-vous au paragraphe correspondant à votre réponse. En revanche si vous ne trouvez pas ou si vous faites la moindre erreur, rendez-vous au [183](#).

### 301

Rapidement, vous prononcez l'incantation du sortilège Bouclier et vous agitez votre main devant votre visage. Le sort a à peine le temps de se matérialiser que l'éclair frappe et pénètre votre défense magique, la déchirant avec des étincelles vert pâle. L'éclair est tout de même dévié de votre tête vers votre poitrine et vous êtes projeté en arrière sous le choc : vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous avez survécu à cette terrible blessure, rendez-vous au [287](#).

### 302

Vous commencez vos recherches en soulevant le couvercle du coffre en bois près de la porte. Votre sixième sens n'a détecté aucune serrure ni aucun piège, rien d'étonnant : le coffre est rempli de vêtements sales et élimés. Une inspection superficielle vous permet de découvrir une petite Clé de Cuivre (si vous souhaitez la conserver, notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous examinez ensuite la petite alcôve, derrière l'autel. Sa surface est recouverte de runes gravées dans la roche. Alors que vous passez le doigt sur l'un de ces signes anciens, vous trouvez un petit panneau secret. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Intuition, rendez-vous au [169](#). Sinon, rendez-vous au [96](#).

### 303

Vous parcourez la plate-forme du regard : une statue de bronze du Seigneur des Ténèbres Chlanzor, en partie cachée par l'un des montants du toit de l'observatoire, retient votre attention. Une idée audacieuse vous vient à l'esprit : vous courez vers la statue. Sa ronde excellence Chlanzor a la tête extrêmement lourde et, quand vous la heurtez de vos épaules, elle bascule sur le sol et roule vers les marches. Rapidement, vous la poussez une deuxième fois et elle s'engouffre dans l'escalier, qu'elle dévale à toute vitesse vers les troupes lancées à votre poursuite. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [104](#). S'il est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [231](#).



### 304

Un vent mordant se lève du nord tandis que les dernières lueurs du jour disparaissent. Il soulève la poussière de soufre qui tapisse le sol, créant de grands tourbillons qui parcourent la vallée. D'un pas assuré vous vous dirigez vers le chemin escarpé, en vous protégeant le visage avec votre capuche. Les rafales de vent vous irritent le visage et les mains, vous forçant à marcher courbé en avant pour ne pas être emporté. Au fur et à mesure que vous approchez du sommet de la crête, vous distinguez un petit promontoire rocheux derrière lequel vous pourrez vous abriter. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Élémentalisme et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Éminent, rendez-vous au [170](#). Si vous ne possédez pas cette discipline ou que vous n'avez pas atteint le rang requis, rendez-vous au [258](#).

### 305

La solide porte de chêne cloutée possède une grosse serrure de fer. Vous tournez la poignée et découvrez qu'elle est fermée à clé. Si vous possédez une Clé de Fer et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [93](#). Sinon, rendez-vous au [203](#).

### 306

Vous attendez que le passage soit dégagé avant de quitter les arcades et de courir vers la porte de fer. Il n'y a pas de serrure et elle s'ouvre en grinçant lorsque vous la poussez du pied. Vous entrez dans une vaste et haute salle circulaire mal éclairée. Le peu de lumière provient d'une moisissure phosphorescente incrustée dans les murs et le plafond. Au centre de la pièce se dresse une pyramide de cendres solidifiées. Des menottes d'acier sont fixées sur chacun de ses côtés et trois squelettes humains y sont accrochés. Au fond de la salle, un escalier métallique mène à une sombre ouverture percée dans le mur. Elle est flanquée de deux imposantes colonnes d'obsidienne veinée de rouge et décorées de runes argentées. Si vous voulez vous approcher de la pyramide pour examiner les squelettes, rendez-vous au [51](#). Si



vous préférez inspecter le passage flanqué de colonnes, rendez-vous au [135](#).

### 307

La plate-forme de l'observatoire est recouverte de débris de pierre et de verre projetés par le souffle de l'explosion. Vous vous penchez par-dessus le parapet et, à travers les nuages de fumée grise qui s'échappent du puits d'aération, vous voyez que l'étage inférieur a été complètement détruit, ainsi que l'escalier. Le tout a été réduit en gravats et jonche le fond du puits. Les rares troupes qui ont survécu ne peuvent plus vous atteindre et se contentent de ramasser les blessés. Malheureusement, s'ils ne peuvent plus monter, c'est aussi le seul passage pour quitter le toit que vous avez détruit : il vous faut donc impérativement ranimer Loup Solitaire. Vous retournez donc sur vos pas pour vous occuper de votre chef. Au premier coup d'œil on dirait que son état s'est aggravé : respiration difficile, peau affreusement pâle. Mais vous sentez pourtant que derrière ses yeux fermés, il est en train d'émerger du coma. Si vous possédez la Grande Discipline de la Science Médicale, rendez-vous au [123](#). Sinon, rendez-vous au [10](#).

### 308

Vous attendez que la voie soit libre pour vous engager dans la rue. Vous quittez alors l'encadrement de la porte et courez vers les escaliers. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [91](#). S'il est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [256](#).

### 309

Vous ériges une forteresse mentale autour de votre esprit en utilisant votre Écran Psychique mais, malgré votre action rapide, vous êtes profondément ébranlé par la puissance et la férocité de l'assaut de Zorkaan. Sous son bombardement psychique, vos défenses faiblissent (vous perdez 3 points d'ENDURANCE) ; elles ne rompent cependant pas : vous ne vous laissez pas dominer.

Votre volonté inébranlable s'impose petit à petit à celle de votre ennemi qui ne peut que constater son échec en hurlant sa colère et sa frustration. Rendez-vous au [243](#).

### 310

Vous vous redressez immédiatement et prenez vos jambes à votre cou en direction de la forêt, mais l'essaim géant vous poursuit et vous assaille. Tandis que vous sautez et courez entre les arbres enchevêtrés, une mouche parvient à vous piquer au dos et à l'épaule : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Mieux vaut encore vous retourner et combattre. Vous dégainez votre arme Kaï mais, étrangement, l'essaim bourdonnant fait demi-tour et disparaît avant que vous ayez pu lui porter un coup. Vous pensez d'abord avec fierté que votre courage l'a mis en déroute, mais en inspectant les environs vous comprenez que vous n'y êtes pour rien. Rendez-vous au [115](#).

### 311

Vous faites appel au sort du Poing Invisible et étendez le bras vers le Kraan plongeant sur vous. Une boule d'énergie invisible jaillit de votre paume et va le frapper violemment à la mâchoire. Hurlant de douleur et de colère, la bête tournoie au-dessus de votre tête avant de fondre sur vous pour une dernière attaque désespérée.

KRAAN (blessé à la mâchoire) HABILITÉ : 32 ENDURANCE : 38

Si vous gagnez ce combat, rendez-vous au [157](#).

### 312

Vous tentez de forcer le panneau à l'aide de votre lame. Mais lorsqu'il tombe sur le sol, une bruyante explosion de lumière se produit, vous aveuglant et vous jetant violemment par terre: vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Vous vous relevez péniblement lorsque vous entendez la porte de fer s'ouvrir à la volée, puis un bruit de bottes sur le dallage de pierre. Vos yeux ne distinguent

plus rien à cause du flash éblouissant, mais vous décelez la présence de trois hommes armés qui tentent de vous encercler. Vos sens Kaï sont suffisamment aiguisés pour sentir leur arrivée, mais allez-vous pouvoir les combattre ?

BANDITS DES HAMMERLAND HABILETÉ: 32 ENDURANCE: 36

Du fait de votre cécité vous devez retirer 15 points de votre total d'HABILETÉ durant ce combat désespéré. Si vous le gagnez, rendez-vous au [253](#).

### 313

Loup Solitaire entrouvre les yeux et un petit sourire se dessine sur ses lèvres lorsqu'il vous voit à ses côtés.

- Alors je suis toujours vivant, dit-il avec étonnement, Naar va être déçu.

Il vous tend le bras et vous l'aidez à se relever. Il examine chaque détail de l'observatoire dévasté puis pose sa main sur le pommeau du Glaive de Sommer, visiblement soulagé de le trouver à ses côtés.

- Ma lame a-t-elle trouvé sa cible ? demande-t-il.

- Oui, mon Seigneur, répondez-vous. Votre action m'a sauvé la vie et a envoyé Zorkaan dans le néant : je vous suis éternellement redevable.

- Moi aussi car sans ton courage je serais sûrement mort à l'heure qu'il est.

Vous prévenez alors votre chef que Banedon et son vaisseau volant sont dissimulés quelque part dans les collines de Shezar. et qu'ils n'attendent plus que son signal télépathique pour vous secourir. Il acquiesce silencieusement et commence à se concentrer. Vous sentez alors de puissantes ondes psychiques émaner de Loup Solitaire.

- C'est fait, dit-il avec confiance, Banedon sera là sous peu. Viens, nous devons nous préparer à son arrivée. Rendez-vous au [110](#).

### 314

Désespérément, vous faites appel à votre Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique pour protéger votre esprit de cet assaut impitoyable. Vos défenses se mettent progressivement en place et forment finalement un mur mental impénétrable, pas assez rapidement cependant pour vous éviter d'être terriblement choqué : vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous avez survécu, rendez-vous au [70](#).

### 315

Derrière la porte s'étend une vaste zone dallée de pierre. Vous y voyez des bandits des Hammerland tirer des seaux d'eau sale d'un grand puits situé contre le mur sud. tandis qu'une troupe de guerriers Drakkarims surveille les environs. A première vue, les mes de la forteresse n'abritent pas de civils. Les bâtiments sont regroupés en quatre gros hexagones surmontés par des tours et des minarets, reliés entre eux par un réseau de ponts suspendus. Au centre se trouve un bastion plus gros que les autres dont les portes et la rampe d'accès sont gardées par une cinquantaine de sentinelles. En observant les murs noirs de jais, vous sentez que le mal s'y concentre de manière terrifiante. Tout au sommet de la forteresse centrale, vous apercevez un dôme de verre; de là émane la lueur rouge que vous avez déjà vue au loin. Vous avez l'intuition que Loup Solitaire est emprisonné quelque part derrière les murs de cet édifice : vous approchez du but... Passer par le portail principal serait trop risqué, il est bien défendu. En revanche, il serait peut-être possible d'emprunter l'un des ponts suspendus qui relient la partie centrale de la forteresse aux quatre autres bastions mineurs. L'un d'eux n'est distant que d'une centaine de mètres et compte deux entrées : une double porte au niveau du sol et un escalier menant à un balcon. Si vous voulez examiner la double porte, rendez-vous au [162](#). Si vous préférez emprunter l'escalier, rendez-vous au [308](#).

### 316

Vous courez le long du pont étroit et vous vous élancez par-dessus le gouffre. Malheureusement, votre saut était mal calculé et vous manquez d'élan pour atteindre l'autre côté. Vous atterrissez un pas trop court et heurtez le pont-levis. Vous êtes meurtri et essoufflé (vous perdez 2 points d'ENDURANCE) mais vous réussissez à ne pas tomber dans le vide et à vous hisser de l'autre côté. Vous recommencez alors à courir pour rejoindre la protection offerte par la plate-forme de la citadelle. Là, vous faites une courte pause pour reprendre votre souffle tout en vérifiant que la voie est libre vers la citadelle principale de Gazad Hclkona. Rendez-vous au [200](#).

### 317

Gêné par sa lourde armure, le Drakkarim ne peut parer assez vite votre tir précis et rapide : votre flèche lui transperce la gorge avant qu'il ait pu se protéger derrière son bouclier. Il lâche son épée puis s'écroule sur les genoux. Dans son agonie, il s'agrippe inutilement à votre flèche, puis il bascule dans les escaliers. Il tombe à la renverse et bouscule ses camarades comme des quilles en traversant leurs rangs. Les rares qui sont encore debouts ouvrent immédiatement le feu avec leur arbalète, vous forçant à plonger à l'abri derrière le parapet. Alors que vous rampez vers Loup Solitaire, un cri perçant, résonnant à travers la plate-forme de l'observatoire, vous fait tourner la tête avec anxiété. Rendez-vous au [264](#).

### 318

Vous ordonnez mentalement au chien de continuer à avancer sans s'arrêter devant votre cachette, mais dans le même temps ses maîtres lui crient de revenir vers eux. Perturbé par ces directives contraires, le chien remue la tête en gémissant misérablement. Utilisez la *Table de Hasard*. Pour chaque rang que vous avez atteint au-dessus de Grand Maître Principal, ajoutez I au résultat obtenu. Si le total est compris entre 0 et 4,

rendez-vous au [141](#). Si le résultat est compris entre 5 et 7, rendez-vous au [247](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [152](#).

### 319

Vos talents psychiques vous aident à résister aux pouvoirs envoûtants de l'araignée. Celle-ci, sentant que sa proie est en train de lui échapper, soulève ses pattes avant et projette sur vous un fluide transparent. Instinctivement, vous plongez pour éviter d'être pris dans ce jet collant dirigé vers votre poitrine. Le fluide poisseux vous rate et se perd contre un arbre. Vous roulez sur le côté et vous vous relevez pour courir vous cacher derrière une branche. Furieuse, l'araignée vous poursuit pour vous dévorer. Si vous possédez un arc et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [207](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [324](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [190](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [279](#).

### 320

En soufflant bruyamment, vous parvenez finalement à atteindre le sommet de l'escalier. Vous êtes arrivé sur une plate-forme métallique circulaire surplombée par un dôme de verre. De là où vous êtes, vous pouvez embrasser du regard toute la terrible splendeur de Gazad Helkona. Les alentours sont baignés dans une lumière écarlate qui émane d'un énorme cristal fixé au sommet du dôme. Cette gemme ensorcelée avait été placée ici par les sorciers du Seigneur Chlanzor, les Nadziranim, pour servir de phare aux hordes de Kraans. Cette pierre maudite vous apporte cependant quelque réconfort car elle pourra aussi guider le *Saute-Nuage* jusqu'à la forteresse. Vous allongez Loup Solitaire contre le parapet près des marches puis jetez un coup d'oeil dans le puits d'aération. Les Drakkarims qui ont pris position sur le palier en dessous n'attendaient qu'une cible pour

décharger leur arbalète et, quand vous passez la tête, ils récompensent votre curiosité par une volée de projectiles. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1 au résultat. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 2. Si votre total d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 15, retirez 2. Si le total est compris entre 0 et 3, rendez-vous au [137](#). Si le total est compris entre 4 et 6, rendez-vous au [254](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [46](#).

### 321

La douleur vous donne une poussée d'adrénaline et vous ripostez à une vitesse fulgurante. En un éclair vous dégainez votre arme Kaï et en frappez le Krorn. Ses mouvements sont si lents qu'il ne peut réagir assez vite et vous lui coupez la tête d'un seul coup. Il s'écroule sans un cri. La violence de votre attaque vous a épuisé et vous vous laissez tomber par terre en essayant de reprendre votre souffle. Si vous possédez la Grande Discipline de la Science Médicale, rendez-vous au [138](#). Sinon, rendez-vous au [275](#).

### 322

En dépit de vos efforts acharnés, vous n'arrivez pas à crocheter la serrure. Vous vous éloignez donc pour vous intéresser aux deux autres portes. Si vous voulez examiner celle du centre, rendez-vous au [218](#). Si vous préférez examiner celle de droite, rendez-vous au [166](#).

### 323

Vous vous apprêtez à lancer le bâton quand il explose dans vos mains. Vous êtes englouti par une boule de flammes étincelante où se mêlent le jaune et l'orange. Votre corps se déchire sous l'impact puis s'enflamme comme du papier. Votre quête et votre vie prennent fin ici. Vous avez échoué, Loup Solitaire vous rejoindra bientôt dans la mort...



## 324

Vous prononcez l'incantation de la Main de Foudre et tendez le bras vers l'araignée. Le picotement de l'énergie vous parcourt l'épaule puis le bras, et finalement un éclair de lumière bleue jaillit de votre paume. Votre attaque frappe le crâne de l'araignée avec un bruit de tonnerre. Avec un horrible cri d'agonie elle s'affaisse sur le sol... avant de se relever et de foncer sur vous de toute la vitesse de ses pattes articulées. Vous dégainez votre arme Kaï et vous vous préparez à repousser son assaut.

LA SKRYZA (blessée) HABILITÉ : 45 ENDURANCE : 40

Vous pouvez vous enfuir après quatre assauts, et rendez-vous au [21](#). Si vous réussissez à abattre l'araignée géante, rendez-vous au [340](#).

## 325

Vous venez de vous remettre péniblement sur pied, quand vous sentez brusquement l'arrivée dans la pièce d'une force maléfique très puissante. Vous regardez la sphère de cristal et réalisez que la vapeur noire tourbillonnante commence à suinter à travers la roche. Les petits filets de fumée s'assemblent peu à peu au-dessus du trône osseux pour former un nuage à l'aspect sinistre. Alors, du cœur même du nuage en formation, retentit un puissant hurlement qui vous glace le sang dans les veines. Si vous avez déjà visité la cité de Duadon dans une précédente aventure du Nouvel Ordre Kaï, rendez-vous au [255](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [136](#).

## 326

Usant de votre maîtrise des forces élémentaires, vous faites monter un brouillard épais dans la pièce. Étonnés, les deux hommes interrompent leur partie pour voir d'où il provient. Vous en profitez pour traverser la salle sans encombre. Tandis que vous empruntez le corridor et grimpez l'escalier, vous entendez les deux guerriers Drakkarims retourner à leur jeu



comme si de rien n'était. Ils n'ont pas remarqué votre passage. Rendez-vous au [6](#).

### 327

Vous marchez sur la pointe des pieds et vous vous éloignez de la statue sans être repéré. Mais le chien se met soudain à japper misérablement et les deux hommes se retournent. Ils vous voient et, surpris, ils posent lentement la main sur la poignée de leur épée. Si vous voulez tenter de les avoir sur un coup de bluff, rendez-vous au [281](#). Si vous préférez leur régler leur compte, rendez-vous au [2](#).

### 328

Vous baissez instinctivement la tête pour éviter l'éclair, mais il vous frôle l'épaule et vous brûle grièvement : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [287](#).

### 329

Contusionné mais non découragé, vous entreprenez d'escalader le mur une nouvelle fois. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au résultat obtenu. Si vous possédez une corde, ajoutez 1. Si le résultat est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [249](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [94](#).

## 330

Lorsque vos forces sont revenues, vous fouillez la tour de guet et trouvez les objets suivants :

1 Clé de Fer

Assez de brouet pour 1 Repas

1 Épée

2 Pièces d'Or

2 Flèches

1 Hallebarde (Lance)

Vos recherches terminées, vous quittez l'endroit par une porte métallique que vous refermez derrière vous. Vous descendez ensuite un petit escalier, donnant sur une deuxième porte que vous entrouvrez prudemment. Rendez-vous au [315](#).

## 331

Grâce à votre contrôle des éléments, vous concentrez la poussière du sol en une boule compacte et très dense. Vous la ramassez et la lancez entre les deux piliers. Un éclair bleu illumine la pièce lorsqu'elle frappe et décharge le champ protecteur. L'explosion est suivie d'un silence absolu. Peu de temps après vous entendez un léger vrombissement : le champ de force est en train de se recharger. Rendez-vous au [89](#).

## 332

La réaction du guerrier est étonnamment rapide au vu de sa lourde armure. Votre boule invisible va s'écraser contre son bouclier, le réduisant en miettes, mais sans blesser le Drakkarim. En voyant ce qu'il reste de son pavois favori, il vous maudit et vous injurie copieusement, puis il reprend sa montée vers la plate-forme. Rendez-vous au [180](#).

### 333

Une fouille superficielle du réfectoire vous permet de mettre la main sur :

1 Chandelle

Assez de nourriture pour 2 Repas

3 Flèches

1 Timbale en étain

2 Épées

1 Fourchette

1 Hache

1 Bouteille de vin

1 Dague

1 Torche

Si vous voulez conserver l'un ou l'autre de ces trésors, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [55](#).

### 334

Vous fouillez frénétiquement les restes putrides pour tenter de mettre la main sur votre arme. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Intuition, ajoutez 2 au résultat. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Orientation, ajoutez 1. Si le résultat est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [49](#). Si le résultat est compris entre 5 et 8, rendez-vous au [294](#). S'il est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [132](#).

### 335

Vous grimpez la pente escarpée et allez vous accroupir derrière un gros rocher. Vous attendez que les croassements cessent, mais ils se font de plus en plus pressants et vous craignez d'être la proie de quelque monstre invisible. Vous scrutez le ciel et voyez deux créatures aux ailes de chauve-souris en train de se battre. L'une porte un gros objet entre ses mâchoires et l'autre essaye de le lui voler. Cette dernière parvient d'ailleurs à mordre l'autre et à lui faire lâcher sa prise qui dégringole près du ravin. Les monstres continuent à se frapper furieusement des griffes et des ailes, jusqu'à ce que, mortellement blessés, ils s'écrasent tous les deux au sol. Fasciné, vous les regardez tomber puis rouler dans la poussière, enlacés dans la mort. Si vous voulez aller inspecter les cadavres, rendez-vous au [43](#). Si vous préférez les éviter, rendez-vous au [106](#).

### 336

Vous n'êtes plus qu'à quelques pas du mur quand le bord de la crevasse s'effondre soudain. Vous ne pouvez pas vous rattraper et vous tombez dans l'atroce fournaise bouillonnante. Vous disparaissiez de la surface de la terre en un instant : votre quête et votre vie prennent fin ici. Vous avez échoué, Loup Solitaire est perdu...

### 337

D'un geste rapide vous encochez le bâton de cristal sur votre arc et vous tirez en direction des troupes ennemies. Il file percuter le sol devant les soldats de tête, explosant alors avec une puissance dévastatrice. Rendez-vous au [77](#).

## 338

Vous insérez la Clé de Cuivre dans la serrure et l'ouvrez facilement. Vous poussez prudemment la porte et pénétrez dans une large salle, construite entièrement en marbre noir. Une étrange lumière ambrée illumine le haut des murs et le plafond voûté. Elle provient d'une douzaine de supports en or fixés contre les murs. Au centre de la pièce se trouvent deux piédestaux surmontés d'un crâne cornu. Vous vous approchez de ces étranges socles mais, soudain, la porte se ferme derrière vous avec un claquement sec. Malgré un examen attentif vous ne pouvez détecter aucune serrure de ce côté, la surface de la porte est lisse, et se fond dans le mur. Pour continuer, rendez-vous au [250](#).

## 339

Les cadavres des Drakkarims gisent contre la porte, l'empêchant de se refermer et laissant entrer la pâle lumière du jour. Vous les tirez par les pieds jusqu'à un renforcement obscur derrière un pilier. Puis vous fermez le verrou de la porte avant de poursuivre votre exploration. La salle est circulaire, les murs sont décorés de boucliers cabossés et d'étendards pris lors de batailles. Dans la lumière diffuse d'une lanterne, vous distinguez une table de bois grossière ainsi que deux chaises. Sur la table traînent une paire de Dés en Os. Contre un mur sont posées deux lances (si vous souhaitez prendre l'un ou l'autre de ces objets, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). A l'extrémité de la pièce se trouve un petit corridor menant à une volée de marches en pierre. Vous grimpez rapidement l'escalier jusqu'à l'étage supérieur. Rendez-vous au [6](#).

## 340

L'araignée pousse un cri assourdissant lorsque vous l'achevez en la frappant de toutes vos forces. Elle s'écroule et est encore secouée par des convulsions pendant plusieurs minutes, inondant le sol de son sang noirâtre. Elle se fige finalement dans la mort et vous vous apprêtez à repartir, quand soudain un bruit étrange parvient à vos oreilles : le bourdonnement des mouches géantes ! Attiré sans doute par l'odeur âcre du sang, l'essaim se dirige dans votre direction. Peut-être les mouches viennent-elles aussi se venger de cette araignée qui depuis toujours les a chassées sans pitié. Vous courez vers les arbres pour vous dissimuler, avant de poursuivre votre route vers Gazad Helkona. Les lambeaux de toile gênent votre progression et vous obligent à faire de nombreux détours ; après plus de cinq heures de marche, vous vous asseyez sur une souche pour vous reposer. Vous devez maintenant prendre un Repas ou perdre 3 points d'ENDURANCE (votre Art de la Chasse ne vous est d'aucun secours, car aucune forme de vie ne saurait survivre ici). Rendez-vous au [239](#).

## 341

Vous fouillez les amas de débris humains et y retrouvez votre arme Kaï (vous pouvez effacer l'astérisque sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous ramassez ensuite le Glaive de Sommer et courez vers la sphère où Loup Solitaire est toujours emprisonné.

Vous en agrandissez la déchirure à l'aide de l'épée sacrée dans un tourbillon d'étincelles rouges. Finalement, l'ouverture est assez grande pour que vous puissiez sortir votre chef en le tirant par sa tunique. Il gît dans vos bras toujours évanoui. Vous rangez le Glaive de Sommer dans son fourreau puis chargez Loup Solitaire sur vos épaules. Vous craignez que la disparition de Xaol ne soit remarquée par ses serviteurs ; il vous faut trouver une issue rapidement, les portes de la pièce étant toujours fermées. Vos yeux perçants repèrent tout de suite deux autres accès par lesquels vous pourriez vous enfuir. Le premier est une porte étroite cachée derrière le trône. Le deuxième est une porte

cintrée cachée par une tapisserie. Si vous voulez vous diriger vers la porte étroite, rendez-vous au [262](#). Si vous préférez aller vers la porte cintrée, rendez-vous au [177](#).

### **342**

Selon vous, cette serrure devrait être plus facile à crocheter que l'autre. Après quelques minutes, elle cède avec un clic sonore. Vous poussez prudemment la porte et pénétrez dans une large salle, construite entièrement en marbre noir. Une étrange lumière ambrée illumine le haut des murs et le plafond voûté. Elle provient d'une douzaine de supports en or fixés contre les murs. Au centre de la pièce se trouvent deux piédestaux surmontés d'un crâne comu. Vous vous approchez de ces étranges socles et la porte se referme derrière vous avec un claquement sec. Malgré un examen attentif vous ne trouvez aucune serrure de ce côté, la surface de la porte est lisse et se fond dans le mur. Pour continuer, rendez-vous au [250](#).

### **343**

Les Drakkarims vous frappent furieusement mais vous parez adroitement toutes leurs attaques, provoquant un concert de sons métalliques. Le plus expérimenté des deux guerriers reconnaît en vous un adversaire formidable et fait mine de rompre le combat. Mais brusquement il fait un petit signe de tête à son comparse et les deux hommes se ruent sur vous.

### **GUERRIERS**

**DRAKKARIMS** HABILITÉ : 30 ENDURANCE : 35 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [28](#).

### 344

Votre sixième sens Kaï vous avertit juste à temps que l'éclair arrive par-derrière, et vous plongez sur le côté pour éviter d'être touché. Il crépite au-dessus de votre crâne et explose contre le parapet près de l'escalier en projetant des fragments de pierre qui vous écorchent l'épaule : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Craignant une nouvelle attaque, vous bondissez sur vos pieds et faites face à cet adversaire impitoyable. Rendez-vous au [167](#).

### 345

Vos sens Kaï vous avertissent qu'une créature est tapie dans la salle. En utilisant votre vision infrarouge, vous scrutez le plafond et découvrez un Kraan gigantesque perché sur une barre d'acier. Il vous fixe avec un regard affamé et commence à se dandiner en déployant ses ailes : il va attaquer ! Si vous possédez une Flûte à Kraan, rendez-vous au [139](#). Sinon, rendez-vous au [71](#).

### 346

Vos jambes s'engluent dans le liquide qui se solidifie rapidement. Vous êtes incapable de vous déplacer et l'araignée accourt pour vous dévorer. Dégainant votre arme Kaï, vous tentez de trancher vos liens avant qu'il ne soit trop tard. Utilisez la *Table de Hasard*. Ajoutez 3 si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, et 1 si vous possédez la Grande Discipline de la Science des Armes (avec le même type d'arme que votre arme Kaï). Si le résultat est compris entre 0 et 3, rendez-vous au [61](#). Si le résultat est compris entre 4 et 6, rendez-vous au [265](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [97](#).



### 347

Vous rassemblez votre énergie magique et prononcez le sortilège Mot de Pouvoir en désignant la sphère. Une boule de lumière apparaît dans la salle et file vers sa cible mais, au dernier moment, elle est déviée par une brusque rafale de vent. Elle manque la sphère et va percuter le trône qui explose sous le choc. Contrarié par cet échec, vous vous précipitez vers la sphère pour la renverser, mais à l'instant où vous vous préparez à lui décocher un coup de pied vengeur, la forme noire de Zorkaan vous assaille par-derrière, utilisant toute sa force psychique pour vous terrasser. Si vous possédez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique, rendez-vous au [185](#). Sinon, rendez-vous au [296](#).

### 348

En utilisant vos pouvoirs, vous ordonnez au jeune chien de déguerpir. Son courage s'évanouit, son grondement menaçant se transforme en une plainte lamentable et il s'enfuit honteusement à l'autre bout de la rue. Après qu'il a disparu, vous montez au premier étage où vous découvrez une solide porte de bois barrée de bandes de métal entrecroisées. En son centre se trouve une poignée polie et un cadran entouré de chiffres. Grâce à un examen attentif, vous savez que le cadran contrôle une serrure à combinaison : en le tournant plusieurs fois dans le bon sens jusqu'à un certain chiffre, vous provoquerez l'ouverture de la serrure et de la porte. Votre sixième sens Kaï vous aide à déterminer la combinaison, qui est équivalente à la distance en kilomètres parcourue avec le *Saute-Nuage* entre le monastère Kaï et les collines de Shezar, divisée par les 75 kilomètres parcourus à pied entre les collines et Gazad Hclkona. Bien entendu, Grand Maître, il vous est interdit de consulter d'autres paragraphes ou de calculer sur une feuille. Si vous pensez avoir trouvé la solution, rendez-vous au paragraphe correspondant à votre réponse. Si vous ne pouvez pas répondre ou si vous faites la moindre erreur, rendez-vous au [195](#).

Vous prononcez l'incantation d'un Contre-Sort en vous concentrant sur la barrière magique. Malheureusement, votre sortilège échoue et crée brièvement un lien entre votre esprit et la magie contenue dans les runes argentées. Une douleur fulgurante vous assaille : vous perdez 2 points d'ENDURANCE avant d'avoir pu mettre un terme à votre sort. Rendez-vous au [45](#).

Après avoir mis assez de distance entre son navire et Gazad Helkona, Banedon abandonne la barre à son second et accourt vers vous pour vous serrer dans ses bras. Il vous couvre de remerciements pour avoir réussi à sauver ainsi un être qui lui est cher. Loup Solitaire vous sourit avec dans les yeux une admiration qui vaut toutes les louanges. Le cap est mis sur le monastère. Vous y arrivez après une dizaine d'heures d'un voyage sans histoires que vous mettez à profit pour dormir. On vient finalement vous réveiller pour rejoindre votre maître à la prou. Le monastère Kaï est en vue. il s'éveille doucement dans la lumière du petit matin. Votre arrivée est célébrée par un tonnerre d'acclamations sortant des gorges de tous les Kaï qui se rassemblent rapidement pour vous accueillir. Une fois le navire stabilisé, Loup Solitaire et vous descendez dans une cage au milieu de la foule en liesse. Le Seigneur Rimoad, les larmes aux yeux, fend les rangs de jeunes Kaï en délire pour vous presser contre son coeur en remerciant Ishir d'avoir permis ce miracle. Il formule l'espoir que cette aventure vous poussera à être plus prudent à l'avenir, car Naar et ses serviteurs seront toujours prêts à frapper si le Nouvel Ordre baisse sa garde... Toutes nos félicitations, Grand Maître, vous avez triomphé, on inscrira votre exploit dans les chroniques des hauts faits du Nouvel Ordre Kaï. Toutefois, n'oubliez pas que le combat contre les forces du Mal n'est pas terminé, bientôt votre courage sera mis à rude épreuve dans une contrée éloignée. La nature de cette nouvelle quête vous sera révélée dans le prochain volume des aventures de Loup Solitaire.

# Table des coups portés

Quotient d'attaque

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

0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 ou SUPÉRIEUR
-----	-------	-------	-------	-------	--------	---------------------

Chiffre donné par la table de hasard

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

E = Ennemi - LS = Loup Solitaire

1	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
2	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
3	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
4	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
5	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
6	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
7	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
8	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
9	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
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