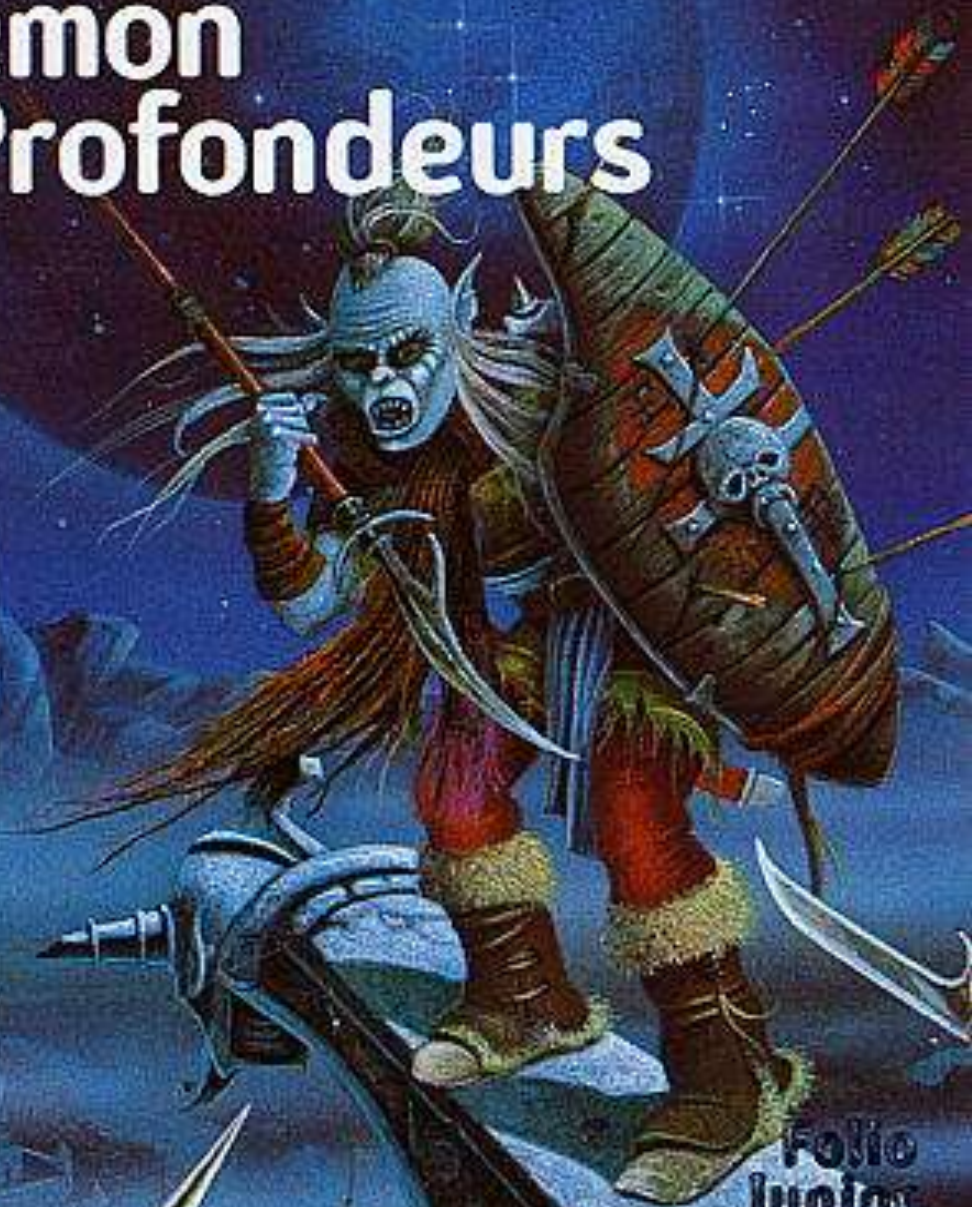


# UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Loup Solitaire / 26

## Le Démon des Profondeurs

Joe Dever



Folio  
Junior

Joe Dever

# Le Démon des Profondeurs

Loup Solitaire/26

*Traduit de l'anglais par Thomas Simon*



Gallimard Jeunesse

**Titre original : *The Fall of Blood Mountain***

**Publié pour la première fois, en Angleterre, en 1997 par Random House Children's Books, Londres © Joe Dever, 1997, pour le texte © Editions Gallimard Jeunesse, 1998, pour la traduction française**

# GRANDES DISCIPLINES

Notes

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

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

# FEUILLE D'AVENTURE

HABILETÉ

ENDURANCE

(Ne pas dépasser le total de départ; 0 = mort)

## DÉTAIL DES COMBATS

ENDURANCE

ENDURANCE

GRAND MAÎTRE	Quotient d'attaque	ENNEMI
--------------	--------------------	--------

GRAND MAÎTRE	Quotient d'attaque	ENNEMI
--------------	--------------------	--------

GRAND MAÎTRE	Quotient d'attaque	ENNEMI
--------------	--------------------	--------

GRAND MAÎTRE	Quotient d'attaque	ENNEMI
--------------	--------------------	--------

GRAND MAÎTRE	Quotient d'attaque	ENNEMI
--------------	--------------------	--------

GRAND MAÎTRE
--------------



# OBJETS SPÉCIAUX

DESCRIPTION	EFFETS

## ARME KAÏ

Nom :

Type : + points d'HABILETÉ :

Propriété :

+ points d'HABILETÉ :

# LISTE DES ARMES

**ARMES** (2 armes maximum)

1

2

(+ 5 points d'HABILITÉ 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 désigné 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 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 (Vol. 21 et 22), vous pouvez



reporter vos totaux d'**HABILITÉ** et d'**ENDURANCE** dans ce volume. Vous pouvez aussi emporter tous les Objets Spéciaux, Armes Kai et objets contenus dans votre sac à dos qui se trouvaient en votre possession 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 Kai**

La tradition de votre caste de guerriers d'élite veut que chaque novice reçoive un nouveau ijem au terme de sa première année passée au monastère Kai.

Les anciens le choisissent en fonction des qualités propres à chaque novice. Vous pouvez inventer votre nom ou le créer à l'aide de la Table des Noms Kai ci-dessous, en vous en 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 Kai.

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

Tableau A    Tableau B

0 = Lame    0 = Rapide

1 = Feu    1 = Solaire

2 = Faucon    2 = Fidèle

3 = Cœur    3 = Téméraire

4 = Ami    4 = Lunaire

5 = Étoile 5 = Tranchant

6 = Danseur 6 = Sage

7 = Meneur 7 = Orageux

8 = Voyageur 8 = Magique

9 = Bouclier 9 = Courageux

### **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 du corps, et de masquer chaleur et odeur corporelle.

### *Art de la Chasse*

Donne la possibilité de se nourrir dans la nature, augmente l'agilité, l'acuité du regard (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 Kai**

Au terme d'années d'entraînement rigoureux et d'études au monastère Kai sous la direction de votre illustre mentor, le Maître Suprême Loup Solitaire, vous avez atteint le rang de Grand Maître Kai. 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 Kai. 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 que vous entreprenez, votre rang actuel est celui de Grand Maître Primat. Ce grade vous confère, en plus bien sûr des Disciplines Magnakai élémentaires qui vous sont définitivement acquises, quatre des Grandes Disciplines du Second Ordre décrites ci-dessous. A vous de les choisir judicieusement car, dans plus d'une circonstance, l'utilisation habile de l'une de ces techniques peut vous sauver la vie. Lorsque vous aurez choisi vos quatre Grandes Disciplines, inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*.

*Grande Discipline de la Science des Armes* Cette Grande Discipline confère à un Grand Maître Kai 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'**HABI**LETÉ supplémentaires. Le rang de Grand Maître Primat, avec lequel vous débutez la série des aventures du Second Ordre, signifie que

vous possédez la maîtrise parfaite d'une arme parmi celles qui sont représentées dans la rubrique Équipement. A l'avenir, chaque nouvelle aventure couronnée de succès vous conférera 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 Foudroiement 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, Foudroiement Psychique et Grande Discipline du Foudroiement Psychique ne peuvent être utilisés simultanément. D'autre part, un Grand Maître Kaï ne peut avoir recours à la Grande Discipline du Foudroiement Psychique si son total d'**ENDURANCE** est inférieur ou égal à 6.

*Grande Discipline de l'Écran Psychique* Lors d'un combat psychique, un Grand Maître doté de cette Grande Discipline peut dresser une barrière mentale capable d'assurer sa protection ou celle d'autrui. Cette protection croît à mesure que le Grand Maître s'élève dans la Grande Hiérarchie du Second Ordre.

*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.

*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 transcendantales, 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.

*Grande Discipline de l'Alchimie Kai* 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 *Lévitacion* et de l'*Envoûtement*. Vos connaissances en ce domaine augmenteront à mesure que vous progresserez dans la Grande Hiérarchie Magnakai.

*Grande Discipline de l'Astrologie Kai* 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.

*Grande Discipline de l'Art des Simples* Un Grand Maître du Second Ordre Kai qui possède cette nouvelle discipline est en mesure d'identifier immédiatement toutes les formes de 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'Elémentalisme* Cette nouvelle technique du Second Ordre Kai 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 Kaiï, 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 Kaiï.

Si vous menez à bien cette aventure du Second Ordre Kaiï, vous pourrez, avant d'entreprendre la mission du volume 27, 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 Kaiï.

## **Équipement**

Avant d'entreprendre votre voyage vers le Royaume des Nains, vous vous munissez d'une bourse de pièces d'or. Pour savoir combien cette bourse en contient, tirez un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard*. Ajoutez 20 à ce chiffre : vous connaîtrez le nombre de pièces d'or dont vous disposez. Inscrivez-le dans la case correspondante de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous avez accompli avec succès les premières aventures du Second Ordre (Loup Solitaire vol. 21 22, 23, 24 et 25), 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* dans les cases indiquées entre parenthèses et notez l'effet éventuel que chacun peut avoir **SUR** VOS points d'ENDURANCE OU d'HABILITÉ.

### Armes Kai

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 page suivante, ou laisser faire le hasard en tirant un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard* : votre arme Kai sera celle qui porte le numéro correspondant dans le tableau. Inscrivez-la ainsi que ses propriétés sur votre *Feuille d'Aventure* dans la case Armes Kai de votre Liste d'Objets Spéciaux.

En effet, chaque arme Kaiï 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. 'Exemple : si vous tirez le nombre 8 avec la *Table de Hasard*, votre arme Kaiï sera le glaive Illumina-tus. Lorsque vous utiliserez cette arme Kaiï 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 d'en posséder plus de deux à la fois.

### *Arc et Flèches*

Au cours de votre aventure, vous aurez plusieurs fois l'occasion de vous servir d'un arc. Si vous avez choisi cette arme et possédez au moins 1 flèche, vous pourrez l'utiliser lorsque le texte vous y autorisera. L'arc est une arme très utile, car il permet de frapper l'ennemi à distance. Toutefois, vous ne pourrez en faire usage dans les combats au corps à corps, aussi vous est-il fortement conseillé de vous munir également d'une arme de poing comme l'épée ou la 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 1 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

N°	Arme	Nom	Pts	Propriété particulière	Pts
0	Hache	Mangousta	+5	Contre les reptiles	+6
1	Hache	Aléma	+5	Contre les morts vivants	+7
2	Hache	Magnara	+5	Contre la roche ou la pierre	+8
3	Épée	Astria	+5	Employée de jour	+6
4	Épée	Stella	+5	Employée de nuit	+7
5	Épée	Vaillance	+5	Contre les Magiciens	+8
6	Épée	Ulnarias	+5	Employée sous l'eau	+9
7	Glaive	Raumas	+5	Contre les créatures volantes	+6
8	Glaive	Illuminatus	+5	Employé sous terre	+7
9	Glaive	Tailleclair	+5	Contre les Cracheurs de Feu	+8

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'**HABILÉTÉ** 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 1 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 1 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'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** de l'ennemi en question. Vous devrez vous efforcer de tuer votre adversaire en réduisant à zéro ses points d'**ENDURANCE**, tout en essayant d'en perdre vous-même le moins possible au cours de l'affrontement. 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'**HABILETÉ** les points supplémentaires que certaines Grandes Disciplines et certains Objets Spéciaux peuvent vous valoir.
2. Soustrayez du total ainsi obtenu les points d'**HABILETÉ** de votre adversaire.

Le résultat de cette soustraction vous donnera votre *Quotient d'Attaque*. Inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure*.

### *Exemple*

Imaginons que vous disposiez d'une **HABILETÉ** de 32. Vous êtes attaqué par une meute de Chiens Sauvages dont le total d'**HABILETÉ** se monte à 31 et, pris par surprise, vous n'avez aucune possibilité de fuite. Si vous disposez de la Grande Discipline du Foudroiement Psychique contre laquelle les Chiens Sauvages ne sont pas immunisés, vous ajoutez 8 points à votre total d'**HABILETÉ**. Si vous possédez en outre l'arme Kai Ulnarias, vous ajouterez 5 points supplémentaires à votre total d'**HABILETÉ** qui atteindra finalement 45. Retranchez ensuite le total d'**HABILETÉ** des Chiens Sauvages de votre propre total, ce qui vous donnera un *Quotient d'Attaque* de 14 ( $45 - 31 = 14$ ). Inscrivez 14 dans la case *Quotient d'Attaque* de la *Feuille d'Aventure*.

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

4. Reportez-vous à la *Table des Coups Portés* qui figure à la fin de ce livre. En haut de cette table sont indiqués les *Quotients d'Attaque*. Trouvez 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 perdus 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 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 Foudroiement Psychique). La meute des Chiens Sauvages perd 9 points d'**ENDURANCE**

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

6. A moins que de nouvelles indications 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-dessous vous indique les divers rangs et titres qui sont accordés au Grand Maître à mesure qu'il progresse sur la voie du Kaï. Chaque fois que vous accomplirez avec succès une mission de la série du Second Ordre Kaï, vous maîtriserez une Grande Discipline supplémentaire et vous vous rapprocherez de l'ultime perfection du Kaï, de l'état de Grand Maître Suprême.

## NOMBRE DE GRANDES DISCIPLINES

MAÎTRISÉES PAR LE TITRE CORRESPONDANT GRAND MAÎTRE KAI

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

du Second Ordre Kai)

5 Grand Maître Tutélaire

6 Grand Maître Principal

7 Grand Maître Mentor

8 Grand Maître Éminent

9 Grand Maître Transcendant

10 Chevalier Kai

11 Grand Chevalier Kai

12 Commandeur Kai

13 Grand Commandeur Kai

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 Transcendant, voici les améliorations dont vous bénéficiez dans les Grandes Disciplines suivantes :

*Grande Discipline de la Science des Armes* Le Grand Maître Transcendant est désormais capable d'utiliser les armes à deux mains (Glaive, Bâton, Lance...) d'une seule main et sans pénalité.

*Grande Discipline de l'Orientation* Le Grand Maître Transcendant est désormais capable de repousser tous les insectes ordinaires dans un rayon de trois mètres autour de lui. L'aire d'effet et la taille des insectes ainsi repoussés augmentent considérablement au fur et à mesure que le Grand Maître gagne en expérience.

*Grande Discipline de la Science Médicale* Le Grand Maître Transcendant qui possède cette discipline peut soigner des blessures sur d'autres créatures que lui-même ou ses frères Kaï. En apposant ses mains sur la créature, le Grand Maître peut forcer une blessure à se refermer toute seule. La puissance de cette discipline augmente avec le rang du Grand Maître.

*Grande Discipline de l'Art de l'Intuition* Le Grand Maître Transcendant est désormais capable de communiquer par télépathie sur de

très grandes distances. Au départ, la portée est d'environ **150** kilomètres, mais elle augmente avec le rang du Grand Maître.

*Grande Discipline du Nexus* Le Grand Maître Transcendant est désormais capable de simuler la mort de manière parfaite en se plaçant dans un état de catalepsie. Le seul inconvénient, c'est que dans cette position le seul sens conservé par le Grand Maître est celui de l'ouïe.

*Grande Discipline de l'Astrologie Kai* Le Grand Maître Transcendant acquiert le pouvoir d'un chiromancien, il peut prédire l'avenir en examinant les lignes de la mains

*Grande Discipline de l'Art des Bardes* Le Grand Maître Transcendant acquiert le pouvoir de lancer des attaques soniques contre ses adversaires, les effets dépendant de la sensibilité de la créature au son (une créature sourde sera immunisée contre cette attaque).

*Grande Discipline de l'Alchimie Kai* Le Grand Maître obtient de nouveaux sortilèges : *Déviation de Projectile* : ce sort fige un projectile (flèche, carreau d'arbalète...) dans les airs pendant deux à trois secondes, donnant assez de temps pour l'esquiver. Au départ, seul un projectile peut être affecté, mais le nombre augmente avec l'expérience.

*Force* : En lançant ce sort, le Grand Maître acquiert une force surhumaine pendant un court moment. Cela peut servir à soulever ou déplacer un objet, ou à améliorer les capacités de combat à mains nues.

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

## La Sagesse du Second Ordre Kai

Vous vous apprêtez à vous lancer dans une quête périlleuse pour sauver le royaume du Roi Ryvin. Vos ennemis seront nombreux et les dangers innombrables, alors restez sur vos gardes ! 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'**HABILITÉ** 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 Kai pour mener cette quête à bien. Que la déesse Ishir et le dieu Kai vous guident sur les chemins périlleux qui vous attendent. Gloire au Sommerlund et au Kai !

## Le Démon des Profondeurs

Vous êtes un Grand Maître du Second Ordre Kaiï, l'élite guerrière du Sommerlund. Nous sommes à l'aube de l'hiver de l'année 5083 après la création de la Pierre de Lune, trente-quatre ans après que le Premier Ordre Kaiï a failli être complètement anéanti par les Seigneurs des Ténèbres d'Elgedad. 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 Kaiï. Alors simple initié, il se dressa au milieu des ruines fumantes du vieux monastère et jura de venger le meurtre de ses camarades. Il tint parole en l'an 5075 quand il pénétra seul dans l'infâme domaine des Seigneurs des Ténèbres et détruisit l'infamale cité d'Elgedad, pilier de leur puissance. Avec la chute d'Elgedad, 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 Kaiï en ruines fut reconstruit et retrouva son ancienne grandeur, tandis qu'un Second Ordre de guerriers Kaiï 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 Kaiï par votre père. Là, sous la tutelle de Loup Solitaire vous avez développé vos talents martiaux et éveillé les pouvoirs Kaiï qui dormaient en vous. Pendant les années qui suivirent, vos talents ont été 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 Kaiï et Magnakaiï 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 Kaiï. 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 Kaiï, en l'absence de Loup Solitaire. En utilisant une Porte d'Ombre (un passage astral entre le monde matériel du Sommerlund et les univers parallèles existant à sa frontière), Naar avait envoyé une armée de créatures ailées pour assiéger le monastère et détruire 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 royale 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 Kaiï. 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, il rechercha et trouva trois antiques runes du mal : les Runes d'Agarash. Le pouvoir acquis grâce aux runes lui permit d'invoquer une immense armée de guerriers reptiliens - les Vorkas - et il les utilisa pour conquérir et occuper les terres de ses paisibles voisins. 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. Loup Solitaire décida d'organiser une croisade Kaiï pour lever le siège de Varetta, la capitale. Dans le même temps, vous avez rempli une mission vitale et périlleuse derrière les lignes ennemies : vous êtes parvenu à investir la citadelle de Skull-Tor, demeure de Vandyan, et à détruire les runes, coupant ainsi la source du pouvoir permettant aux Vorkas d'exister. Les armées de Vandyan disparues, les Kaiï 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 fracassé les runes. Malheureusement ce n'était pas le cas...

Après votre victoire à Skull-Tor, vous avez été chaleureusement félicité par Loup Solitaire. Après une nuit de fête, il vous a laissé retourner triomphalement au monastère Kaiï. Lui de son côté avait choisi de chevaucher avec les croisés et devait arriver dans une semaine. Cinq jours plus tard, un éclaireur était arrivé, porteur de bien mauvaises nouvelles : Loup Solitaire avait été enlevé. Ceux qui avaient assisté à l'enlèvement avaient déclaré qu'il avait été englouti par une ombre noire tourbillonnante, comme tombée du ciel. L'attaque avait été si soudaine que personne n'avait pu éviter que votre Grand Maître soit emmené au loin. La description de l'ombre noire était identique à l'apparence prise par Zorkaan le Mangeur d'Ames. L'anéantissement des runes utilisées pour invoquer le démon n'avait pas entraîné sa destruction : au contraire, il avait été emprisonné au Magnamund...

Vous aviez certes obtenu une grande victoire à Skull-Tor mais la nouvelle de la disparition de Loup Solitaire a jeté un trouble profond sur votre triomphe. Vous avez tout de suite dépêché un messenger pour mander Banedon, le Maître de la Guilde. Il arriva au monastère en quelques heures sur le Saute-Nuage, son navire volant. Il était accompagné du Seigneur Rimoah du Dessi, un Ancien Mage, le conseiller et le plus vieil ami de Loup Solitaire. L'arrivée de Zorkaan dans votre monde n'avait pas échappé aux Anciens Mages, qui avaient perçu sa présence et, à l'aide de leur Ancienne Magie, Rimoah et ses confrères avaient suivi ses mouvements. Rimoah vous parla alors d'un ignoble sorcier appelé Xaol, un nécromancien qui se terre à Gazad Helkona, une ancienne cité-forteresse des Seigneurs des Ténèbres située dans

les étendues désolées du Skaror. Xaol était également un suppôt de Naar et, peu de temps avant l'enlèvement de Loup Solitaire, les Mages avaient intercepté des communications psychiques entre Gazad Helkona et les Terres d'Ombre de Naar. Ce dernier transmettait à Xaol les secrets d'un Rituel de Lien grâce auquel l'esprit libéré de Zorkaan pourrait être enchaîné à nouveau. Vous saviez désormais que le rituel avait été mené à son terme par Xaol à Gazad Helkona. Grâce à cela, Naar avait pris le contrôle de Zorkaan. Il avait envoyé sa créature assassiner Loup Solitaire au campement près du Ruanon, mais sans succès. Zorkaan n'avait pu tuer Loup Solitaire... mais il avait pu le maîtriser et l'emmener avec lui. Loup Solitaire était désormais emprisonné à Gazad Helkona, et en grand danger. Seules ses Disciplines Kai Suprêmes et le Glaive de Sommer, son arme magique, lui avaient permis de survivre. Votre chef était un homme brave et plein de ressources, mais les attaques inlassables de Zorkaan auraient fini par avoir raison de lui. Vous vous êtes porté volontaire pour secourir Loup Solitaire, forçant l'admiration de Banedon et Rimoah. On vous transporta à bord du Saute-Nuage jusqu'à une vallée éloignée, au sud de Gazad Helkona que vous avez rejoint à pied. Après avoir couru de terribles dangers vous avez réussi à pénétrer dans la forteresse et à arracher votre chef des griffes de la mort. Lors de votre quête, vous avez supprimé Xaol et Zorkaan, avant de vous enfuir dans des conditions périlleuses.

Un an s'est écoulé depuis votre triomphe à Gazad Helkona, une période de paix et de calme, propice à l'entraînement des jeunes recrues dont vous êtes chargé. Les progrès accomplis par vos élèves ont été si rapides que vous avez acquis la réputation d'un maître complet. Finalement, cette paix a commencé à vous peser, vous avez peu à peu ressenti le besoin de confronter une nouvelle fois vos dons exceptionnels aux forces du mal. Vous ne deviez pas attendre bien longtemps... Il est encore tôt ce matin quand vous vous penchez à votre fenêtre pour embrasser la forêt recouverte de neige du regard. Vous repérez un aigle majestueux, quittant son aire perchée au sommet d'un pin immense. En observant la créature, vous vous rappelez votre incroyable évasion de Gazad Helkona. Une intuition subite vous pousse soudainement à

tourner la tête. Au nord, un petit point sombre se détache dans le ciel matinal, un point qui se rapproche rapidement : le Saute-Nuage !

Vous quittez précipitamment votre chambrée et courez en direction du terrain d'entraînement du Monastère. Vous y rejoignez un petit groupe de seigneurs Kaï au moment où une nacelle est descendue depuis la coque du navire volant. Son passager n'est autre que Rimoah du Dessi. Il vous salue brièvement avant de demander une audience immédiate auprès de Loup Solitaire. A la mine sombre qu'il arbore, vous comprenez qu'il n'apporte pas de bonnes nouvelles. Vous l'escortez personnellement jusqu'aux appartements de votre chef, situés sous la Tour du Soleil. Avant que vous ayez eu le temps de vous retirer, Loup Solitaire vous demande de rester pour écouter les propos de Rimoah approuve d'un hochement de tête.

- Le Roi des Nains, Ryvin de Bor, a grand besoin de votre aide, mes seigneurs, commence-t-il. Une abomination issue d'un lointain passé s'est réveillée dans les profondeurs de son royaume souterrain et menace maintenant de le détruire. Les Drodarins risquent de disparaître si nous ne sommes pas capables de défaire cette créature rapidement...

Rimoah vous informe que des excavations récentes dans les niveaux les plus profonds du Royaume de Bor ont fini par réveiller le Shom'zaa, une puissante entité enfouie par les Anciens Mages du Dessi lors de leur guerre de Mille ans contre Agarash le Damné. En entendant ce nom, Loup Solitaire ne peut retenir un hochement de tête et un frisson :

- J'avais cru comprendre que la sagesse naine interdisait formellement ces forages trop profonds, de peur que Shom'zaa et ses hordes de serviteurs ne soient libérés. Comment une telle chose a-t-elle pu arriver ? dit-il.



- L'avidité mon seigneur, l'avidité du fils aîné du Roi Ryvin est la seule responsable. Le Prince héritier Leomin a pris l'initiative de percer les tunnels qui ont libéré cette monstruosité.

Le mage vous indique que cinq jours seulement se sont écoulés depuis la libération de Shom'zaa, mais lui et ses créatures ont déjà pris le contrôle des étages inférieurs du royaume.

- Des combats très violents font actuellement rage dans les tunnels et les salles de Bor. Le roi et ses troupes tentent de contenir les hordes démoniaques mais ils sont soumis à rude épreuve car leurs ennemis se sont emparés des armureries et ont ainsi pu s'équiper. Ryvin a perdu le contrôle des tunnels menant à la Salle du Trône, là où Leo-min et son jeune frère Torfan sont maintenant prisonniers et assiégés avec le reste de leur garde personnelle, vous indique-t-il.

Loup Solitaire réagit brusquement en entendant que la Salle du Trône est assiégée, car elle contient le légendaire Trône d'Andarin. Ce siège est décoré d'une gemme enchantée, donnée aux Nains par la déesse Ishir. Son pouvoir divin fournit une source d'énergie surnaturelle qui permet aux Nains de faire pousser leurs cultures au plus profond de la montagne, sans le moindre rayon de soleil. Si le Trône venait à être détruit, alors les moissons seraient perdues et la famine qui s'ensuivrait sonnerait le glas de la race naine.

- Les tentatives répétées pour briser le siège de la Salle du Trône ont toutes échoué jusqu'à présent, et le moral des troupes du Roi Ryvin sont au plus bas, dit Rimoah. J'ai entendu dire que même les Seigneurs Nains et les Commandeurs, les troupes d'élite de l'armée naine, considèrent que l'avidité de Leomin a scellé son destin. Si de tels propos sont vrais et que Shom'zaa parvient à conquérir Bor, toutes nos tentatives pour parvenir à une paix durable dans le Magnamund n'auront servi à rien. La chute de Bor permettra à Naar de s'implanter au cœur de notre monde, d'où il pourra envoyer ses serviteurs semer la mort et la destruction.

- Mais que pouvons-nous faire pour sauver Bor avant qu'il ne soit trop tard ? demande Loup Solitaire.

- Le Roi Ryvin n'a pas les moyens de détruire ses ennemis, répliqua gravement Rimoah, néanmoins ce moyen existe : Shom'zaa est très vulnérable à l'Ancienne Magie, c'est la magie qui avait été utilisée pour l'enterrer il y a des millénaires. Rimoah sort alors de sa poche un petit cristal sphérique et vous le présente dans sa paume. Sa surface à multiples facettes irradie d'un feu doré qui brille intensément.

- Un Cristal-Soleil ! dit Loup Solitaire.

- Oui, mon seigneur, dit Rimoah avec respect, en utilisant le pouvoir contenu à l'intérieur, il est possible de défaire le Shom'zaa, mais si nous avons taillé et enchanté ce cristal, seuls les Kaiï ont le pouvoir de l'utiliser pleinement et d'accomplir un tel exploit.

Loup Solitaire s'approche alors du mage, prends le Cristal-Soleil dans sa main et se retourne vers vous :

- Je vais te proposer une difficile mission Grand Maître, dit-il. Tu as déjà prouvé ta vaillance à maintes reprises par le passé et tu as parfaitement le droit de refuser honorablement cette nouvelle quête. Je sens cependant que tu as grand-soif d'aventure et de combat, c'est pourquoi je te propose cette mission. Acceptes-tu de t'aventurer au plus profond du Royaume de Bor pour abattre les ennemis qui menacent les Nains, nos fidèles alliés?

- Oui, mon seigneur, je le ferai, dites-vous sans la moindre hésitation, je le ferai pour la gloire du Sommerlund et du Kaiï !

Loup Solitaire place le Cristal dans votre paume et referme votre main sur sa surface cristalline. Vous sentez immédiatement que derrière sa douce chaleur se cache une puissance phénoménale. Inscrivez le Cristal-Soleil sur votre *Feuille d'Aventure* comme un Objet Spécial porté dans la poche de votre tunique. Si vous possédez déjà le nombre maximum d'objets, vous devez en abandonner un.

- Le Cristal-Soleil ne fera jamais le mal Grand Maître, seul Shom'zaa doit craindre son pouvoir, dit Rimoah d'un ton rassurant.

- Comment est-ce possible ? demandez-vous.

- L'énergie qui permet à ce démon d'exister dans notre monde est tirée directement du Plan des Ténèbres, explique-t-il, un lien magique relie le domaine de Naar à son serviteur. Il est ténu et invisible, mais il n'en a pas moins permis à Shom'zaa de survivre à son enfouissement sous la montagne. Étrangement, c'est ce lien qui pourrait causer sa perte, car c'est lui qui déclenchera les pouvoirs du Cristal-Soleil : le moindre contact avec le cristal bannira cette infâme créature dans le néant. Loup Solitaire vous ordonne alors de filer dans votre chambre et de vous préparer au voyage vers Bor. Vous récupérez votre arme Kaï et votre équipement, échangez quelques brefs mots d'adieu avec les autres Grands Maîtres, puis enfin vous courez vers le *Saute-Nuage* où vous attend Rimoah. Loup Solitaire vous souhaite bonne chance tandis que vous grimpez dans une nacelle d'embarquement, et vous lui rendez fièrement son salut. Rimoah donne immédiatement le signal du départ et, debout sur le pont, vous regardez s'éloigner les tours recouvertes de neige du monastère. Vous descendez dans la cabine du capitaine et êtes surpris de la trouver vide : Banedon est absent !

- Le Maître de Guilde Banedon n'a pas pu nous accompagner, mais il place son navire et son équipage à votre entière

disposition. Nous lui devons encore une fois une fière chandelle, car le temps joue contre nous et il n'existe pas de moyen plus rapide de se déplacer.

Pendant les quatorze heures de traversée vers Bor, le Seigneur Rimoah vous en apprend un peu plus sur le royaume des Nains, leur longue histoire et leurs légendes. Vous apprenez ainsi que votre destination est Boradon, la principale cité de Bor, un nom dont la signification sonne étrangement dans votre langue maternelle : la Montagne de Sang. Rendez-vous au [240](#).

## 2

Vous sentez que le Marteau de Guerre possède des capacités équivalentes à celles de votre arme Kai. La possession d'une telle arme serait d'un grand secours en combat, malheureusement, les fissures et les trous qui recouvrent le couvercle du tombeau sont la preuve que tous ceux qui ont essayé de s'en emparer avant vous ont échoué. Si vous souhaitez poursuivre votre tentative pour briser le couvercle de la tombe d'Andarin, rendez-vous au 27. Si vous préférez laisser la tombe intacte, rendez-vous au [230](#).

## 3

Alors que vous luttez pour retenir le Prince Leomin, vous êtes frappé par de nombreux éclats de pierre : vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Peu à peu, le tourbillon causé par l'implosion s'amenuise, pour finalement disparaître dans un claquement sonore. Une atmosphère de sérénité enveloppe soudain la pièce : vous comprenez que le lien entre Shom'zaa et la Terre d'Ombre a été sectionné et toute trace du Mal jadis emprisonné ici a maintenant disparu. Rendez-vous au [294](#).

## 4

Au moment où vous stoppez votre attaque sonique, les Brozals frissonnent comme s'ils se réveillaient d'un long cauchemar. Ils retrouvent l'usage de leurs sens, et avec eux une peur panique de vos pouvoirs sur le son. Ils se retournent et s'enfuient à toutes

jambes, écrasant les cultures sous leurs pas. Vous filez vers l'est au milieu des hautes pousses de froment, puis contournez la zone incendiée avant de poursuivre vers le nord. Vous parvenez rapidement à une tranchée boueuse marquant la limite entre les champs de froment et d'orge. Les plants de céréales sont ici beaucoup plus courts, et vous apercevez le toit d'une ferme de Drodarins à moins de cinquante mètres devant vous. Si vous souhaitez fouiller la ferme, rendez-vous au [73](#). Sinon, rendez-vous au [37](#).

## 5

Vous faites appel à votre expérience de la défense mentale pour créer une Fusion de l'Esprit afin de vous protéger du sondage psychique de la créature. Elle ne détecte aucune présence vivante et, avec un sifflement irrité, elle ordonne à ses troupes de poursuivre leur chemin. Lorsque vous n'entendez plus les crissements de leurs griffes sur le sol de pierre, vous sortez de votre cachette et vous vous relevez.

Si vous désirez fouiller les corps étendus dans le tunnel, rendez-vous au [144](#). Si vous préférez poursuivre votre exploration du tunnel, rendez-vous au [160](#).

## 6

Votre maîtrise des forces élémentaires vous permet de créer un bouclier d'air brûlant pour vous protéger de la rafale glacée. Vous avez juste le temps d'entrevoir le petit miroitement de l'air devant vous avant que le froid mortel ne vienne heurter votre bouclier avec une puissance extraordinaire. Utilisez la *Table de Hasard*. Si votre ENDURANCE est supérieure à 20, ajoutez 2 au résultat obtenu. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1. Si le résultat est compris entre 0 et 6, rendez-vous au [97](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [75](#).

## 7

Vous prononcez la formule du sortilège de la Main de Foudre et tendez la main vers les yeux de la créature. Un éclair bleuté jaillit de l'extrémité de vos doigts et file vers sa cible mais, alors qu'il va frapper la tête du monstre, celui-ci tend le poing et contre votre attaque. Votre éclair éclate instantanément en une gerbe d'étincelles. Étourdie, hurlant de rage et de douleur, la créature se rue sur vous. Vous reculez devant les énormes poings de votre ennemi et vous éloignez de la tombe pour vous réfugier dans une alcôve. Vous tirez un levier et un panneau secret coulisse pour vous révéler un passage étroit. Vous vous agrippez au panneau pour vous faufiler dans l'étroite ouverture, mais alors que vous êtes à moitié engagé, deux orbes enflammés jaillissent des mains de votre adversaire et filent dans votre dos. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2, si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 1. Si le résultat est compris entre 0 et 6, rendez-vous au [44](#). S'il est égal à 7 ou 8, rendez-vous au [262](#). S'il est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [30](#).

## 8

Le parapet de la barricade explose sous l'effet de l'éclair d'énergie glacée. Un éclat de bois transperce votre flanc et vous êtes jeté au sol par la puissance de l'impact : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Les Commandeurs vous aident à vous relever et vous brandissent votre arme pour faire face à la horde qui se rue à travers la brèche ouverte dans la barricade. Vos compagnons se battent furieusement, tuant dix ennemis pour chaque Nain tué, mais la horde attaque avec frénésie, risquant à chaque instant de submerger votre défense héroïque.

HORDE DE SHOM'ZAA (Prise de frénésie) HABILITÉ: 47  
ENDURANCE: 45

La horde est immunisée contre le Foudroiement Psychique (mais pas contre la Puissance Psychique). Si vous l'emportez, rendez-vous au [100](#).

## 9

Vous enjambez les corps de vos ennemis et courez le long des wagonnets pour vous diriger vers la sortie. Une bataille fait maintenant rage dans la caverne entre les Nains libérés et leurs géôliers. Vous parvenez à atteindre le passage à l'endroit où il croise les rails et vous plongez derrière un pilier pour éviter un trio de créatures qui rejoignent la bataille. La sortie est à une vingtaine de mètres et ne semble pas être gardée. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [186](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [302](#).

## 10

Utilisant vos pouvoirs sur les éléments, vous créez une brusque rafale de vent pour souffler la poudre de mise à feu du canon. Un de vos adversaires tente d'enflammer la mèche, persuadé que le Trône d'Andarin va bientôt voler en éclats, mais rien ne se produit... Rendez-vous au [150](#).

## 11

Pendant près de deux kilomètres, vous êtes emporté par les eaux chaudes de la rivière souterraine. Son courant rapide vous emmène à travers une série de cavernes lugubres et de petites cascades, jusqu'à ce qu'il se jette dans un cours d'eau plus profond et plus froid. A la jonction des deux rivières, les eaux se faufilent entre des rangées de rochers acérés. Vous tentez frénétiquement de combattre le courant qui vous emporte inexorablement vers ces récifs aiguisés. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Élémentalisme, et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [229](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, que vous avez atteint le rang de Grand Maître Transcendant et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [34](#). Enfin, si vous ne possédez aucune de ces

disciplines, que vous n'avez pas le niveau requis ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [338](#).

## 12

Vous attendez patiemment près du laboratoire en observant vos ennemis en train d'essayer de faire fonctionner quelques-uns des engins de mort qu'ils ont découverts. Le portail surmonté d'une herse est la seule sortie de la pièce et vous décidez de l'emprunter dès que l'occasion se présentera. Vous n'avez pas à attendre longtemps : au bout de quelques minutes, l'un des serviteurs de Shom'zaa jette naïvement une poignée de sodium dans un baril d'eau, provoquant du même coup une terrible explosion ! La violence du souffle le déchiquette littéralement ; profitant de l'épaisse fumée qui se répand dans la pièce, vous filez vers la sortie sans vous faire repérer. Vous atteignez le centre du laboratoire avant d'être contraint de vous cacher derrière des tonneaux de chêne pour éviter le regard de la créature juchée sur la plate-forme. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 2 au résultat. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1. Si le résultat est compris entre 0 et 6, rendez-vous au [177](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [228](#).

## 13

Vous sautez par-dessus la dalle, mais malheureusement le talon de votre botte effleure la roche au moment où vous retombez sur le sol : le piège se déclenche. Un panneau s'ouvre brusquement dans le plafond, révélant une rangée de pointes en os acérées, prêtes à être tirées dans le passage. Vous avez à peine le temps d'entendre une détonation, que déjà les projectiles mortels volent dans votre direction en soulevant un nuage de poussière.

Vous plongez au sol pour éviter d'être transpercé par cette nuée d'ivoire. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [239](#). Si le résultat est compris entre



5 et 7, rendez-vous au [317](#). Enfin, s'il est compris entre 8 et 9, rendez-vous au [291](#).

## 14

A peine avez-vous posé un pied dans la pièce que vous êtes saisi aux jambes par un filament solide comme l'acier et tiré brutalement en arrière. En tombant, vous apercevez une large forme agrippée au plafond. Elle ressemble à un énorme scarabée noir avec une paire de mandibules et des ailes membraneuses. Le filin qui vous entortille sort d'un tube situé juste sous la gueule vorace de cette monstruosité. Vous tentez de vous libérer de vos liens, mais la créature lance une deuxième attaque qui vous enserme le corps, et vous coupe net la respiration tant la pression est grande. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est compris entre 0 et 2, rendez-vous au [80](#). S'il est supérieur ou égal à 3, rendez-vous au [181](#).

## 15

Vous prenez votre courage à deux mains, dressez fièrement la tête et commencez d'une voix forte à entonner l'hymne national du Sommerlund au nez et à la barbe de la troupe de lanciers. Au début, les Agarashi sont plutôt amusés, mais lorsque vous commencez à hausser le ton, ils réalisent que votre chanson est un chant mortel : trop tard, votre attaque sonique atteint son paroxysme et transperce leur esprit comme du beurre frais. Utilisez la *Table de Hasard*. Si votre ENDURANCE est supérieure ou égale à 20, retirez 1. Si le résultat est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [266](#). S'il est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [113](#).

## 16

Peu à peu, vous réalisez que votre vision est trouble et que vous ne sentez plus vos doigts. Si vous possédez la Grande Discipline de la Science Médicale, rendez-vous au [54](#). Sinon, rendez-vous au [193](#).

## 17

Quand vous atteignez le puits vous enlevez les planches qui le recouvrent. Vous vous penchez au-dessus du conduit, et dans la pénombre vous apercevez une nacelle suspendue au fond du puits quelques mètres plus bas. Quelques-uns des serviteurs de Shom'zaa ont maintenant repris possession de leurs moyens et se regroupent autour de la carrière. Ils commencent prudemment à avancer en vous tirant dessus dès qu'ils sont assez proches. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au 76. Sinon, rendez-vous au [180](#).

## 18

La pointe enflammée de votre flèche s'enfonce dans un baril de poudre. Quelques instants plus tard, une énorme explosion retentit et la plateforme est réduite en une boule de feu rougeoyante. Rendez-vous au [130](#).

## 19

Vous tirez une flèche en visant les yeux de la créature, mais alors que votre trait siffle vers son immonde tête, la bête l'attrape au vol en refermant ses poings incandescents. Votre projectile s'enflamme et il est instantanément réduit en cendres. Craignant qu'il ne vous arrive la même chose si vous laissez la créature s'approcher, vous vous éloignez de la tombe et courez à travers l'alcôve. Prestement, vous actionnez un levier et un panneau secret coulisse pour révéler un passage étroit. Vous vous faufilez dans l'ouverture, mais alors que vous êtes à moitié engagé, deux orbes enflammés jaillissent des mains de votre adversaire et filent dans votre dos. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 1. Si le résultat est compris entre 0 et 6, rendez-vous au [44](#). S'il est compris entre 7 et 8, rendez-vous au [262](#). S'il est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [30](#).

## 20

Votre maîtrise des forces élémentaires vous permet de créer un bouclier d'air brûlant pour vous protéger de la rafale glacée. Vous avez juste le temps d'entrevoir le petit miroitement de l'air devant vous avant que le froid mortel ne vienne heurter votre défense avec une puissance extraordinaire. Utilisez la *Table de Hasard*. Si votre ENDURANCE est supérieure à 24, ajoutez 2 au résultat obtenu. Si le résultat est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [93](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [343](#).

## 21

Brusquement, vous vous souvenez du disque trouvé dans l'entrepôt pillé, et vous le sortez de la poche de votre tunique ; les runes des Nains gravées sur la surface de bronze sont identiques à celles qui ornent les boutons de la porte. Vous êtes sûr qu'elles sont la clé de l'ouverture de ce portail, vous enfoncez alors les trois boutons dans l'ordre décroissant : 3,2,1. Rendez-vous au [321](#).

## 22

Vous sentez un long frisson glacé vous parcourir le dos à la vue de cette troupe tonitruante de monstres aux yeux injectés de sang qui charge les lignes Drodarines à travers la caverne. Leur folie furieuse contraste avec la discipline pleine de sang-froid des Commandeurs « Poings de fer » qui attendent de pied ferme de les accueillir avec mousquets, canons et haches affûtées. Soudain, un éclair de lumière bleue accroche votre regard au centre de la horde offensive : un souffle d'énergie glacé déferle sur les canons, congelant la moitié des effectifs. Vous amplifiez votre vision et vous apercevez alors un commandant Agarashi à la tête de la charge. Il s'avance en tenant ses serres ouvertes prêtes à lancer une seconde attaque sur les canons Drodarins. S'il réussit à les réduire au silence, les Nains du Prince Torfan ne seront peut-être pas en mesure de retourner la situation. Si vous avez un arc et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [256](#).

Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [335](#). 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 rien de tout cela ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [214](#).

## 23

Vous sortez le briquet d'amadou de votre sac à dos et vous l'attachez soigneusement à votre poignet.

Dès que la voie est libre, vous sortez du champ protecteur de l'écran et vous vous ruez vers le canon. Le commandant Agarashi remarque aussitôt que vous êtes à découvert ; il se tourne et, avec un rire dédaigneux, lève ses serres griffues dans votre direction. 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 3, rendez-vous au [289](#). S'il est supérieur à 4, rendez-vous au [175](#).

## 24

Le souffle vous propulse en avant et vous vous cognez le front à une stalagmite avant d'être projeté dans la boue : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Vos sens vous signalent un danger alors que vous vous redressez péniblement sur vos genoux et que vous débarbouillez votre bouche et votre nez ensanglantés et maculés de boue visqueuse. Vous saisissez votre arme Kaï mais vous n'avez pas le temps de dégainer que Shom'zaa se rue sur vous en tendant ses terribles griffes.

SHOM'ZAA HABILITÉ : 56 ENDURANCE : 50

Cette créature est insensible au Foudroiement Psychique (mais pas à la Puissance Psychique). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [322](#).

## 25

Votre flèche enflammée siffle vers les barils de poudre, mais la créature squelettique s'en aperçoit et réagit promptement. Elle lève ses mains griffues d'où jaillit un souffle d'air glacé qui immobilise la flèche en plein vol. Satisfaite, elle éclate d'un rire infernal et assourdissant. Vous sentez alors une atroce douleur : un puissant flot d'énergie psychique pénètre votre esprit. Très rapidement la pression devient telle que vous sentez votre crâne prêt à exploser. Une brume écarlate obscurcit votre vision, vous ne pouvez réprimer un cri de douleur en lâchant votre arc et en tombant sur les genoux : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Vous vous efforcez désespérément d'ériger un écran protecteur autour de votre esprit en utilisant la Discipline de l'Écran Psychique. Peu à peu vos défenses mentales se mettent en place, la douleur s'atténue et votre vision s'éclaircit. La brume se dissipe enfin pour vous laisser voir un groupe d'Agarashi qui s'avancent vers vous l'épée au poing. Il faut vous relever ! Heureusement, vous dégainez votre arme Kaï juste à temps pour les affronter.

AGARASHI HABILITÉ : 40 ENDURANCE : 30

Si vous êtes vainqueur de cet affrontement en trois Assauts ou moins, rendez-vous au [65](#). Si le combat dure plus de trois Assauts, rendez-vous au [189](#).

## 26

L'Araignée Géante s'avance vers vous en émettant des sons abominables. Ses crocs sont enduits d'un épais venin noir. Elle est maintenant prête à bondir sur vous.

ARAIGNÉE GÉANTE HABILITÉ : 48 ENDURANCE : 45

Cette créature est insensible au Foudroiement Psychique (mais pas à la Puissance Psychique). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [112](#).

## 27

Vous dégainez et brandissez votre arme Kaï afin de vous frayer un passage dans la boue pétrifiée qui protège la tombe d'Andarin.

TOMBE D'ANDARIN HABILITÉ : 50 ENDURANCE : 50

Menez ce combat de la même façon que les autres. Ouvrir le couvercle de la tombe peut vous coûter des points d'ENDURANCE, à cause de la fatigue que cet effort entraînera. Vous n'êtes pas obligé d'avoir recours à une attaque psychique pour ce combat, et vous pouvez y mettre fin (évasion) à n'importe quel moment en vous rendant au [230](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [110](#).

## 28

Vous restez caché derrière le baril de poudre vide et priez que le bois soit assez épais pour vous protéger des carreaux d'arbalète de vos ennemis. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le nombre est 0 ou 1, rendez-vous au [149](#). S'il est compris entre 2 et 7, rendez-vous au [70](#). S'il est 8 ou 9, rendez-vous au [98](#).

## 29

Vous ne courez pas le risque d'attendre que la horde de vos ennemis s'approche davantage, malgré vos formidables talents de combattant : ils sont armés jusqu'aux dents et supérieurs en nombre. La peur vous noue l'estomac, vous dégainez votre arme Kaï tout en vous ruant vers le pan nord de la carrière. Vous courez le plus rapidement possible vers le puits avant que vos poursuivants ne vous bloquent le passage. Leur chef au visage de lézard gronde de colère quand il vous aperçoit et hurle à ses archers d'envoyer une volée de flèches dans votre direction. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 2. Si le résultat est

inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [94](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [297](#).

### 30

Les boules de feu explosent à l'entrée sans faire de dégâts et vous réussissez à vous enfuir le long de ce passage rempli de toile d'araignée. Au bout d'un moment, vous entrevoyez dans la pénombre une ouverture qui donne sur une pièce remplie d'objets étincelants. Vous amplifiez votre vision et vous réalisez avec surprise que vous courez droit sur une salle du trésor Drodarine. Le bruit de l'effondrement de la maçonnerie vous avertit d'un nouveau danger : la créature tente de vous poursuivre. D'énormes morceaux de plâtre s'écroulent à mesure qu'elle force l'étroit passage de son corps bouffi. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Oriente, rendez-vous au [223](#). Sinon, rendez-vous au [166](#).

### 31

Une partie du souffle glacé pénètre quand même votre écran et vous mord le visage et la poitrine comme des lames de rasoir : vous perdez 2 points **d'ENDURANCE**. Vous récupérez rapidement, dégainez votre arme Kaï au moment où la horde Shom'zaa atteint la barricade. Les Commandeurs « Poings de fer » combattent avec une efficacité impitoyable, faisant tomber dix ennemis pour la perte d'un seul Drodarin, mais la horde est sous l'emprise d'une telle frénésie démoniaque que vous avez du mal à les contenir.

#### HORDE DE SHOM'ZAA

(prise de frénésie) HABILITÉ: 47 ENDURANCE: 45

Vos ennemis sont insensibles au Foudroiement Psychique (mais pas à la Puissance Psychique). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [100](#).

## 32

Vous utilisez vos puissantes défenses mentales pour vous protéger de l'assaut psychique. La douleur qui assaillait votre crâne s'atténue rapidement. La créature hurle de frustration quand elle sent que vous avez réussi à contenir son attaque psychique. Par un claquement sec de ses mandibules, elle ordonne à ses subalternes les plus proches d'empêcher votre fuite. Ils s'exécutent et, à votre grande consternation, la voie qui mène à la sortie est aussitôt barrée. Non sans difficulté, ils essaient d'armer une catapulte ainsi qu'un canon pour détruire votre cachette. Vous êtes conscient qu'il vous faut attaquer le premier pour avoir une chance de sortir vivant de ce laboratoire. Vous regardez en direction de la plate-forme où se tient la créature et vous vous rendez compte qu'elle est juste à côté d'une rangée de barils en bois sur lesquels est inscrit en Drodarin : « explosifs ». Si vous possédez un arc, et la Grande Discipline de la Magie des Anciens, et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Éminent (ou plus), rendez-vous au [259](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [184](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Élémentalisme et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [278](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [45](#).

## 33

Pendant que vous descendez, vous entendez un léger bourdonnement à la surface de la roche. Très rapidement, ce bruit ténu devient un furieux vrombissement ; au même moment la nacelle atteint le niveau d'une cavité de la paroi. Brusquement une nuée d'énormes insectes qui ressemblent à des guêpes s'en échappent et vous encerclent. La partie inférieure et striée de leur corps se met à luire et ils se rassemblent en un tourbillon menaçant autour de vous. - Des guêpes Antah ! crie Leomin, d'une voix chargée de terreur.



Vous attrapez votre arme Kaiï, mais alors que votre main se referme sur la garde, les insectes décochent leurs dards.

GUÊPES ANTAH HABILITÉ : 40 ENDURANCE : 30

Ces insectes sont insensibles à toutes les attaques psychiques. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [174](#).

### 34

Vous vous efforcez de prononcer l'incantation du sortilège Force. Quand enfin vous avez réussi, vous sentez un flot régénérant se répandre dans chaque muscle de votre corps. Électrisé par cette énergie, vous parvenez à nager loin du récif accidenté. A peine quelques mètres plus loin, les courants glacés vous font tournoyer avant de vous rejeter sur une berge de galets. Rendez-vous au [290](#).

### 35

Les Nains de Bor sont réputés dans tout le Magnamund pour leur dévotion à l'art de la guerre. Les ingénieurs Drodarins ont depuis des siècles conçu des armes qui utilisent la puissance de la poudre explosive et des fluides inflammables. La salle qui est un peu à l'écart est l'un des laboratoires d'armes du Roi Ryvin, elle renferme un vaste assortiment de bombes, d'engins de siège et d'autres dispositifs mécaniques de guerre. Il y a de plus toute une multitude d'Agarashi de Shom'zaa qui, visiblement, mènent leurs propres expériences avec des résultats tout aussi meurtriers. La secousse d'une autre explosion ébranle fortement le tunnel au moment où vous vous approchez précautionneusement de la porte du laboratoire. Sur une plate-forme en bois, du côté le plus éloigné de la pièce, vous apercevez une mince créature squelettique à la peau noire comme du charbon et aux yeux incandescents. Tel un chef d'orchestre, elle donne des directives à des subalternes disséminés plus bas dans la vaste salle. Nombreux sont ceux qui meurent en exécutant les ordres, et pourtant ils ont l'air bien plus effrayés d'encourir la colère de leur chef que d'être balayés par le souffle des explosifs Drodarins

qu'ils manipulent avec maladresse. Sous la plate-forme, il y a une arcade avec une rampe en pierre qui mène à un niveau inférieur. Cette sortie est protégée par une lourde herse en bois, mais cette dernière est levée et la voie est libre. Vous notez au passage qu'une seule corde et une seule poulie commandent la herse. Avant de pénétrer dans la salle, vous observez la Pierre d'Andarin : les couleurs se sont accentuées depuis la dernière fois. Vos sens Kaï ainsi que le scintillement de la gemme vous confirment que vous êtes tout près de trouver les fils du Roi Ryvin. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Intuition, rendez-vous au [157](#). Sinon, rendez-vous au [12](#).

### 36

A la vue du comportement désordonné des Agarashi, vous décidez de tenter de gagner le tunnel nord qui se trouve du côté le plus éloigné du Focus. Le grand nombre d'ennemis rassemblés corse l'affaire, mais leur affolement peut être à votre avantage. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 3. Si vous possédez la Grande Discipline de la Chasse, ajoutez 2. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Écran Psychique, ajoutez 1. Si le résultat est inférieur ou égal à 1, rendez-vous au [104](#). S'il est compris entre 2 et 7 inclus, rendez-vous au [168](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [185](#).

### 37

Vous traversez non sans difficulté cinq champs d'orge avant d'arriver de l'autre côté de cette gigantesque caverne. Plusieurs chemins charretiers convergent à proximité d'une large rampe de pierre qui monte vers l'entrée d'un tunnel non surveillé. Vous l'empruntez et, une fois dans le tunnel, vous découvrez un certain nombre d'armes brisées jonchant le sol. Parmi elles, vous trouvez une Flèche et une Épée encore en état de servir. (Si vous décidez de les garder, notez-les sur votre *Feuille d'Aventures*.) Vous longez le tunnel sur plusieurs centaines de mètres jusqu'à un croisement. Là, un passage plus étroit va vers la droite. Une stèle

de pierre sur laquelle était indiqué le nom de ce passage est brisée et les morceaux sont éparpillés par terre ; vous essayez de la reconstituer, mais le bruit de galop des cavaliers Brozals dans le tunnel principal vous interrompt. Rapidement, vous vous cachez dans le passage ombragé en utilisant vos talents de camouflage. Vous attendez que les cavaliers passent leur chemin. Pendant ce temps, à moins que vous ne possédiez la Grande Discipline de l'Art de: la Chasse, vous devez prendre un Repas ou perdre : 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [283](#).

### 38

Vous faites appel à Ishir pour guider votre bras puis vous brandissez le Cristal et vous le lancez avec force à la tête de Shom'zaa. Utilisez la *Table de Hasard*. Si votre ENDURANCE est inférieure ou égale à 20, enlevez 1 au nombre que vous avez tiré. Si votre d'ENDURANCE est supérieure ou égale à 30, j ajoutez 1. Si le résultat est inférieur ou égal à 7,1 rendez-vous au [331](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [121](#).

### 39

La créature envoie un souffle glacé pour contrer votre carreau, mais elle n'a pas agi assez promptement pour empêcher votre projectile magique! d'atteindre son but : il s'enfonce dans un baril de poudre et, l'instant qui suit, voit survenir une formidable explosion qui consume la plate-forme dans un souffle fulgurant de flammes jaunes et écarlates. Rendez-vous au [130](#).

### 40

Le portail s'ouvre. Quatre serviteurs musclés se tiennent devant vous; au-delà de la porte de bronze, leur silhouette se détache dans la lueur des torches qui éclairent le tunnel. Ces créatures sont plus imposantes que celles que vous avez pu rencontrer jusqu'à présent et leurs yeux de reptile étincellent d'une lueur malveillante, ce qui révèle leur intelligence et leur ingéniosité. Ils ricanent de joie en vous attaquant simultanément avec leurs armes acérées.

AGARASHI DE SHOM'ZAA HABILITÉ : 44 ENDURANCE : 44

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [167](#).

## 41

Vous vous remettez sur pied et escaladez les cadavres des serviteurs de Shom'zaa amoncelés devant la barricade. De puissantes mains Drodarines vous attrapent par les épaules pour vous hisser de l'autre côté.

- Ah, c'était une bien belle course ! s'esclaffe un « Poings de fer » barbu en vous donnant une bourrade amicale.

- Vous m'avez juste fait perdre dix Ains, dit un de ses acolytes en riant, j'avais parié avec le vieux Borin que vous n'y arriveriez pas !

Ces vaillants combattants sont visiblement impressionnés par votre courage et ils n'hésitent pas à vous le dire. Mais un cri rauque au loin coupe court à toute effusion et ils s'empressent de regagner leur position :

- Les revoilà !

Un guerrier à la barbe grise avec le bras en bandoulière vous agrippe par la manche et vous pousse hors de la barricade au moment même où les

Agarashi lancent un nouvel assaut. Il vous mène! dans la Chambre du Trône. Chemin faisant, vous sentez qu'il arrache quelque chose de votre sac à dos: c'est une flèche ennemie. Heureusement que votre dos était protégé ! La flèche a endommagé un objet ; rayez un objet de votre choix de la liste des) objets contenus dans votre sac et n'oubliez pas de reporter cette perte sur votre *Feuille d'Aventurer* Rendez-vous au [190](#).

## 42

Le mur enflammé est alimenté par les puissants dispositifs incendiaires des Drodarins, lesquels peuvent générer une telle chaleur que même votre) Discipline Magnakaï du Nexus ne peut l'endurer très longtemps. Si vous possédez la Grande! Discipline du Nexus, rendez-vous au [182](#). Sinon rendez-vous au [69](#).

## 43

Le souffle glacé se rapproche de plus en plus; vous vous jetez derrière les barricades pour éviter d'être touché de plein fouet. Utilisez la *Table de Hasard* Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2. Si le total de vos points d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 10, enlevez 1. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [81](#) S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [226](#).

## 44

Une force terrible vous frappe en plein milieu du dos et vous jette à terre le long de l'étroit passage Utilisez la *Table de Hasard* (dans ce cas particulier, : 0 = 10). Le nombre tiré égale le nombre de points] d'ENDURANCE que vous perdez pour avoir été touché dans le dos par deux boules de feu ensorcelées. Si vous survivez à vos blessures, rendez-vous au [336](#).

## 45

Vous faites appel à votre Discipline Magnakaï du Nexus dont vous dirigez la puissance sur une grande lanterne remplie d'huile, suspendue juste au-dessus de la plate-forme. Par la seule force de votre volonté, vous arrivez à faire s'incliner la lanterne afin que l'huile se déverse sur les barils de poudre. Malheureusement, la créature a senti le danger et a contré votre action en gelant la lanterne à l'aide d'un souffle glacé. Elle se tourne ensuite vers les Agarashi et leur crie des ordres ; prestement ils vous encerclent, l'épée au poing. Vous dégainez

votre arme Kaiï et vous vous mettez en garde en vous armant de courage pour leur faire face.

AGARASHI DE SHOM'ZAA HABILITÉ : 40 ENDURANCE : 32

Si vous êtes vainqueur de ce combat en trois Assauts ou moins, rendez-vous au [65](#). Si le combat dure au-delà de trois Assauts, rendez-vous au [189](#).

## 46

Le cri inaudible de Shom'zaa envahit votre esprit et une douleur aiguë vous tenaille le crâne : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. En toute hâte, vous faites appel à votre Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique pour ériger un mur de défense contre cette attaque sonore. Peu à peu, la douleur s'atténue. Rendez-vous au [154](#).

## 47

Le brouillard ne ralentit malheureusement pas les lanciers de Shom'zaa qui continuent de charger avec détermination malgré la brume. Sentant que vous ne pouvez vous mettre à couvert dans les hautes cultures assez rapidement, vous tournez les talons et faites face à vos ennemis. Vous tirez froidement votre arme Kaiï de son fourreau et vous rassemblez toutes vos forces pour le combat.

LANCIERS AGARASHI HABILITÉ : 44 ENDURANCE : 40

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [55](#).

## 48

Vous vous traînez dans le passage et à mesure que vous approchez de l'air pur du tunnel principal, vous sentez vos forces revenir peu à peu. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le nombre est impair (1, 3, 5, 7, 9), vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si le nombre est pair (2, 4, 6, 8, 0), vous perdez 3 points

d'ENDURANCE. Si vous survivez à votre exposition au Zaxx, vous pouvez quitter le passage et poursuivre votre chemin le long du tunnel principal. Rendez-vous au [220](#).

## 49

Vous vous plaquez contre les parois du tunnel ' pour éviter l'éboulement. Une fois de plus, la rapidité de vos réflexes vous a sauvé la vie. Toutefois, vous n'en sortez pas indemne car des rochers vous ont écorché le torse et les jambes : vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [246](#).

## 50

La créature de pierre s'arrête en pleine course, se tourne vers le Prince Leomin et dirige ses pas droit sur lui. Vous dégainez votre arme Kaï et vous vous ruez à sa rencontre pour tenter de stopper la créature.

GOLEM DE ROCHE HABILITÉ : 40 ENDURANCE : 70

Cette créature est insensible à toutes les attaques psychiques. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [74](#).

## 51

Un canon à deux roues qui se trouve à une vingtaine de mètres de la herse attire votre attention. Sa bouche en bronze a la forme d'une gueule de dragon avec une queue de serpent qui s'entortille vers l'arrière du fût jusqu'à la culasse. Vous amplifiez votre vision et vous notez qu'il est chargé et amorcé, prêt à être utilisé. Il suffirait d'approcher le canon et d'allumer la mèche pour qu'il tire une salve en plein milieu de la herse. Si vous possédez un briquet d'amadou, rendez-vous au [23](#). Sinon, rendez-vous au [243](#).

## 52

Votre fuite est ralentie par l'enchevêtrement de cadavres sous vos pieds. Vous avez à peine parcouru cinquante mètres que l'écho d'un hurlement de colère retentit dans le tunnel. Vous jetez un coup d'œil par-dessus votre épaule : une douzaine d'Agarashi sont sur vos talons ! Ils sont menés par une fine créature à la peau d'ébène et aux yeux incandescents qui lève vers vous ses mains osseuses et griffues d'où jaillit un souffle d'énergie glacial qui file le long du tunnel à une vitesse effroyable. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au 61. Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [188](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Élémentalisme et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [20](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [274](#).

## 53

Vous faites appel à votre Grande Discipline Kaï pour vous aider à déterminer l'ordre dans lequel les boutons doivent être enfoncés. Vous tracez les contours de chaque rune du bout des doigts et vous détectez que le premier bouton à enclencher est le 3. Si vous possédez un Disque de Bronze, rendez-vous au [21](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [281](#).

## 54

Votre maîtrise des pouvoirs curatifs Kaï vous avertit des premiers symptômes d'empoisonnement au Zaxx. En effet, cette pièce est remplie de ce gaz hautement toxique invisible et inodore qui se forme en poches dans le granité des montagnes de Bor et Boden. Ce gaz mortel est depuis toujours la bête noire des mineurs Drodarins. Votre discipline Kaï permet de ralentir ses effets insidieux, mais vous n'êtes pas insensible à ses toxines : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous avez conscience qu'il



vous faut quitter cette pièce et retourner dans le tunnel principal le plus rapidement possible. Rendez-vous au [220](#).

## 55

Quand leurs derniers cavaliers tombent désarçonnés, les Brozals prennent la fuite en s'envolant. Vous rengainez votre arme et faites appel à la Grande Discipline Magnakaï du Contrôle Animal pour ordonner mentalement à une de ces montures volantes de se calmer et de revenir vers vous. Répondant à votre charme, un Brozal s'approche de vous avec une calme obéissance. Vous montez avec agilité sur le dos écailleux de la créature et vous vous dirigez vers l'est et entrez dans les hautes cultures de blé. Vous contournez prudemment la zone incendiée du champ avant de vous engager vers le nord. Le Brozal se fraie un passage dans les tiges dorées avec aisance et à une allure que vous n'auriez pu égaler à pied. Mais vous tombez sur un fossé boueux qui délimite les cultures de blé de celles d'orge. Le Brozal trébuche méchamment, et vous êtes projeté la tête la première. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de la Chasse, ajoutez 1. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [92](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [122](#).

## 56

Vous faites en sorte que la lanterne se balance de façon à renverser l'huile brûlante sur les barils de poudre. Il est trop tard pour que la créature réagisse. Une goutte d'huile tombe en plein dans la bonde ouverte d'un tonneau, l'instant d'après voit la plateforme exploser. Rendez-vous au [130](#).

## 57

La collision entre l'éclair glacé et votre écran d'air brûlant provoque une explosion et un nuage de vapeur. Quand vous y voyez un peu plus clair, vous dégainez notre arme Kaï, prêt à affronter l'assaut de la horde de Shom'zaa. Cette dernière parvient aux pieds des barricades où les « Poings de fer » les combattent furieusement, abattant dix ennemis pour chaque

Nain tué. Mais la horde attaque avec frénésie, risquant à chaque instant de submerger votre défense héroïque.

## HORDE DE SHOM'ZAA

(Prise de frénésie) HABILITÉ : 47 ENDURANCE : 45

La horde est insensible au Foudroiement Psychique (mais pas à la Puissance Psychique). Si vous l'emportez, rendez-vous au [100](#).

## 58

Vous vous remettez sur pied avec peine, le visage ensanglanté et votre vision est trouble. Vous faites appel à vos pouvoirs Magnakaï de guérison pour arrêter l'écoulement du sang de votre blessure au crâne. Maintenant que vous y voyez plus clair, vous apercevez un peu plus loin le Capitaine Vagel coincé sous un chariot renversé. Une pluie de flèches s'abat sur le sol alors que vous rampez vers lui pour le délivrer. Il est à l'agonie, votre vaillant effort sera malheureusement vain. Vous mettez vos mains sur sa poitrine et faites appel à vos pouvoirs de guérison pour tenter tout de même de le sauver... Il entrouvre ses yeux un bref moment et, de sa main, montre le mur nord de la carrière.

Dans un dernier soupir il parvient à murmurer : - Allez dans cette direction... Chambre du Trône-dix kilomètres...

Vous amplifiez votre vision et vous voyez l'entrée d'un puits située à la base des mur de la carrière et cachée par un tas de bois. Rendez-vous au [161](#).

## 59

Le poing s'abat violemment sur votre épaule et s'enfonce profondément dans votre chair : vous perdez 4 points d'ENDURANCE. La douleur est presque insoutenable, vous serrez les dents et vous éloignez de la porte en rampant vers la tombe d'Andarin pour vous mettre à l'abri. Brusquement le portail vole en éclats dans un fracas assourdissant. Un frisson d'horreur vous

parcourt le dos : dans l'encadrement de la porte se tient la créature trapue. Son corps est bouffi et ses veines saillantes, sa peau à la couleur cireuse est aussi pâle que celle d'un cadavre. Dans sa gueule claque une langue fourchue et ses yeux rougeoient avec malveillance, ce qui vous glace jusqu'à la moelle. Elle pénètre plus avant dans la pièce, les bras tendus en avant... Vous déglutissez avec peine. Ses poings sont chauffés à blanc et flamboient comme deux énormes boules ardentes. Si vous souhaitez combattre cette créature, rendez-vous au [212](#). Si vous préférez éviter le combat et fuir, rendez-vous au [79](#).

## 60

Les « Poings de fer » de l'armée du Roi Ryvin ont réussi à reprendre possession du Focus, et à écraser la horde de Shom'zaa, maintenant en fuite après sa défaite à la barricade. Le reste de l'armée suit, en double rang, passant par le tunnel nord, puis la caverne. Sur les ordres du Prince Torfan la barricade est levée et elle laisse place à l'effusion de joie des frères d'armes juste devant le Trône d'Andarin. Le Seigneur Rimoah se dresse au milieu des rangs des Drodarins, transporté de joie de vous retrouver vivant. Il vous serre chaleureusement les mains en signe d'amitié et de respect et vous couvre d'éloges pour avoir mené à terme votre mission. - Les Kaï doivent être fiers de vous compter parmi eux, vous dit-il. Votre victoire ici vous couvre de gloire, vous, votre pays et votre ordre. Rendez-vous au [350](#).

## 61

Vous levez vos mains et, avec hâte, prononcez la formule du sort Contre-sort. L'air tremble alors de chaleur et quand l'éclair glacé traverse cette zone brûlante, il se transforme aussitôt en un flot d'eau tiède. Que vous ayez fait appel à la magie pour contrer son attaque trouble le Commandeur, à tel point qu'il tourne les talons et prend la fuite, suivi de ses serviteurs. Ils disparaissent rapidement de votre vue et s'ensuit un silence de mort dans le tunnel. Si vous souhaitez jeter un coup d'oeil aux corps qui

jonchent le tunnel, rendez-vous au [144](#). Si vous préférez explorer le tunnel plus tard, rendez-vous au [160](#)

## 62

De votre cachette vous courez vers l'entrée du tunnel et grâce à vos talents de camouflage, vous vous échappez de cette caverne sans vous faire remarquer par les serviteurs de Shom'zaa. Rendez-vous au [270](#).

## 63

La nacelle se pose au fond du puits et vous voyez un tunnel fraîchement creusé qui s'éloigne vers l'est. Vous emboîtez le pas au Prince et vous remarquez que les murs de ce passage sont composés d'un minéral fibreux qui luit comme de l'argent poli. Vous comprenez aussitôt ce qui a poussé Leomin à aller à rencontre de la sagesse ancestrale Drodarine pour creuser les sous-sols les plus profonds de Bor : c'est du pur Korlinium, c'est-à-dire le plus rare des minerais. Vous sentez qu'une vive énergie vous dynamise à mesure que vous avancez (vous gagnez 3 points d'ENDURANCE). Quelle imprudence de la part de Leomin d'avoir succombé à la tentation ! En effet, pendant des siècles les pouvoirs bienveillants de ce minéral ont agi comme une barrière que la horde de Shom'zaa ne pouvait franchir. Au bout d'un moment, vous parvenez à une petite caverne dont une partie des parois s'est écroulée.

C'est d'ici que la horde de Shom'zaa a surgi, déclare Leomin en vous montrant le trou béant. Il y a des outils de mineur un peu partout sur le sol et quelques wagons dans un passage plus large qui mène au sud. Vous amplifiez votre vision et vous apercevez un groupe d'Agarashi à l'autre bout. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [101](#), sinon. Rendez-vous au [247](#).

## 64

Averti du danger par votre sixième sens Kaiï, vous prononcez l'incantation du sort Détection du Mal et vous concentrez vos pouvoirs sur le levier, l'alcôve et les murs tout autour. Vous détectez une concentration de mal non loin mais vous réalisez qu'elle n'est nulle part sur le mur de l'alcôve ; en effet, le mal est dans le passage qui mène à la porte de la chambre... et vous sentez qu'il approche de plus en plus vite ! Si vous souhaitez tirer le levier, rendez-vous au [99](#). Si vous préférez courir le plus vite possible pour verrouiller la porte, rendez-vous au [134](#).

## 65

La vitesse avec laquelle vous vous êtes débarrassé des Agarashi qui vous assaillaient entraîne un vent de panique dans les rangs des survivants. Avec crainte, ils vous tournent le dos, malgré les cris hystériques de leur commandant leur ordonnant d'attaquer en masse. Avant qu'ils n'aient le temps de se rassembler pour obéir, vous cherchez à vous cacher dans ce vaste laboratoire encombré d'engins de guerre. Vous vous mettez à couvert derrière un grand tas de roues d'où vous pouvez voir les serviteurs de Shom'zaa tourner en rond dans la confusion la plus totale. D'un seul coup leur attention est de nouveau fixée sur leur commandant : ce dernier vient en effet de pétrifier deux malheureux serviteurs par un éclair de glace. Lorsqu'il ordonne ensuite de baisser la herse pour empêcher votre fuite, un serviteur zélé se dépêche d'aller couper la corde de sécurité à coups de hache. La corde cède et vous voyez avec stupéfaction la herse tomber et vous couper la sortie. Rendez-vous au [320](#).

## 66

Grâce à votre maîtrise de la Grande Discipline de l'Invisibilité, vous créez un bruit tonitruant que vous projetez directement à la tête des gardes Agarashi. Craignant que le plafond de la caverne ne leur tombe dessus, ils lâchent leur lance et se précipitent à l'abri dans le tunnel. Vous en profitez pour vous ruer vers

l'arcade. Vous prenez votre élan et, d'un seul bond, vous passez par-des-sus leur tête pour atterrir dans la caverne. Sans même regarder derrière vous, vous filez vers la barricade. A mi-chemin, vous remarquez non sans surprise mais avec soulagement que les seuls serviteurs de Shom'zaa restants gisent sans vie sur le sol. Votre sixième sens Kaï vous avertit qu'il n'y a plus de danger immédiat à craindre et vous atteignez la barricade sans plus vous presser. Rendez-vous au [315](#).

## 67

Vous longez ce tunnel de briques sur un kilomètre avant de tomber sur une caverne bruyante et étouffante de chaleur. Au centre, un fourneau vomit des flammes rougeoyantes et des vapeurs pestilentielles. Par un trou à sa base, vous pouvez voir un flot continu de cuivre en fusion coulant dans un gigantesque conduit en pierre. Une vingtaine de serviteurs de Shom'zaa sont dans la pièce et, avec un malin plaisir, ils s'amusent à torturer des guerriers Nains qu'ils ont capturés dans la bataille. Un malheureux prisonnier est suspendu à une chaîne, juste au-dessus de la fournaise, et ils le laissent là jusqu'à ce qu'il succombe à la chaleur et aux émanations toxiques du métal en fusion. Sur la gauche de l'entrée, il y a une cage en fer où sont entassés une cinquantaine de Nains visiblement destinés au même sort. Si vous souhaitez délivrer ces prisonniers, rendez-vous au [222](#). Si vous préférez essayer de vous enfuir de cette caverne sans vous faire remarquer, rendez-vous au [153](#).

## 68

Vous entrez dans le tunnel et vous suivez les récents rails encombrés de wagonnets jusqu'à un carrefour où un passage plus étroit part vers la droite. L'entrée de ce passage est obstruée par un entrelacs de poutres en bois. Vous trouvez une petite plaque de fer fixée à une des poutres, mais les runes Drodarines inscrites dessus ont été effacées par de l'acide. De plus près, vous remarquez que c'est le même acide qui a rongé l'armure du Prince Leomin : c'est donc l'œuvre de Shom'zaa lui-même ! Si

vous possédez la Grande Discipline de la Science Médicale, et que vous avez le rang de Grand Défendeur Kaiï, ou plus, rendez-vous au [138](#). Si vous ne possédez pas cette Grande Discipline, ou si vous n'avez pas encore atteint le rang nécessaire, rendez-vous au [308](#).

## 69

Vous offrez une prière à Ishir avant de vous préparer à vous frayer un passage dans ce mur de feu. Avec un frisson d'horreur, vous fermez les yeux, baissez la tête, et vous chargez en courant. Quand vous entrez en collision avec le mur enflammé vous sentez une chaleur épouvantable vous dévorer, mais vous résistez et, sans même ralentir votre course, vous émergez quelques secondes plus tard dans un champ d'orge frais et moelleux. Miraculeusement, les parties découvertes de votre corps n'ont souffert que de quelques brûlures superficielles ; vous perdez 3 points d'ENDURANCE. En revanche lorsque vous ouvrez les yeux vous vous rendez compte que vos vêtements et votre équipement sont en feu. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Élémentalisme et que vous avez le rang de Grand Maître Tutélaire, ou plus, rendez-vous au [326](#). Si vous ne possédez pas cette Grande Discipline ou que vous n'avez pas encore atteint ce rang dans la hiérarchie Kaiï, rendez-vous au [235](#).

## 70

Les serviteurs de Shom'zaa s'arment de leurs arbalètes et visent votre cachette. Un seul projectile atteint son but. Malheureusement pour vous, il passe à travers le baril vide et vous blesse à la cuisse : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [280](#).

## 71

Vous patientez à la porte du laboratoire des armes où vous pouvez observer vos ennemis s'acharnant en vain sur les engins de mort qu'ils ont trouvés là. La herse est la seule sortie possible, c'est pourquoi il vous faut l'atteindre à la première occasion. Une

chance s'offre à vous quelques minutes plus tard quand l'un des serviteurs de Shom'zaa jette naïvement une poignée de sodium dans un baril d'eau, provoquant du même coup une terrible explosion ! La violence du souffle le déchiquette littéralement. Profitant de l'épaisse fumée qui se répand dans la pièce, vous filez vers la sortie sans vous faire repérer. Vous atteignez le centre du laboratoire avant d'être contraint de vous cacher derrière des tonneaux de chêne pour éviter le regard de la créature juchée sur la plate-forme. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 2 au chiffre que vous avez tiré. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1 au chiffre que vous avez tiré.

Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [334](#). Si le résultat est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [251](#).

## 72

Vous rassemblez l'énergie magique nécessaire à] l'incantation d'un Mot de Pouvoir, et vous tenez prêt à diriger toute son énergie à la tête du Commandeur Shom'zaa : « Meurs ! » La force de votre sort déferle dans la caverne et frappe la? créature de plein fouet. Son crâne vole en éclats et son corps sans vie s'effondre au sol où il est piétiné par sa horde d'esclaves. Rendez-vous au [244](#).

## 73

Quand vous approchez de la ferme en pierre, vos! sens Kaï vous permettent de détecter que des lanciers de Shom'zaa sont déjà passés par ici. La porte en chêne est sortie de ses gonds, les fenêtres sont cassées et le mobilier est en mille morceaux! Seuls quelques objets de valeur diverse son! encore intacts. Parmi le bazar qu'il y a dans la cuisine, vous trouvez de quoi prendre deux Repas, un pot de vinaigre et une bougie. Vous tirez les tiroir^ d'une table massive et vous découvrez dans l'un d'eux un double fond qui contient 2 Potions de Laumpsur (chacune d'elles, prise



après un combat, vous permet de récupérer 4 points d'ENDURANCE). VOUS vous apprêtez à sortir de la maison quand votre ouïe fine détecte un faible bouillonnement qui vient d'une trappe située au milieu de la cuisine. Si vous souhaitez soulever la trappe pour voir d'où vient ce bruit étrange, rendez-vous au [217](#). Si vous préférez quitter la ferme, rendez-vous au [332](#).

## 74

Pendant que le Golem de Roche tombe en poussière, vous vous précipitez aux côtés du Prince Leomin pour essayer de le ranimer grâce à vos pouvoirs de guérison. Une chaleur curative passe de vos mains dans son corps : ses paupières s'entrouvrent et il reprend peu à peu conscience. (Soigner les blessures de Leomin vous coûte 2 points d'ENDURANCE.) Une fois revenu à lui, la première chose à laquelle il pense est de remettre la main sur sa hache de guerre et seulement après il se tourne vers vous pour vous remercier. Mais là, ses yeux s'arrondissent et il sursaute de peur : Shom'zaa est en train de s'approcher silencieusement juste derrière vous. Leomin vous attrape par la tunique et vous pousse sur le côté puis brandit sa hache de guerre, prêt à l'abattre sur Shom'zaa. Mais avant qu'il n'ait le temps de porter son coup, un fluide qui vous était destiné l'arrête en plein mouvement et lui brûle le torse après avoir transpercé son armure. Dans un cri déchirant, il tombe au sol, mortellement touché. Vous tirez le Cristal-Soleil de votre poche et vous vous tenez prêt à affronter Shom'zaa en lui lançant ce projectile qui lui sera fatal. Mais la sinistre créature s'est déjà retranchée derrière les stalagmites. Vous vous précipitez sur la rampe en pierre pour avoir une meilleure vue de sa cachette et votre sixième sens Kaï vous permet de voir exactement où elle est. Son corps est entièrement à couvert, toutefois le haut de son immonde tête dépasse d'une stalagmite à moins de quinze mètres de vous. Si vous souhaitez jeter le Cristal-Soleil à la tête de Shom'zaa, rendez-vous au [38](#). Si vous préférez trouver une meilleure position avant de lancer le Cristal-Soleil, rendez-vous au [272](#).

## 75

Quand l'éclair de glace traverse le mur d'air brûlant, il se transforme aussitôt en un nuage de vapeur inoffensif. Que vous ayez utilisé vos talents Kaï pour contrer l'attaque de la créature a complètement déboussolé ses serviteurs. Avec crainte, ils vous tournent le dos, malgré les cris hystériques de leur commandant leur intimant d'attaquer en masse. Avant qu'ils n'aient le temps de se rassembler pour exécuter cet ordre, vous cherchez à vous cacher dans ce vaste laboratoire encombré d'engins de guerre. Vous vous mettez à couvert derrière un grand tas de roues d'où vous pouvez voir les serviteurs de Shom'zaa tourner en rond dans la confusion la plus totale. D'un seul coup leur attention est de nouveau fixée sur leur commandant : ce dernier vient en effet de pétrifier deux malheureux serviteurs par un éclair de glace. Lorsqu'il ordonne ensuite de baisser la herse pour empêcher votre fuite, un serviteur zélé se dépêche d'aller couper la corde de sécurité à coups de hache. La corde cède et vous voyez avec stupéfaction la herse tomber et fermer la sortie. Rendez-vous au [320](#).

## 76

Vous prononcez la formule du sort Lévitiation et vous faites un pas dans le gouffre béant du puits. Le sort fait que vous ne tombez pas dans le vide et, pendant quelques instants, vous restez suspendu dans les airs, avant de vous élever à mesure que le sort prend effet. Immédiatement, vous récitez une autre formule qui inverse le sort pour vous faire descendre doucement jusqu'au fond du puits. Quand vos pieds touchent le toit d'un monte-charge, vous annulez le sort et vous sautez sur le sol d'une petite caverne. Vous pouvez encore entendre les échos des voix étranges de vos poursuivants : ils sont au bord du puits et tirent des flèches à l'aveuglette dans l'espoir de vous toucher. Prestement, vous vous éloignez, évitant de justesse une flèche. Rendez-vous au [131](#).

## 77

Grâce à votre connaissance des plantes, vous parvenez à neutraliser le poison contenu dans le champignon Ashexa. Quand vous prenez une Potion d'Ashexa, cela vous permet de récupérer 5 points d'ENDURANCE et vous n'êtes pas obligé de prendre une Potion de Laumpsur pour obtenir ce résultat. A moins que vous ne l'ayez déjà fait, vous pouvez ramasser les champignons qui poussent ici, il y en a assez pour 2 Potions d'Ashexa. Rendez-vous au [221](#).

## 78

Vous faites appel à vos capacités psychiques pour envoyer une salve de boules d'énergie sur ces horreurs qui vous menacent de leur hache. Votre attaque les paralyse net. Ils s'écroulent sur le sol. Vous vous tournez alors vers le canon dont vous allumez la mèche : la poudre s'enflamme et aussitôt le coup part avec une terrible détonation. Rendez-vous au [210](#).

## 79

Vous courez vers l'alcôve et vous tirez rapidement le levier : un panneau secret coulisse pour vous révéler un passage étroit. Vous vous agrippez au panneau pour vous faufiler dans l'étroite ouverture. Mais, alors que vous êtes à moitié engagé, deux orbes enflammés jaillissent des mains de votre adversaire et filent dans votre dos. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 1. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au 44. S'il est compris entre 6 et 8 inclus, rendez-vous au [262](#). S'il est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [30](#).

## 80

La créature resserre son filin autour de votre poitrine. Vous en avez le souffle coupé et votre vision s'affaiblit : vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Vous commencez à perdre conscience

quand, subitement, vos liens se relâchent. Vous respirez avec peine car vos poumons sont encore en feu mais votre vision s'éclaircit ; vous voyez alors ce qui a mis fin à cette horrible torture. Rendez-vous au [165](#).

## 81

Vous faites appel à votre Discipline Magnakaï du Nexus et vous dirigez sa puissance sur une lanterne remplie d'huile suspendue juste au-dessus de la plate-forme. Vous créez un léger souffle pour faire tanguer la lanterne et déverser son huile brûlante sur les barils de poudre. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [56](#). S'il est compris entre 4 et 9 inclus, rendez-vous au [111](#).

## 82

Vous abattez les derniers gardes Agarashi, puis d'un seul bond vous passez par-dessus leur tête pour atterrir dans la caverne. Sans même regarder derrière vous, vous filez vers la barricade. A mi-chemin, vous remarquez non sans surprise mais avec soulagement que les seuls serviteurs de Shom'zaa restants gisent sans vie sur le sol. Votre sixième sens Kaï vous avertit qu'il n'y a plus de danger immédiat à craindre et vous atteignez la barricade sans plus vous presser. Rendez-vous au [315](#).

## 83

Les lanciers poussent des cris de démente en galopant à travers les champs et abaissent leurs lances, prêtes à vous harponner. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Élémentalisme, que vous avez atteint le rang de Grand Défenseur Kaï et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [276](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, que vous avez atteint le rang de Grand Maître Eminent et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [155](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous n'avez pas atteint le niveau requis, rendez-vous au [128](#).

## 84

Vous sortez la bombe de votre sac à dos et vous la jetez dans la fosse. Elle explose avec fracas et les serviteurs de Shom'zaa se retrouvent criblés de bouts de verre et de métal chauffés à blanc. Les rares survivants sont bientôt aveuglés par un nuage île fumée. Rendez-vous au [129](#).

## 85

La chute est brutale, vous tombez à la renverse et roulez sur le sol pierreux. Heureusement que votre agilité naturelle vous évite de vous écraser contre un wagon de minerai et stoppe votre chute à quelques pas du bord de la carrière : vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [254](#).

## 86

Vous tirez le levier et un panneau secret coulisse pour vous révéler un passage étroit. Alors que vous jetez un coup d'oeil dans ce tunnel sombre, la porte s'ouvre brusquement et claque contre le mur. Un frisson d'horreur vous parcourt le dos : dans l'encadrement de la porte se tient la créature trapue. Son corps est bouffi et ses veines saillantes, sa peau à la couleur cireuse est aussi pâle que celle d'un cadavre. Dans sa gueule claque une langue fourchue et ses yeux rougeoient avec malveillance, ce qui vous glace jusqu'à la moelle. Elle pénètre plus avant dans la pièce, les bras tendus en avant... Vous déglutissez avec peine : ses poings sont chauffés à blanc et flamboient comme deux énormes boules ardentes. Si vous souhaitez combattre cette créature, rendez-vous au [273](#). Si vous préférez vous enfuir en empruntant le passage secret, rendez-vous au [159](#).

## 87

Vous rassemblez l'énergie nécessaire à l'incantation d'un Mot de Pouvoir, et vous dirigez cette formidable énergie sur cette barrière : « Meurs ! » La force de frappe de votre Mot de Pouvoir s'écrase sur la porte sans effet. Vous recommencez alors

plusieurs fois l'incantation, mais c'est un échec à chaque fois. Cette porte est scellée par une puissante magie et le seul moyen de l'ouvrir est d'utiliser sa Clé de Cristal sur laquelle sont gravées des runes magiques. Vous devez admettre votre impuissance et faire demi-tour vers la caverne où vous attend la horde de Shom'zaa. Rendez-vous au [319](#).

## 88

Vous faites en sorte que la lanterne se balance et renverse l'huile brûlante sur les barils de poudre. Il est trop tard maintenant pour que la créature réagisse. Une goutte d'huile tombe en plein dans un tonneau, l'instant d'après voit la plate-forme se transformer en une boule de feu. Rendez-vous au [130](#).

## 89

Le souffle glacé vous atteint de plein fouet. Vous souffrez de gelures aux jambes et aux pieds : vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Votre Discipline Magnakaï du Nexus dégèle vos membres endoloris et vous évite des dommages permanents. Mais vous êtes encore très engourdi et vous vous écroulez sur le sol. Quand enfin vous retrouvez l'usage de vos jambes, vous vous remettez sur pied et dégainez votre arme Kai pour affronter la créature et sa troupe de serviteurs.

COMMANDEUR ET AGARASHI HABILITÉ : 50 ENDURANCE : 55

Vous ne pouvez éviter ce combat. Il vous faut combattre ces créatures à mort. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [324](#).

## 90

Vous faites appel à votre Discipline Magnakaï du Nexus pour voir si le mécanisme de la serrure de cette porte peut être actionné par vos pouvoirs psychiques. Malheureusement, vous vous rendez vite compte qu'un sortilège très ancien le protège contre toute attaque. Pour ouvrir cette porte, il ne vous reste qu'un seul moyen : découvrir dans quel ordre appuyer sur les boutons. Si

vous choisissez 1,, 2, 3, rendez-vous au [123](#). Si vous choisissez 1, 3, 2, rendez-vous au [132](#). Si vous choisissez 2, 1, 3, rendez-vous au [213](#). Si vous choisissez 2, 3, 1, rendez-vous au [231](#). Si vous choisissez 3, 1, 2, rendez-vous au [312](#). Si vous choisissez 3,2,1, rendez-vous au [321](#).

## 91

Le souffle vous projette en avant, votre visage I heurte une stalagmite, et vous vous écrasez dans la boue : vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vos sens vous alertent d'un danger alors que vous vous redressez péniblement sur vos genoux et que vous débarbouillez votre bouche et votre nez ensanglantés. Vous saisissez votre arme Kaï, mais vous avez à peine le temps de dégainer que Shom'zaa se rue sur vous en tendant ses terribles griffes.

SHOM'ZAA HABILETÉ:56 ENDURANCE:50 I

Cette créature est insensible au Foudroiement Psychique (mais pas à la Puissance Psychique). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [322](#).

## 92

Vous vous écrasez lourdement sur le sol au milieu des tiges d'orge, vous faisant mal au cou et aux épaules : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Libéré de votre emprise mentale, le Broza se remet sur pied et s'enfuit le long de la tranchée boueuse. Le temps que vous repreniez vos esprits, la créature a disparu. Autour de vous, les plants de céréales sont ! plus courts, ce qui vous permet d'apercevoir le toit d'une ferme Drodarine à moins de cinquante mètres vers le nord. Si vous souhaitez vous y rendre, rendez-vous au [73](#). Sinon, rendez-vous au [37](#).

## 93

Le souffle glacé percute et pénètre votre mur d'air brûlant. Il atteint votre main gauche, ce qui vous jette au sol : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Votre Discipline Magnakaï du Nexus dégèle vos doigts et vous évite de souffrir de dommages permanents. Vous vous remettez péniblement sur pied pour vous retrouver confronté à la créature et sa horde de serviteurs. Vous dégainez rapidement votre arme Kaï alors qu'ils s'élancent sur vous.

### COMMANDEUR

ET AGARASHI HABILITÉ : 50 ENDURANCE : 55

Vous ne pouvez éviter ce combat. Il vous faut combattre ces créatures à mort. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [324](#).

## 94

Une flèche s'enfonce profondément dans votre cuisse et une douleur terrible vous paralyse toute la jambe droite : vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Vous essayez tant bien que mal de rester debout, mais votre jambe blessée cède sous votre poids et vous vous écroulez. En serrant les dents vous arrachez la flèche de votre cuisse et vous vous efforcez de vous relever. Grâce à vos pouvoirs curatifs Magnakaï, vous parvenez à contenir la douleur et à maîtriser vos mouvements. Quand vous atteignez le puits vous vous dépêchez d'enlever les planches qui en recouvrent l'ouverture. Vous vous penchez au-dessus du conduit, et dans la pénombre vous apercevez une nacelle en piteux état suspendue quelques dizaines de mètres plus bas. Les serviteurs de Shom'zaa se rapprochent tout en continuant à vous tirer dessus. Une seconde flèche déchire un pan de votre tunique ; il ne vous reste plus qu'à descendre dans le puits pour éviter d'être touché à nouveau. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [76](#). Sinon, rendez-vous au [180](#).



## 95

Vous examinez attentivement le sol et les murs : il n'y a pas d'autre sortie que le passage qui vous a amené à la chambre forte, mais il est maintenant impraticable. En effet, les restes de la créature se sont transformés en cendres qui deviennent de plus en plus brûlantes. La chaleur dégage une énergie mortelle dans tout le passage. Vous abandonnez tout espoir de vous enfuir par ce chemin. Vous commencez à craindre d'être pris au piège, quand vous remarquez que le plafond en forme de dôme est obscurci par un nuage de vapeur. Grâce à vos talents Kaï, vous détectez un trou au sommet ; c'est de là que vient la vapeur. En grimpant sur la statue d'Ishir et en levant les deux mains, vous pouvez atteindre le rebord en métal de l'orifice. Sûr d'avoir trouvé une issue, vous vous hissez dans le trou et grimpez le long des parois d'un conduit en pierre qui vous mène à une autre ouverture, juste au-dessus d'une caverne où une source d'eau chaude bouillonne. Vous vous y laissez tomber avec précaution et faites le point sur ce qui vous entoure. A travers les épaisses volutes de vapeur, vous entrevoyez une rivière souterraine qui divise la caverne en deux ; ses eaux chaudes sortent d'une fissure dans le mur sud et coulent dans un tunnel naturel dans le mur ouest. Vous vous approchez de la rive quand, soudain, une gigantesque forme sombre se détache de la vapeur. Vous ne pouvez retenir un cri de terreur quand vous réalisez que vous vous tenez juste devant la gueule d'une énorme araignée des vapeurs. Si vous possédez un pot de vinaigre, rendez-vous au [187](#). Sinon, rendez-vous au [26](#).

## 96

Vous récitez l'incantation du sortilège Filet et vous levez votre main droite en direction des Agarashi groupés derrière le canon. Un fluide poisseux jaillit de votre main et englué vos ennemis, les prenant au piège. Rendez-vous au [198](#).

## 97

Votre bouclier d'air brûlant dévie le souffle glacé de votre adversaire, mais le froid parvient tout de même à vous mordre les mollets et les pieds : vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Votre Discipline Magnakaï du Nexus dégèle vos membres endoloris et vous évite des dommages permanents, mais vous ne retrouvez pas l'entier usage de vos jambes. Vous vous effondrez à terre. Avant que les Agarashi ne profitent de la situation et ne se rassemblent pour vous attaquer, vous vous traînez vers une partie du laboratoire encombrée d'engins de guerre. Vous vous mettez à couvert derrière un grand tas de roues d'où vous pouvez voir les serviteurs de Shom'zaa tourner en rond dans la confusion la plus totale. Ce petit moment de répit vous permet de soigner vos blessures ; grâce à vos talents curatifs Kaï vous retrouvez pleinement l'usage de vos jambes. D'un seul coup leur attention est de nouveau fixée sur leur commandant : ce dernier vient en effet de pétrifier deux malheureux serviteurs par un éclair de glace. Lorsqu'il ordonne ensuite de baisser la herse pour empêcher votre fuite, un serviteur zélé se dépêche d'aller trancher la corde de sécurité à coups de hache. La corde cède et vous voyez avec stupéfaction la herse tomber, vous coupant la sortie. Rendez-vous au [320](#).

## 98

Les serviteurs de Shom'zaa pointent leurs arbalètes en direction de votre cachette ; un seul projectile ï atteint son but. Malheureusement pour vous, il passe à travers le baril vide et vous blesse à l'épaule : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [280](#).

## 99

Vous tirez le levier et un panneau secret coulisse pour vous révéler un passage étroit. Alors que vous jetez un coup d'œil dans ce tunnel sombre, la porte s'ouvre brusquement et claque contre le mur. Un frisson d'horreur vous parcourt le dos : dans

l'encadrement de la porte se tient une créature trapue. Son corps est bouffi et ses veines saillantes, sa peau à la couleur cireuse est aussi pâle que celle d'un cadavre. Dans sa gueule claque une langue fourchue et ses yeux rougeoient avec malveillance, ce qui voUs glace jusqu'à la moelle. Elle pénètre plus avant dans la pièce, les bras tendus en avant... Vous déglutissez avec peine : ses poings sont chauffés à blanc et flamboient comme deux énormes boules ardentes. Vous vous agrippez au panneau pour vous faufiler dans l'étroite ouverture, mais alors que vous êtes à moitié engagé, deux orbes enflammés jaillissent des mains de votre adversaire et filent dans votre dos. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 1. Si le résultat est égal à 0 ou à 1, rendez-vous au [44](#). S'il est égal à 2 ou à 3, rendez-vous au [262](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [30](#).

## 100

Des acclamations de joie explosent sur votre gauche au moment où la horde de Shom'zaa se retire dans la confusion la plus totale. Les tireurs d'élite Drodarins rechargent au plus vite leurs armes et tirent sur les fuyards. Une fois que la fumée s'est dissipée, vous réalisez avec crainte que, sur le flanc droit, la situation n'est pas aussi favorable pour les « Poings de fer » du Prince Torfan. En effet, les Agarashi se sont emparés de leur canon ainsi que de l'étendard de Leomin. Votre désarroi est à son comble quand, sous vos yeux, vos ennemis tournent le canon chargé et amorcé vers le Trône d'Andarin. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [96](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Élémentalisme et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [10](#). Si vous possédez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [176](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne souhaitez pas les utiliser, rendez-vous au [328](#).

## 101

Vous prononcez l'incantation du sortilège Détection du Mal et vous décelez immédiatement la présence de Shom'zaa quelque part derrière le trou de cette paroi. Vous essayez de déterminer exactement sa position, mais vos efforts sont vains car l'énergie brute du Korlinium interfère avec vos propres pouvoirs. Rendez-vous au [247](#).

## 102

Vous décochez une flèche en plein dans la poitrine de la créature au faciès de lézard ; cette dernière tourne sur elle-même, titube et pousse un cri horrible avant de s'effondrer au sol. Au cri d'agonie de leur chef, ses serviteurs sont pris d'une peur panique et s'enfuient dans la confusion la plus totale. Vous en profitez pour courir vers le puits, au milieu du pan nord de la carrière. Rendez-vous au [17](#).

## 103

Pendant près de deux kilomètres, vous êtes emporté par les eaux chaudes de la rivière souterraine. Son courant rapide vous emmène à travers une série de cavernes lugubres et de petites cascades. Au cours de cette descente pour le moins mouvementée, vous perdez un objet contenu dans votre sac à dos (ôtez l'objet de votre choix de votre *Feuille d'Aventure*). Au bout d'un moment, la rivière se jette dans un cours d'eau plus profond et plus froid. A la jonction des deux rivières, les eaux se faufilent entre des rangées de rochers pointus. Vous tentez frénétiquement de combattre le courant qui vous emporte inexorablement vers ces récifs acérés. Si vous possédez la Grande Discipline de l'élémentalisme et que vous souhaitez l'utiliser, tendez vous au [229](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, que vous avez atteint le rang de Grand Maître Transcendant et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [34](#). Enfin, si vous ne possédez aucune de ces disciplines, que vous

n'avez pas le niveau requis ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [338](#).

## 104

Grâce à vos talents de camouflage, vous vous faufilez dans la pièce tout près de la horde en vous cachant dans l'ombre des murs circulaires. Vous avez le temps d'atteindre l'entrée du tunnel ouest avant de vous faire repérer et que l'alarme ne soit donnée. Vous combattez vaillamment, tuant une douzaine d'ennemis, mais les Commandeurs de Shom'zaa vous immobilisent en vous lançant des éclairs qui vous glacent instantanément. Vous perdez connaissance et vous vous écroulez au sol. Cette dernière attaque vous est fatale. Votre mission s'achève malheureusement ici, dans le Focus.

## 105

Vous parcourez des yeux une rangée d'engins de guerre juste à côté de l'écran, et au bout de cette rangée vous voyez une lampe à huile posée sur un établi. Une idée lumineuse commence à germer dans votre esprit : vous déchirez précautionneusement un bout du tissu de votre tunique et vous l'entortillez de manière à faire une petite mèche. Vous vous dirigez ensuite doucement vers l'établi, que vous atteignez sans vous faire remarquer par les serviteurs de Shom'zaa. Vous allumez votre mèche de fortune à la lampe à huile et vous vous élancez vers le canon. Le commandeur Agarashi vous voit courir à travers le hall et, avec un rire narquois, il lève vers vous ses mains griffues. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [289](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [175](#).

## 106

Vous rassemblez l'énergie nécessaire à l'incantation d'un Mot de Pouvoir, et vous la dirigez sur la créature : « Meurs ! »

La puissance de votre Mot de Pouvoir frappe la bête et l'étourdit, malheureusement sans lui causer de grands dommages. Furieuse de votre attaque, elle accélère le pas et se rue sur vous, les deux poings levés. Craignant de vous faire écraser si vous la laissez vous approcher, vous reculez devant les énormes poings de votre ennemi et vous vous éloignez de la tombe pour vous réfugier dans une alcôve. Vous tirez rapidement un levier et un panneau secret coulisse pour vous révéler un passage étroit. Vous vous agrippez au panneau pour vous faufiler dans l'ouverture, mais alors que vous êtes à moitié engagé, deux orbes enflammés jaillissent des mains de votre adversaire et filent dans votre dos. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 1. Si le résultat est compris entre 0 et 6, rendez-vous au [44](#). Si le résultat est égal à 7 ou à 8, rendez-vous au [262](#). S'il est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [30](#).

## 107

Le projectile heurte votre tête et vous projette en arrière : vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [282](#).

## 108

Vous dégainez votre arme Kaï et attendez patiemment que les deux gardes aient tourné le dos, puis vous les chargez. Votre premier coup fracasse le crâne d'une des créatures, le deuxième envoie l'autre rouler au sol, mortellement blessée. Mais avant de mourir, elle a le temps de pousser un cri d'alarme, ce qui avertit immédiatement les autres de votre présence. Les Nains sont saisis d'étonnement de vous voir là, mais ils réalisent très vite que c'est une opportunité à ne pas laisser passer. Une main passe à travers les barreau de la cage et soulève le loquet. Les Nains se

ruent hors de leur geôle en poussant des hurlements épouvantables. Vous vous poussez sur le côté pour éviter de vous faire piétiner quand ils se jettent sur les wagons de minerai et s'arment de cailloux et d'outils de mineur. Leurs geôliers abandonnent aussitôt leur tâche pour les combattre. Trois d'entre eux vous prennent comme cible, mais vous les devancez en attaquant le premier.

## SERVITEURS

DE SHOM'ZAA HABILITÉ : 38 ENDURANCE : 42 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [9](#).

## 109

Vous apprenez que les princes et leurs gardes du corps ont défendu la Chambre du Trône durant six jours ; ils n'avaient ni eau ni nourriture et c'est seulement grâce aux pouvoirs magiques du trône qu'ils ont pu tenir jusque-là. Le Prince Leomin sait précisément l'endroit où se trouve le repaire de Shom'zaa et il peut vous y emmener. Vous le suivez alors que le Prince Torfan reste ici pour défendre la Chambre du Trône. Leomin vous amène à une porte en pierre encastrée dans le mur de marbre. ; Au seuil, un vieux guerrier monte la garde ; il tient fermement dans une de ses mains une pierre runique qui rayonne. Vos sens Kai vous avertissent que cette porte est scellée par un sortilège qui la protège de la horde de Shom'zaa. Le Prince Leomin dégaine sa hache de guerre et vous fait signe d'en faire autant avant que la porte ne s'ouvre. - Shom'zaa a abandonné l'espoir d'abattre ce portail il y a deux jours, vous dit-il, mais il y en a peut-être encore d'autres de son espèce qui attendent ! dans le corridor juste derrière. Soyez sur vos gardes,! Seigneur Kai.

Il fait un signe de tête au garde, celui-ci touche la porte avec la pierre runique et elle s'ouvre dans un S léger tintement; vous suivez le prince dans le passage sombre. La porte se referme derrière vous sans un bruit. Instinctivement vous balayez des yeux les lieux environnants et vous vous rendez vite ; compte que

Leomin avait raison d'être prudent; en effet, il y a plus d'une douzaine d'Agarashi pour garder ce côté de la porte, heureusement, ils sont endormis pour l'instant. Leomin vous montre un j conduit au fond du corridor qui mène au niveau <sup>1</sup> inférieur ; il y a une grande nacelle suspendue au-dessus du puits. Le prince vous fait signe de le, suivre sur la pointe des pieds en prenant bien soin d'éviter les créatures endormies. Vous êtes seulement à mi-chemin, lorsqu'un Agarashi se réveille et donne l'alarme. Vous courez le plus vite possible pour atteindre la nacelle mais, en un clin d'œil, vos! ennemis sont sur pied et vous encerclent. Vous devez les combattre.

AGARASHI DE SHOM'ZAA HABILITÉ : 42 ENDURANCE : 44

Comme le Prince Leomin combat à vos côtés, ajoutez-vous 5 points à votre total d'**HABiLETÉ**. Si vous êtes vainqueurs, rendez-vous au [258](#).

## 110

Vous entendez un grand craquement quand le sceau de poussière se brise enfin, puis un flot de lumière dorée vous inonde quand le couvercle de la tombe glisse au sol. Avec une crainte respectueuse, vous soulevez un Marteau de Guerre en or qui se trouvait à côté de l'urne funéraire du Roi Andarin dont vous admirez la finesse et la perfection. Cette arme n'a pu être forgée que par une magie ancestrale. Si vous souhaitez garder le Marteau de Guerre d'Andarin, inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure* comme un Objet Spécial. Contre n'importe quel ennemi, il vous donne un bonus de 5 points d'**HABiLETÉ**. Vous pouvez aussi utiliser cette arme magique à la place de votre arme Kai. Rendez-vous au [230](#).

## 111

La lanterne se met à osciller en grinçant, ce qui attire aussitôt l'attention de la créature. Elle jette un coup d'œil vers la lanterne, puis vers vous et détecte votre présence derrière les barils. Elle se met ensuite à pousser un cri perçant. Vous sentez alors une



atroce douleur : un puissant flot d'énergie psychique pénètre votre esprit. Très rapidement la pression devient telle que vous sentez votre crâne prêt à exploser. Une brume écarlate obscurcit votre vision, vous ne pouvez réprimer un cri de douleur en lâchant votre arc et en tombant sur les genoux : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Vous vous efforcez désespérément d'ériger un écran protecteur autour de votre esprit en utilisant la Grande Discipline de l'Écran Psychique. Peu à peu vos défenses mentales se mettent en place, la douleur s'atténue et votre vision s'éclaircit. La brume se dissipe enfin pour vous laisser voir un groupe d'Agarashi qui s'avancent vers vous l'épée au poing. Il faut vous relever ! Heureusement, vous dégainez votre arme Kai juste à temps pour les affronter.

AGARASHI HABILITÉ : 40 ENDURANCE : 30

Si vous êtes vainqueur de cet affrontement en trois Assauts ou moins, rendez-vous au [65](#). Si le combat dure plus de trois Assauts, rendez-vous au [189](#).

## 112

Vous lui assenez un coup mortel. L'araignée des vapeurs se cabre et tombe à la renverse dans la rivière. Sa répugnante carcasse dérive quelques instants, puis elle s'enfonce peu à peu dans les eaux houleuses. Vous gardez votre arme à la main pendant que vous explorez la caverne ; il y a peut-être d'autres créatures monstrueuses prêtes à vous bondir dessus. Visiblement l'araignée occupait seule ces lieux, vous ne détectez plus aucune présence hostile. La seule issue est un tunnel creusé par la rivière souterraine vers l'ouest. Bien que l'eau soit très chaude, elle ne vous semble pas insupportable et vous pensez pouvoir vous échapper par cette voie. Vous prenez bien garde à ce que votre équipement et vos armes soient bien protégés puis vous vous jetez à l'eau, emporté par les courants rapides.

Utilisez la *Table de Hasard*. Si le nombre que vous avez tiré est compris entre 0 et 4 inclus, rendez-vous au [103](#). S'il est compris entre 5 et 9 inclus, rendez-vous au [11](#).

### 113

Les lanciers de Shom'zaa hurlent de douleur quand votre attaque sonique pénètre leur esprit. Cependant, elle a un effet inattendu : au lieu de succomber à la douleur, les Agarashi sont pris de frénésie, et vous chargent furieusement.

LANCIERS AGARASHI (pris de frénésie)

HABILETÉ : 48

ENDURANCE : 40

Vos ennemis sont insensibles à toute forme d'attaque psychique. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [55](#).

### 114

Vous essayez de garder une main sur le Prince Leomin, mais des éboulis rocheux vous tombent dessus : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Peu à peu le tourbillon s'amenuise et sa force diminue et, dans un dernier claquement, il disparaît. Les ténèbres se dissipent et un calme serein s'installe dans la pièce. Vous sentez que le lien entre Shom'zaa et le Plan des Ténèbres a été rompu et que toute trace de mal a maintenant été balayée. Rendez-vous au [294](#).

### 115

Vous faites appel à vos pouvoirs pour faire surgir un brouillard afin de masquer la sortie de la caverne.

L'apparition soudaine de cette brume épaisse au-dessus du sol sec inquiète les serviteurs ; ils abandonnent leurs tâches respectives pour inspecter les lieux. Vous courez le plus vite

possible et, avant qu'ils n'aient le temps de vous rattraper, vous entrez dans l'épais brouillard. Guidé par vos sens Kaï, vous le traversez sans aucun problème et parvenez à trouver la sortie. Rendez-vous au [270](#).

## 116

Vous sentez un long frisson glacé vous parcourir le dos à la vue de cette troupe tonitruante de monstres aux yeux injectés de sang qui chargent les lignes Drodarines à travers la caverne. Leur folie furieuse contraste avec la discipline pleine de sang-froid des Commandeurs qui les attendent de pied ferme avec mousquets, canons et haches affûtées. Soudain, un éclair de lumière bleue accroche votre regard au centre de la horde : une boule d'énergie glacée se dirige droit sur vous. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [303](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [269](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Élémentalisme et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [287](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne souhaitez pas l'utiliser, rendez-vous au [43](#).

## 117

Vous réalisez vite que le couvercle de bronze ne va pas maintenir la porte fermée indéfiniment. En effet, trois autres souffles s'écrasent contre la porte qui à chaque fois cède un peu plus. Si vous souhaitez vous mettre à l'abri derrière la tombe d'Andarin, rendez-vous au [245](#). Si vous préférez courir vers l'alcôve et tirer sur le levier, rendez-vous au [86](#).

## 118

Vous examinez attentivement le couvercle de la tombe. Les siècles ont déposé dessus une telle couche de poussière que, pour l'ouvrir, il vous faudra briser cette gangue protectrice. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Transcendant, rendez-vous au

**341.** Si vous possédez l'arme Kaï Magnara et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **299**. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï mais que vous n'avez pas le niveau requis, ou si vous ne possédez pas l'arme Kaï Magnara, rendez-vous au **2**.

## 119

Votre flèche enflammée siffle vers les barils de poudre, mais la créature squelettique s'en aperçoit et réagit promptement. Elle lève ses mains griffues d'où jaillit un souffle d'air glacé qui immobilise la flèche en plein vol. Elle hurle ensuite des ordres à ses serviteurs qui, aussitôt, s'avancent vers vous, l'épée au poing. Vous rangez vite votre arc et dégainez votre arme Kaï.

AGARASHI DESHOM'ZAA HABILITÉ:40 ENDURANCE:32

Si vous êtes vainqueur en trois Assauts ou moins, rendez-vous au **65**. Si le combat dure quatre Assauts ou plus, rendez-vous au 189.

## 120

Vous tombez à la renverse et roulez sur le sol caillouteux, jusqu'à ce qu'un wagon de minerai stoppe votre dégringolade. Le choc est brutal, vous êtes étourdi et vous saignez au-dessus de l'oreille droite : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au **58**.

## 121

Le Cristal-Soleil vole au-dessus de la stalagmite et effleure la tête de Shom'zaa. Un éclair aveuglant jaillit soudain, suivi presque aussitôt d'une implosion assourdissante qui crée un courant d'air tourbillonnant entraînant avec lui les éboulis de pierre. Vous vous jetez sur le Prince Leomin et le maintenez à terre pour éviter d'être emportés tous deux. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le nombre que vous avez tiré est compris entre 0 et 3 inclus, rendez-vous au 114. S'il est compris entre 4 et 6 inclus, rendez-

vous au [3](#). S'il est compris entre 7 et 9 inclus, rendez-vous au [232](#).

### 122

Vous tombez dans le champs d'orge et les tiges vous blessent le visage et les mains : vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Libéré de votre emprise mentale, le Brozal s'éloigne le long de la tranchée boueuse. Le temps que vous reprenez vos esprits, la créature a disparu dans le vaste champ de blé. Vous vous relevez et continuez à pied. Autour de vous, les plants de céréales sont plus courts, ce qui vous permet d'apercevoir le toit d'une ferme Drodarine à moins de cinquante mètres vers le nord. Si vous souhaitez vous y rendre, rendez-vous au [73](#). Sinon, rendez-vous au [37](#).

### 123

Quand vous appuyez sur le troisième bouton vous entendez avec soulagement le mécanisme de la serrure se déclencher et la porte s'ouvrir. Mais au même moment une alarme retentit dans le tunnel. Craignant le pire, vous dégainez votre arme Kaï alors que la porte s'ouvre lentement. Rendez-vous au [40](#).

### 124

Vous êtes à moins de douze mètres de la barricade quand un projectile vous atteint violemment dans le dos et vous envoie rouler au sol. Rendez-vous au [41](#).

### 125

Votre souffle n'atteint pas son but et les boules de feu vous touchent en pleine poitrine, vous projetant en arrière à travers le panneau avec une force époustouflante : vous perdez 8 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à ces blessures, rendez-vous au [336](#).

## 126

Le souffle glacé s'écrase sur votre bouclier d'air brûlant et crée un énorme nuage de vapeur. L'utilisation de la Magie des Anciens pour contrer l'attaque de la créature a complètement débousolé ses serviteurs. Avec crainte, ils vous tournent le dos, malgré les cris hystériques de leur commandant leur ordonnant d'attaquer en masse. Avant qu'ils n'aient le temps de se rassembler pour s'exécuter, vous vous cachez dans ce vaste laboratoire encombré d'engins de guerre. Vous vous mettez à couvert derrière un grand tas de roues d'où vous pouvez voir les serviteurs de Shom'zaa tourner en rond dans la confusion la plus totale. D'un seul coup leur attention est de nouveau fixée sur leur commandant : ce dernier vient en effet de pétrifier deux malheureux serviteurs par un éclair de glace. Lorsqu'il ordonne ensuite de baisser la herse pour empêcher votre fuite, un serviteur zélé se dépêche d'aller trancher la corde de sécurité à coups de hache. La corde cède et vous voyez avec stupéfaction la herse tomber et vous couper la sortie. Rendez-vous au [320](#).

## 127

Tout en courant vers l'arcade, vous dégainez votre arme et poussez votre cri de guerre : - Pour le Sommerlund et le Kai !

AGARASHI

(munis de lances) HABILITÉ: 45 ENDURANCE: 40

Si vous êtes vainqueur en quatre Assauts ou moins, rendez-vous au [82](#). Si le combat dure cinq Assauts ou plus, rendez-vous au [236](#).

## 128

Les lanciers de Shom'zaa rient avec un malin plaisir en se ruant sur vous montés sur leur Brozal. Vous dégainez votre arme Kai et rassemblez tout votre courage pour riposter à leur attaque.

## LANCIERS

AGARASHI HABILITÉ : 44 ENDURANCE : 40 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [55](#).

### 129

Les troupes venues en renfort vous repèrent dès qu'elles entrent dans la caverne et les lanciers, en première ligne, se ruent sur vous en brandissant leur arme. Les combattre serait suicidaire, car ils sont plus d'une centaine. Votre seul espoir est d'atteindre la barricade. Les défenseurs Nains vous voient courir vers la Chambre du Trône ; certains même reconnaissent en vous un seigneur Kaï à la coupe et à la couleur de votre tunique ; des acclamations chaleureuses fusent de la barricade. Tout autour de vous sifflent les traits des Agarashi. Les tireurs d'élite Drodarins ripostent aussitôt pour vous couvrir. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2. Si le total de vos points d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 20, enlevez 2. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [333](#). S'il est compris entre 4 et 7 inclus, rendez-vous au [296](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [124](#).

### 130

La destruction de la plate-forme génère un épais nuage de fumée et les éclats incandescents provoquent des explosions en chaîne tout autour de la salle. Les serviteurs de Shom'zaa sont soudain pris de panique ; ils courent dans tous les sens, s'accrochant les uns aux autres et se mordant pour essayer d'échapper aux flammes. Vous saisissez cette opportunité pour vous élancer vers l'arcade, vous frayant agilement un passage dans ce chaos, et abattant ceux qui osent se mettre sur votre chemin. Quand vous atteignez la herse, vous baissez la tête et descendez la rampe vers le niveau inférieur. Rendez-vous au [300](#).

## 131

Après quelques minutes vos assaillants cessent de tirer ; leurs rires résonnent dans le puits. Au milieu de la pièce sont alignés plusieurs wagons vides ; les rails se divisent en deux voies qui s'éloignent vers le nord et l'est dans des tunnels en briques. Juste à côté du premier, vous voyez une porte en fer dont la serrure est cassée. Vous consultez la Pierre de Sang d'Andarin avec l'espoir qu'elle vous aidera à choisir le bon chemin. Les deux faces de la pierre rougeoient un peu, mais quand vous la pointez vers les différentes sorties possibles, elle ne montre aucun changement. En regardant le sol, vous remarquez de nombreuses traces de pas, vous reconnaissez les empreintes des bottes des guerriers Drodarins, mais aussi de nombreuses pattes griffues des serviteurs de Shom'zaa. Votre sixième sens Kaï vous alerte d'un danger imminent venant des deux tunnels. Si vous souhaitez prendre le tunnel nord, rendez-vous au [67](#). Si vous voulez prendre le tunnel est, rendez-vous au [265](#). Si vous préférez voir ce qu'il y a derrière la porte en fer avant de quitter cette pièce, rendez-vous au [139](#).

## 132

Quand vous appuyez sur le troisième bouton, vous entendez avec soulagement le mécanisme de la serrure se déclencher et la porte s'ouvrir. Mais au même moment retentit une alarme dans le tunnel. Craignant le pire, vous dégainez votre arme Kaï alors que la porte s'ouvre lentement. Rendez-vous au [40](#).

## 133

Vous contrez tout de suite l'attaque sonore de Shom'zaa en émettant à votre tour un son très grave. Votre présence d'esprit vous met hors d'atteinte de son coup. Rendez-vous au [154](#).



## 134

Quand vous atteignez la porte, vous découvrez avec désarroi que le verrou est coincé et que vous ne pouvez pas le tirer. Vous entendez résonner des pas lourds dans le passage et vous vous dépêchez alors de trouver dans la pièce quelque chose qui soit en mesure de bloquer la porte. Vous trouvez à côté de la tombe d'Andarin une espèce de couvercle de cercueil en bronze qui pourrait faire l'affaire ; vous le tirez jusqu'à la porte et le calez de sorte à la maintenir fermée. Mais soudain elle vibre sous le choc d'un coup d'une force inouïe. Le couvercle en bronze ne résistera pas à une deuxième charge, mais il a tout de même empêché la porte de voler en éclats. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Transcendant, rendez-vous au [344](#). Si vous ne possédez pas cette Grande Discipline ou que vous n'avez pas le niveau requis, rendez-vous au [117](#).

## 135

Vous remarquez non sans surprise mais avec soulagement que les serviteurs de Shom'zaa restants gisent sans vie sur le sol. Votre sixième sens Kaï vous avertit qu'il n'y a plus de danger immédiat à craindre et vous atteignez la barricade sans plus vous presser. Rendez-vous au [315](#).

## 136

En toute hâte vous vous éloignez des rails et vous avancez dans les hauts champs de céréales, vous frayant tant bien que mal un passage pour échapper à vos poursuivants. Dans votre hâte, vous oubliez d'utiliser vos dons pour effacer les traces de votre passage, ce qui permet aux cavaliers de vous repérer très vite. Vous les entendez se rapprocher, il vous faut absolument les semer ; vous changez rapidement de direction et maintenant vous faites attention à ne plus laisser de traces derrière vous. La plupart perdent votre piste, mais l'un d'eux, ne suivant que ses instincts, se dirige vers vous avec une précision surprenante.

LANCIER AGARASHI HABILITÉ : 40 ENDURANCE : 30

Vous pouvez arrêter le combat au bout de trois Assauts, rendez-vous au [205](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [345](#).

### 137

Courageusement vous bataillez pour ne pas vous écraser contre ce récif et traversez cette rude épreuve sans vous blesser. En vous propulsant à l'aide de vos deux pieds, vous vous éloignez de ces rochers acérés et le courant glacé vous emporte dans un tourbillon avant de vous rejeter sur une berge de galets. Rendez-vous au [290](#).

### 138

Avec la plus grande attention vous touchez la surface de la plaque en fer en évitant d'entrer en contact avec les résidus corrosifs et, peu à peu, vous voyez apparaître les contours de deux symboles runiques. Grâce à votre discipline améliorée, vous parvenez à deviner l'avertissement qui y était gravé :

GAZ TOXIQUE - ENTRÉE INTERDITE

Si vous souhaitez ne pas tenir compte de cet avertissement et pénétrer dans le passage, rendez-vous au [204](#). Si vous préférez tenir compte de cet avertissement et continuer votre chemin le long du tunnel principal, rendez-vous au [220](#).

### 139

Vous poussez la porte en fer rouillée et entrez dans un entrepôt d'équipements et d'outillage. Les serviteurs de Shom'zaa sont passés par là et ont tout mis sens dessus dessous ; parmi les débris vous trouvez deux objets intacts : une Pelle et une Pioche. Au moment de quitter la pièce, vous remarquez une sacoche de cuir en lambeaux suspendue à une patère derrière la porte ; dans une poche, vous trouvez un Disque de Bronze sur lequel sont gravés des chiffres Drodarins : « 3-2-1 ». Vous avez le

pressentiment que cet objet peut se révéler utile et vous le glissez dans une de vos poches. (Notez le Disque de Bronze sur votre *Feuille d'Aventure* comme un Objet Spécial. Si vous possédez déjà le maximum d'objets accordés, vous n'avez pas besoin d'en effacer un autre en échange.) Si vous souhaitez entrer dans le tunnel nord, rendez-vous au [67](#). Si vous préférez entrer dans le tunnel est, rendez-vous au [265](#).

## 140

Vos sens vous apprennent que la créature qui a filé ces cocons est suspendue au plafond juste au-dessus de votre tête... et qu'elle s'apprête à vous sauter dessus ! Si vous souhaitez frapper avec votre arme Kaï vers le plafond, rendez-vous au [301](#). Si vous préférez éviter l'attaque de cette créature, rendez-vous au [261](#).

## 141

Vous quittez ces lieux et courez vers la Chambre du Trésor alors qu'une énorme boule de feu envahit le passage et file droit sur vous. Vous passez l'arcade et vous vous jetez sur le côté en vous couvrant la tête de vos mains juste à temps pour éviter d'être carbonisé. La boule de feu passe juste à côté de vous et va s'écraser contre les trésors amoncelés ici avec une terrible explosion. Malgré les crépitements du feu, vous entendez le claquement sourd du mécanisme d'une trappe. Vous jetez un coup d'oeil dans le passage où votre assaillant a activé un piège : une volée de flèches pleuvent sur lui et le transpercent de toute part. Il ne peut esquiver et, dans un hurlement de frustration, son corps s'enflamme et se consume rapidement. Il ne reste de lui qu'un tas de cendres brûlantes. Rendez-vous au [330](#).

## 142

La créature envoie un souffle glacé pour contrer votre carreau, mais elle n'a pas agi assez promptement pour empêcher votre projectile magique d'atteindre son but : il s'enfonce dans un baril de poudre et l'instant qui suit voit survenir une formidable

explosion qui consume la plate-forme dans un souffle de flammes jaunes et écarlates. Rendez-vous au [130](#).

### 143

La collision entre l'éclair glacé et votre écran d'air brûlant propose un nuage de vapeur. Quand vous y voyez un peu plus clair, vous dégainez votre arme Kaiï, prêt à affronter la horde de Shom'zaa. Cette dernière parvient aux pieds des barricades où les « Poings de fer » les combattent furieusement, tuant dix ennemis pour chaque Nain tué. Mais la horde attaque avec frénésie, risquant à chaque instant de submerger votre défense héroïque.

#### HORDE DE SHOM'ZAA

(Prise de frénésie) HABILITÉ: 47 ENDURANCE: 45

La horde est insensible au Foudroiement Psychique (mais pas à la Puissance Psychique). Si vous l'emportez, rendez-vous au [100](#).

### 144

Vous découvrez les objets et armes suivants :

1 Épée 1 Bouteille de Cidre de Bor

1 Hache 1 Clef en Cuivre

1 Lance 3 Flèches

1 Dague 1 Arc

1 Carquois De quoi prendre 2 Repas

Si vous souhaitez emporter certains des objets ou des armes de la liste ci-dessus, notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [160](#).

## 145

Vous tirez l'instrument de musique de votre sac à dos. Les lanciers de Shom'zaa vous regardent amusés, ils réalisent trop tard que votre musique est fatale. La fréquence de votre attaque sonique est bien au-delà de ce que peut supporter un individu normal : elle transperce leur esprit comme du beurre frais. Ils se contorsionnent de douleur, se bouchent les oreilles de leurs mains griffues, en vain. Un à un, ils tombent sur le sol, inanimés. Leurs montures aussi sont touchées par votre attaque sonique, mais à un moindre degré ; en effet les Brozals ne ressentent Animal, rendez-vous au [169](#), sinon, rendez-vous au [4](#).

## 146

Vous visez les gardes et décochez successivement deux flèches (vous devez ôtez 2 Flèches de la liste d'armes de votre *Feuille d'Aventure*). La première touche sa cible et la tue net, mais la seconde rebondit sur l'armure du serviteur de Shom'zaa. Ce dernier est toutefois assommé par la violence de l'impact, mais avant de tomber, il pousse un cri qui alerte les autres de votre présence. Les Nains réalisent très vite que c'est une opportunité à ne pas laisser passer. Une main passe à travers les barreaux de la cage et soulève le loquet. Les Nains se ruent hors de leur geôle en poussant des hurlements épouvantables. Vous vous poussez sur le côté pour éviter de vous faire piétiner quand ils se jettent sur les wagons de minerai et s'arment de cailloux et d'outils de mineur. Leurs geôliers abandonnent aussitôt leurs tâches pour les combattre. Soudain, deux des serviteurs de Shom'zaa surgissent près de vous. Vous lâchez votre arc et dégainez votre arme Kaï pour les affronter.

**SERVITEURS DE SHOM'ZAA HABILITÉ : 33 ENDURANCE : 38**

Vous ne pouvez leur faire perdre de points d'ENDURANCE pendant les deux premiers Assauts de ce combat car ils sont féroces et vous attaquent par surprise. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [9](#).

## 147

Votre maîtrise de la Grande Discipline du Nexus vous permet de sentir que cette pièce est remplie de Zaxx, un gaz hautement toxique invisible et inodore qui se forme en poches dans le granité des montagnes de Bor et de Boden. Ce gaz mortel est depuis toujours la bête noire des mineurs Drodarins. Votre discipline Kaï permet de ralentir ses effets insidieux, mais vous n'êtes pas insensible à ses toxines. Vous avez conscience qu'il vous faut quitter cette pièce et retourner dans le tunnel principal le plus rapidement possible. Rendez-vous au [220](#).

## 148

Vous rassemblez l'énergie nécessaire à l'incantation d'un Mot de Pouvoir, et vous la dirigez sur la créature : « Meurs ! » La puissance de votre Mot de Pouvoir frappe la bête et l'étourdit, malheureusement sans lui causer de grands dommages. Furieuse de votre attaque, elle accélère le pas et se rue sur vous, les deux poings levés. Craignant de vous faire écraser si vous la laissez vous approcher, vous reculez devant les énormes poings de votre ennemi et vous vous éloignez de la tombe pour vous réfugier dans une alcôve. Vous tirez rapidement un levier et un panneau secret coulisse pour vous révéler un passage étroit où vous pénétrez. Rendez-vous au [159](#).

## 149

Les serviteurs de Shom'zaa vous tirent dessus avec leurs arbalètes. Trois de leurs traits s'enfoncent dans le baril vide : un éclair de lumière blanche vous aveugle, vous êtes touché à la tête et au flanc. La mort met rapidement fin à vos douleurs. Votre vie et votre quête prennent toutes deux fin tragiquement au seuil de la Chambre du Trône d'Andarin.

## 150

Votre promptitude a écarté le danger imminent, mais l'ennemi est vraiment déterminé à détruire ce trône légendaire et très vite

le canon est à nouveau chargé. Un éclair de lucidité vous fait réaliser que vous êtes le seul à pouvoir empêcher cela. Rendez-vous au [328](#).

### 151

Vous n'avez pas le temps de donner toute sa puissance à votre sortilège, et le souffle glacé pénètre votre écran et blesse votre bras gauche : vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [314](#).

### 152

Le pot s'écrase et vole en éclats sur les crocs venimeux de l'Araignée Géante, répandant le vinaigre sur sa gueule et son ventre. L'acidité du liquide ronge la chair de la créature qui pousse un hurlement et se cabre de douleur pour tomber à la renverse dans la rivière. Sa répugnante carcasse dérive quelques instants, puis elle s'enfonce peu à peu dans les eaux houleuses. Rendez-vous au [285](#).

### 153

Vous entrez dans la caverne et longez une file de wagons pour vous faufiler dans le tunnel en pierre. Des gémissements et des cris arrachés sous la torture parviennent à vos oreilles malgré le vacarme de la fournaise, ce qui ne fait qu'augmenter votre colère. Votre instinct vous pousse à combattre ces infâmes bourreaux pour libérer la malheureuse victime, mais cela pourrait compromettre l'issue de votre mission. A contrecœur, vous continuez votre chemin. Vous atteignez le croisement entre le tunnel et la file de wagons et vous vous cachez derrière un pilier. De là, vous pouvez voir que la sortie n'est pas surveillée, mais pour l'atteindre il faut parcourir vingt mètres à découvert, au risque de vous faire repérer par une douzaine de serviteurs de Shom'zaa. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Éminent, rendez-vous au [115](#). Si vous possédez cette Grande Discipline mais que vous n'avez pas le niveau requis, rendez-vous au [309](#).

Si vous ne possédez pas cette Grande Discipline, rendez-vous au [347](#).

## 154

Vos sens Kaï vous avertissent que le cri de Shom'zaa n'est pas une attaque sonique contre vous deux, mais un appel au secours. Vous avez déjà eu l'occasion d'affronter l'un de ses protecteurs et vous gardez un souvenir cuisant de votre rencontre avec les créatures ailées. Soudain, un bruit retentit dans la pièce derrière vous. Vous vous retournez et voyez devant vous les parois rocheuses devenir comme molles et se mettre à onduler. Sous vos yeux ébahis, elles prennent la forme d'une créature à l'aspect humain mais modelée dans la roche brute. Elle s'avance vers vous, ses poings sont comme deux énormes marteaux et le sol tremble sous ses pas. Vaillamment, le Prince Leomin lève sa hache et lui assène des coups furieux en poussant son cri de guerre. La créature de pierre riposte en le balayant d'un revers de main, l'envoyant rouler à terre, blessé et perdant du sang. En toute hâte, vous remettez le Cristal-Soleil dans votre poche alors que la créature se tourne maintenant vers vous. Si vous avez un Arc et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [211](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [310](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [195](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne souhaitez pas l'utiliser, rendez-vous au [50](#).

## 155

Vous faites appel à vos dons pour faire surgir un épais brouillard qui vous cache à la vue des lanciers lancés à vos trousses, et vous courez vous réfugier dans les hauts plants de céréales. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 2. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [47](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [162](#).



## 156

Quand vous touchez le sol, l'éclair de glace siffle au-dessus de votre tête avant de s'écraser contre le mur du tunnel sans causer plus de dégâts. Vous tirez votre arme Kaï de son fourreau et vous vous relevez à temps pour voir la créature et sa horde courir vers vous. Vous vous avancez pour les affronter en poussant votre cri de guerre.

COMMANDEUR AGARASHI

ET SA HORDE HABILITÉ : 50 ENDURANCE : 55

Vous ne pouvez éviter l'affrontement et vous devez combattre à mort ces créatures. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [324](#).

## 157

Votre maîtrise des Grandes Disciplines vous révèle que la créature squelettique possède de puissants pouvoirs psychiques et magiques. Vous faites alors appel à la Grande Discipline de l'Écran Psychique pour protéger votre esprit de toute détection psychique. Rendez-vous au [71](#).

## 158

Vous glissez la lame de votre arme Kaï dans la fente de la porte pour faire levier. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le nombre que vous tirez est impair (1, 3, 5, 7, 9), enlevez 1 au total de vos points d'ENDURANCE. Si le nombre que vous tirez est pair (2, 4, 6, 8, 0), enlevez 2 au total de vos points d'ENDURANCE. Vous bataillez avec la porte pendant plus d'une heure sans succès. Le seul moyen de l'ouvrir est d'utiliser sa Clé en Cristal sur laquelle sont gravées des runes magiques. Vous devez admettre votre impuissance et faire demi-tour dans la caverne, au seuil de l'ancre de Shom'zaa. Rendez-vous au [319](#).

## 159

Vous vous agrippez au panneau pour vous faufiler dans l'étroite ouverture, mais alors que vous êtes à moitié engagé, deux orbes enflammés jaillissent des mains de votre adversaire et filent dans votre dos. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 1. Si le résultat est compris entre 0 et 3, rendez-vous au [44](#). Si le résultat est compris entre 4 et 6, rendez-vous au [262](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [30](#).

## 160

Vous suivez le tunnel jusqu'à une caverne où convergent sept autres passages. Au milieu, se dresse un obélisque de granité sur lequel est gravée une rune que vous identifiez comme étant la rune Drodarine qui symbolise la partie centrale d'une roue. Les Nains ont baptisé cette caverne le Focus car les tunnels qui en partent ressemblent aux rayons d'une gigantesque roue. Vous prenez la Pierre de Sang d'Andarin qui est autour de votre cou et vous la dirigez sur chaque passage. Devant le tunnel nord, la pierre se met à rougeoyer plus intensément. Cela vous assure que cette voie est celle qui vous amènera aux Princes Leomin et Torfan. En effet, quand vous vous en approchez, vous apercevez une plaque sur laquelle sont gravés des symboles runiques qui indiquent que le passage mène à la Chambre du Trône d'Andarin. Rendez-vous au [250](#).

## 161

Soudain, une flèche transperce le bois du chariot et passe à quelques centimètres à peine de votre tête ; il s'en est fallu de peu que vous ne soyez mortellement touché. Vous vous cherchez un autre abri et trouvez refuge derrière un amoncellement de blocs de pierre d'où vous entendez les voix stridentes de vos poursuivants. A travers les pierres vous les voyez sortir leur cachette et commencer à s'approcher. La vue des serviteurs de

Shom'zaa vous donne la chair de poule. De près, ces créatures ressemblent à des reptiles très agiles qui auraient la taille d'un humain. Ils ont tous des yeux noirs sans paupières et une peau écailleuse et luisante avec des reflets verdâtres. Quand ils se rapprochent davantage, vous vous rendez compte qu'un détail grotesque les différencie tous; en effet, l'un a des espèces de tentacules, l'autre a les membres maigrelets mais le crâne proéminent, d'autres encore ont le cou caoutchouteux et le dos hérissé de pointes. Ils ont en main des armes Drodarines qu'ils ont confisquées. Leur chef est une créature beaucoup plus grande avec un faciès de lézard ; ce dernier leur ordonne d'en finir avec vous. Si vous possédez un Arc et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [102](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [339](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [233](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne souhaitez pas l'utiliser, rendez-vous au [29](#).

## 162

Les lanciers sont pris au dépourvu par ce brouillard soudain et ils sont dans la confusion la plus totale, perdant tout sens de l'orientation. Certains en émergent, mais c'est pour tomber la tête la première dans le champ de blé. Quelques minutes après vous entendez des cris de terreur : ils galopent droit dans le mur de feu. Vous courez vers l'est et rentrez dans les hautes cultures en faisant attention de contourner la zone incendiée pour ensuite continuer vers le nord. Vous parvenez rapidement à une tranchée boueuse marquant la limite entre les champs de blé et d'orge. Les plants de céréales sont ici beaucoup plus courts, et vous apercevez le toit d'une ferme Drodarine à moins de cinquante mètres devant vous. Si vous souhaitez fouiller la ferme, rendez-vous au [73](#). Sinon, rendez-vous au [37](#).

## 163

Vous faites appel à votre Discipline Magnakaï du Foudroiement Psychique et vous lancez sur les gardes une rafale d'énergie qui les déboussole complètement.

Tout en courant vers l'arcade, vous dégainez votre arme et poussez votre cri de guerre : - Pour le Sommerlund et le Kaï !

AGARASHI

(munis de lances) HABILITÉ : 40 ENDURANCE : 40

Si vous êtes vainqueur en quatre Assauts ou moins, rendez-vous au [82](#). Si le combat dure cinq Assauts ou plus, rendez-vous au [236](#).

## 164

Vous bandez votre arc en prononçant l'incantation du sortilège Trait Enflammé et, au moment où vous tirez, votre flèche s'enflamme. 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 inférieur ou égal à 7, rendez-vous au [25](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [237](#).

## 165

Le Prince Leomin arrache sa hache du crâne de la créature qui lâche prise et s'écrase sur le sol de la caverne, hors d'état de nuire. Il s'empresse maintenant auprès de vous et, avec le tranchant de son arme, il coupe les liens qui vous retiennent prisonnier. Vous retrouvez peu à peu vos forces et remerciez Leomin d'être venu à temps à votre secours. Enfin, vous faites l'inventaire de ce qui a été endommagé dans votre équipement : ôtez de votre *Feuille d'Aventure* 2 Flèches de votre Carquois ainsi que 2 objets au choix de votre sac à dos. Rendez-vous au [209](#).

## 166

La peur de voir la créature vous lancer une autre boule de feu est tellement grande que vous ne faites pas attention à l'endroit où vous mettez les pieds. Trop tard ! Vous avez actionné un piège en posant le pied sur une des dalles poussiéreuses de ce couloir. Votre poids a déclenché le mécanisme d'une trappe située dans le plafond et une volée de flèches s'abattent sur vous. Instinctivement, vous vous jetez au sol pour éviter d'être touché. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [239](#). S'il est compris entre 7 et 9 inclus, rendez-vous au [317](#). S'il est supérieur ou égal à 10, rendez-vous au [291](#).

## 167

Vous venez à bout du dernier Agarashi. Vous rengainez votre arme souillée de leur sang, puis parmi les cadavres vous recherchez ce qui peut encore servir. Vous découvrez les objets et armes suivants :

1 Épée 1 Arc

2 Haches 3 Flèches

1 Dague 1 Briquet d'amadou

En quittant la pièce, vous prenez soin de tirer sur le levier pour refermer le passage derrière vous. Le tunnel s'ouvre devant vous et vous le suivez en longeant la voie ferrée, descendant en pente douce vers le riche gisement de minerai. Quelques instants plus tard, vous entendez des bruits semblables à des roulements de tonnerre plus loin dans le passage. Vous êtes sur vos gardes et à mesure que vous avancez, vous entendez plus distinctement que ce sont des séries de détonations. Vous apercevez maintenant une salle éclairée par une lanterne ; vous amplifiez votre vision et vous comprenez que c'est de là que proviennent les détonations. Rendez-vous au [35](#).

## 168

Vous faites appel à vos talents Kaiï de camouflage pour ne pas vous faire repérer quand vous passez, tout près de la horde. Vous parvenez à atteindre le tunnel nord en courant, mais là, un des serviteurs de Shom'zaa plus vigilant que les autres vous repère et donne l'alarme. Vous courez alors droit devant vous dans le tunnel pour atteindre l'entrée de la caverne. La voie semble à première vue être libre, mais quand vous vous en approchez, vous vous rendez compte qu'un groupe de lanciers Agarashi, alertés par les cris stridents de leurs compagnons du Focus, s'apprêtent à vous accueillir. Ils bloquent le passage et vous êtes pris au piège, cerné des deux côtés. Il n'y a qu'une seule façon de vous en sortir : foncer vers la caverne, et ce, à n'importe quel prix. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaiï et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [207](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [346](#). Si vous ne possédez aucune de ces Grandes Disciplines ou que vous ne souhaitez pas les utiliser, rendez-vous au [127](#).

## 169

Au moment où vous stoppez votre attaque sonique, les Brozals frissonnent comme s'ils se réveillaient d'un long cauchemar. Ils retrouvent l'usage de leurs sens, et avec eux une peur panique de vos pouvoirs sur le son. Ils se retournent et s'enfuient à toutes jambes, écrasant les cultures devant eux. Vous devez faire appel au Contrôle Animal pour ordonner mentalement à une de ces montures de se calmer et de revenir vers vous. Répondant à votre charme, un Brozal s'approche de vous avec une calme obéissance. Vous montez avec agilité sur le dos écailleux de la créature et vous vous dirigez vers l'est en entrant dans les hautes cultures de blé. Vous contournez attentivement la zone incendiée du champ avant de partir vers le nord. Le Brozal se fraie un passage dans les tiges dorées avec aisance et à une allure que vous n'auriez pu égaler à pied. Malencontreusement, vous tombez sur un fossé boueux qui délimite les cultures de blé et

celles d'orge ; le Brozal perd pied et trébuche méchamment et vous êtes projeté la tête la première. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de la Chasse, ajoutez 1. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [92](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [122](#).

### 170

Dans le Focus se tiennent des Agarashi ainsi que beaucoup d'autres des serviteurs de Shom'zaa, prêts à donner l'assaut final à la Chambre du Trône. Grâce à une magie noire très puissante, ils sont sous l'emprise d'une sorte de frénésie meurtrière. Certains même, assoiffés de sang et complètement fous, se mordent et se battent entre eux. Vous devez absolument atteindre la Chambre du Trône avant eux et prévenir le Prince Torfan et ses braves guerriers de ce qui les attend au-dehors, sinon ils risquent de ne pouvoir contenir la folie furieuse de cette horde sanguinaire. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Intuition et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Transcendant, rendez-vous au [218](#). Si vous ne possédez pas cette Grande Discipline, ou que vous n'avez pas le niveau requis, rendez-vous au [36](#).

### 171

Vous vous démenez vaillamment mais ne pouvez éviter de vous écraser contre ce récif pointu et de vous entailler la cuisse : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [349](#).

### 172

Vous vous jetez en avant pour ne pas être enseveli par l'avalanche de rochers, ce qui vous permet de vous en sortir avec seulement le bas du corps enfoui sous les éboulis. Vous êtes cloué au sol et vous perdez 8 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [246](#).

## 173

Vous faites appel à votre maîtrise de la Discipline Magnakaï du Nexus pour résister à la chaleur horrible qui se dégage à travers la porte de la chambre. Votre peau est ainsi protégée, en revanche, votre tunique et votre équipement ne le sont pas et, très vite, ils se mettent à brûler. La chaleur devient intenable, vous êtes obligé de vous éloigner de la porte et de vous mettre à l'abri derrière la tombe d'Andarin. Brusquement la porte vole en éclats dans un fracas assourdissant. Un frisson d'horreur vous parcourt le dos : dans l'encadrement de la porte se tient une créature trapue. Son corps est bouffi et ses veines saillantes, sa peau à la couleur cireuse est aussi pâle que celle d'un cadavre. Dans sa gueule claque une langue fourchue et ses yeux rougeoient avec malveillance, ce qui vous glace jusqu'à la moelle. Elle pénètre plus avant dans la pièce, les bras tendus en avant... Vous déglutissez avec peine : ses poings sont chauffés à blanc et flamboient comme deux énormes boules ardentes. Si vous souhaitez combattre cette créature, rendez-vous au [212](#). Si vous préférez éviter le combat et fuir, rendez-vous au [79](#).

## 174

Les quelques insectes ayant survécu à vos coups imparables s'enfuient rapidement dans les crevasses et les trous du puits. Le Prince Leomin est impressionné par la manière radicale avec laquelle vous vous êtes débarrassé de cet essaim et, pour la première fois depuis longtemps, un sourire vient éclairer son visage renfrogné. Il vous couvre d'éloges tout en œuvrant pour faire descendre la nacelle jusqu'en bas. Rendez-vous au [63](#).

## 175

Le Commandeur Agarashi lance un souffle glacé droit sur vous, mais son action n'est pas assez rapide pour vous prendre de vitesse et vous empêcher d'enflammer à la mèche. Le coup de canon retentit avec fracas. Rendez-vous au [210](#).



## 176

Vous lancez un puissant flot d'énergie psychique sur le groupe d'ennemis, mais ces derniers sont déjà soumis au sort qui les rend frénétiques et vos pouvoirs sont sans effet sur leur état. Un éclair de lucidité vous fait réaliser que vous êtes le seul à pouvoir empêcher que le Trône d'Andarin ne soit détruit. Rendez-vous au [328](#).

## 177

Malgré votre rapidité et votre discrétion, la créature vous remarque et elle pousse brusquement un cri épouvantable. Vous sentez alors une douleur atroce : un puissant flot d'énergie psychique pénètre votre esprit. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Écran Psychique, rendez-vous au 32. Sinon, rendez-vous au [342](#).

## 178

Vous prévenez le Prince Torfan que, malgré la destruction de Shom'zaa, la horde qui assiège la Chambre du Trône ne s'est pas enfuie. Le prince et sa garde personnelle de « Poings de fer » apprennent avec stupéfaction qu'ils doivent faire face à l'assaut final qui se prépare dans le « Focus » contre la Chambre du Trône.

- Vous devez tenir bon et défendre la Chambre du Trône jusqu'à l'arrivée des troupes de votre père, leur annoncez-vous. Soyez courageux, braves Drodarins ! Dans tout le royaume les ennemis subissent une cuisante défaite et retournent au chaos. Bientôt le danger sera loin derrière vous. Brusquement un cri retentit, vous annonçant que la horde de Shom'zaa est de retour. Torfan donne des ordres pour que tous soient prêts à affronter l'attaque de l'ennemi, puis il lève la bannière de son frère et prend position à côté du canon. Cette scène émouvante inspire aux gardes du corps de Leomin des applaudissements chaleureux. Vous vous mettez aux côtés du prince et regardez avec une fascination macabre les troupes ennemies affluer dans la caverne. Elles

lèvent leurs armes et, en poussant un cri infernal, elles se jettent sur la barricade. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le nombre que vous avez tiré est compris entre 0 et 4 inclus, rendez-vous au [116](#). S'il est compris entre 5 et 9 inclus, rendez-vous au [22](#).

### 179

Le Commandeur pousse un cri strident quand ses pouvoirs psychiques lui révèlent votre présence derrière les cadavres. Vous cessez de feindre la mort et vous vous relevez en dégainant votre arme Kaiï. Toute la horde se rue sur vous en hurlant de joie. Piêt à vous défendre, vous lui répondez par votre cri de guerre :

- Pour le Sommerlund et le Kaiï !

COMMANDEUR ET AGARASHI HABILITÉ : 50 ENDURANCE : 55

Vous ne pouvez éviter ce combat. Il vous faut combattre ces créatures à mort. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [324](#).

### 180

Vous descendez dans le puits le long des parois rocheuses qui offrent de nombreuses prises, mais ces dernières ne sont pas très solides et cèdent parfois sous votre poids, rendant votre descente périlleuse. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez une Corde, ajoutez 1. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [275](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [191](#).

### 181

La créature resserre son filin autour de votre poitrine. Vous en avez le souffle coupé et votre vision s'affaiblit : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Vous commencez à perdre conscience quand soudain vos liens se relâchent. Vous respirez avec peine car vos poumons sont encore en feu mais votre vision s'améliore

: vous voyez alors ce qui a mis fin à cette horrible torture. Rendez-vous au [165](#).

## 182

Vous faites appel à votre maîtrise de la Grande Discipline du Nexus pour protéger votre corps et vous vous apprêtez à traverser ce mur de feu. Avec un frisson d'horreur, vous fermez les yeux, baissez la tête, et vous chargez en courant. Quand vous pénétrez dans le mur enflammé vous sentez une chaleur épouvantable vous dévorer, mais vous résistez et, sans même ralentir votre course, vous émergez quelques secondes plus tard dans un champ d'orge frais et moelleux. Miraculeusement, vous ne souffrez d'aucune blessure ; en revanche lorsque vous rouvrez vos yeux vous vous rendez compte que vos vêtements et équipement sont en feu. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Élé-mentalisme et que vous avez le rang de Grand Maître Tùtélaire, ou plus, rendez-vous au [326](#). Si vous ne possédez pas cette Grande Discipline ou que vous n'avez pas encore atteint ce rang dans la hiérarchie Kaï, rendez-vous au [235](#).

## 183

Une partie du souffle glacé pénètre quand même votre écran et vous mord le visage et la poitrine comme des lames de rasoir : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous récupérez rapidement, dégainez votre arme Kaï au moment où la horde de Shom'zaa atteint la barricade. Les « Poings de fer » combattent avec une efficacité impitoyable, faisant tomber dix ennemis pour la perte d'un seul Drodarin, mais la horde est sous l'emprise d'une telle frénésie démoniaque que vous avez du mal à les contenir.

### HORDE DE SHOM'ZAA

(prise de frénésie) HABILITÉ : 47 ENDURANCE : 45

Vos ennemis sont insensibles au Foudroiement Psychique (mais pas à la Puissance Psychique). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [100](#).

## 184

Vous levez votre main droite vers le tas de barils de poudre puis vous murmurez l'incantation du sortilège Main de Foudre. Une boule de flammes bleues s'échappe de votre paume et file vers la plateforme, mais la créature squelettique riposte promptement : elle lève ses mains griffues et envoie un contre-sort. Utilisez la *Table de Hasard*. Pour chaque rang que vous avez acquis au-dessus du rang de Grand Maître Principal, ajoutez 1. Si le résultat est inférieur ou égal à 7, rendez-vous au [348](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [39](#).

## 185

Vous faites appel à vos talents Kaï de camouflage pour ne pas vous faire repérer quand vous passez tout près de la horde. Vous parvenez à atteindre le tunnel nord en courant et vous vous ruez vers la caverne au loin. A votre grande consternation, vous remarquez que l'entrée est gardée par un groupe de lanciers Agarashi. Si vous souhaitez attirer l'attention des gardes loin de l'entrée, rendez-vous au [277](#). Si vous préférez essayer de faire une percée dans leurs rangs, rendez-vous au [292](#).

## 186

Vous courez le plus vite possible vers l'entrée du tunnel. Malheureusement, un serviteur de Shom'zaa aux aguets remarque votre présence. Armé d'une fronde, il vous tire dessus sans tarder et vous touche au moment où vous atteignez le tunnel. Son projectile a endommagé un objet de votre équipement. Ôtez le dernier objet que vous avez inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [270](#).

## 187

Vous vous souvenez brusquement d'avoir appris, il y a des années de cela au monastère Kaï, qu'on trouve ce genre d'araignée dans les régions les plus chaudes et les plus humides du Magnamund, même si très peu d'entre elles atteignent cette

taille monstrueuse. Les plus petites sont vulnérables à l'acide acétique et généralement on détruit leurs nids en les aspergeant de vinaigre. Fort de ce savoir, vous tirez le pot de vinaigre de votre sac à dos et vous le lancez à la tête de l'araignée alors qu'elle s'apprêtait à vous sauter dessus. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le nombre est inférieur ou égal à 2, rendez-vous au [298](#). S'il est supérieur ou égal à 3, rendez-vous au [152](#).

## 188

Vous dessinez de votre main droite un cercle en prononçant l'incantation du sortilège Bouclier. L'air se met à miroiter quand votre sort prend effet et le souffle glacé s'écrase sur votre écran protecteur de façon spectaculaire. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le total de vos points d'ENDURANCE est supérieur à 24, ajoutez 3. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [234](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [306](#).

## 189

Alors que vos derniers adversaires s'écroulent sans vie à vos pieds, vous entendez retentir l'horrible rire de leur chef; vous levez les yeux vers la plate-forme et vous le voyez qui vous menace de sa main griffue. Des crépitements se font entendre et des vapeurs glacées jaillissent de ses paumes dans un éclair lumineux. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [284](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [219](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Élémentalisme et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [6](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [305](#).

## 190

En entrant dans la pièce vous voyez un trône colossal en argent serti de centaines de pierres précieuses. Il repose sur un piédestal en marbre et domine cette pièce circulaire de son centre. Un halo

doré l'entoure et quand cette lumière vous baigne vous vous sentez purifié et fortifié. Vous récupérez 5 points d'ENDURANCE. Vous vous approchez davantage de ce trône légendaire et vous voyez de nombreux guerriers Drodarins blessés assis à ses pieds. Certains souffrent encore de blessures graves, même si l'aura bienveillante du trône guérit leur chair meurtrie et leurs os brisés. Votre guide vous mène à un endroit de la pièce où deux guerriers discutent de façon houleuse. D'après la couleur de leurs armures et les armoiries qu'ils arborent, vous devinez que vous êtes en présence des fils de Ryvin : le Prince Leomin et le Prince Torfan. La discussion cesse à votre approche et Torfan vient immédiatement à votre rencontre, vous serrant la main en signe d'amitié alors que son frère aîné semble maussade et abattu. Vous vous présentez aux princes et leur narrez les circonstances qui vous ont amené ici même. Vous leur faites part de votre mission de détruire Shom'zaa et quand vous tirez le Cristal-Soleil de votre sac à dos, une lueur d'espoir illumine le regard fatigué de Leomin. Vous sentez que ce dernier est tourmenté par les remords depuis que Shom'zaa et ses serviteurs sont en liberté ; son seul désir à présent est de trouver un moyen de réparer les conséquences de son action insensée. Il vous propose son aide sur-le-champ pour anéantir cette immonde créature et ses hordes infernales. Rendez-vous au [109](#).

## 191

Les parois friables du puits ne facilitent pas votre descente, mais vos dons innés pour l'escalade vous permettent d'atteindre le toit d'un monte-charge d'où vous pouvez atterrir d'un bond sur le sol d'une petite caverne. Vous pouvez encore entendre les échos des voix étranges de vos poursuivants : ils sont au bord du puits et tirent des flèches à l'aveuglette dans l'espoir de vous toucher par chance. Prestement vous vous mettez hors d'atteinte alors que les premiers projectiles ricochent sur le toit du monte-charge. Rendez-vous au [131](#).

## 192

Vous dégainez votre arme Kaï et vous tenez prêt à l'abattre sur cette redoutable créature. Mais elle claque des mains et une boule de plasma ardent fuse aussitôt vers vous. Vous essayez de parer le coup du plat de votre lame et vous sentez la chaleur à hauteur du visage. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de la Science des Armes pour le type d'arme que vous utilisez, ajoutez 3. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [125](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [311](#).

## 193

Vous vous sentez défaillir et vous tombez lourdement sur vos genoux. Vous avez la nausée et vous vous sentez tellement mal que vous n'arrivez pas à vous remettre sur pied. Heureusement, un éclair de lucidité vous rappelle ce que vous avez appris au monastère Kaï pour améliorer votre maîtrise de la Discipline de la Science Médicale : il existe un gaz nommé Zaxx. Il est hautement toxique, invisible et inodore et se forme en poches dans le granité des montagnes de Bor et de Boden. Ce gaz mortel est depuis toujours la bête noire des mineurs Drodarins. Cette pièce en est remplie et vous en subissez les premiers symptômes d'empoisonnement. Le prochain stade est la paralysie, c'est pourquoi vous vous efforcez de ramper vers la sortie le plus rapidement possible. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le total de vos points d'ENDURANCE est supérieur ou égal à 25, ajoutez 1. S'il est inférieur ou égal à 10, déduisez 2. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [249](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [48](#).

## 194

A moins d'une centaine de pas, vous sortez de la zone incendiée pour vous retrouver dans une petite clairière où vous tombez nez à nez avec six lanciers Agarashi montés sur leur Brozal. A votre vue, ils se mettent à ricaner d'un air mauvais, puis brandissent

leurs armes dans votre direction, prêts à charger. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art des Bardes et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Transcendant, rendez-vous au [295](#). Si vous ne possédez pas cette discipline ou si vous n'avez pas le niveau requis, rendez-vous au [83](#).

## 195

Vous prononcez l'incantation du sortilège Poing Invisible. Un picotement vous parcourt le bras puis une boule d'énergie invisible jaillit de votre main et file tout droit sur le torse de la créature. La force de l'impact l'ébranlé et craquelle son corps rocheux, mais ne ralentit nullement son pas déterminé. Rendez-vous au [340](#).

## 196

Des griffes de la créature jaillit un souffle glacé qui fait dévier votre éclair : vous manquez votre cible. Satisfait, votre ennemi émet un rire infernal et assourdissant. Vous sentez alors une atroce douleur : un puissant flot d'énergie psychique pénètre votre esprit. Très rapidement la pression devient telle que vous sentez votre crâne prêt à exploser. Une brume écarlate obscurcit votre vision, vous ne pouvez réprimer un cri de douleur en lâchant votre arc et en tombant sur les genoux : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Vous vous efforcez désespérément d'ériger un écran protecteur autour de votre esprit en utilisant la Discipline de l'Écran Psychique. Peu à peu vos défenses mentales se mettent en place, la douleur s'atténue et votre vision s'éclaircit. La brume se dissipe enfin pour vous laisser voir un groupe d'Agarashi qui s'avancent vers vous l'épée au poing. Il faut vous relever ! Heureusement, vous dégainez votre arme Kai juste à temps pour les affronter.

AGARASHI DE SHOM'ZAA HABILITÉ : 40 ENDURANCE : 30

Si vous êtes vainqueur de cet affrontement en trois Assauts ou moins, rendez-vous au [65](#). Si le combat dure plus de trois Assauts, rendez-vous au [189](#).



Derrière le portail, un imposant escalier de pierre mène à une magnifique salle en marbre. De grandes colonnes soutiennent la voûte somptueusement sculptée et sur les murs sont suspendus des miroirs qui créent l'illusion d'un espace encore plus grand. Le Roi Ryvin, vêtu de son armure d'or et de sa cape en peau de loup, trône au centre de cette vaste salle, entouré des membres de la famille royale et des hauts dignitaires Drodarins. Ils ont tous l'air affligé, certains même laissent libre cours à leur douleur et pleurent à la vue de tous. Un héraut annonce votre présence et quand vous approchez du Roi, la cour se divise en deux pour vous laisser passer.

- Qu'Ishir soit louée ! clame le Roi des Nains, nous avons prié pour que vous reveniez nous porter secours, Seigneur Rimoah. Et je vois que vous amenez avec vous un champion Kaï, nous en sommes doublement heureux. Et vous n'arrivez certainement pas trop tôt.

Le Roi Ryvin se lève et s'avance vers Rimoah et vous, puis il vous mène tous deux dans une antichambre où il peut vous parler en privé. Là, il vous raconte le cauchemar dans lequel tout le royaume est plongé depuis la libération de Shom'zaa. La créature et sa horde sauvage de créatures mutantes ont déferlé sur le vaste réseau souterrain de tunnels et de cavernes comme un fléau purulent. Les contacts avec les communautés Drodarines autour de Boradon ont été coupés, les niveaux inférieurs du royaume sont aux mains de l'ennemi et plus de la moitié de son armée est pour l'instant portée disparue.

- Nombreux sont ceux qui ont été tués, dit-il d'une voix cassée par l'émotion, seule la destruction de Shom'zaa peut nous sauver dorénavant. Mais tout n'est pas encore perdu, je garde courage car je sais que mes fils Leomin et Torfan sont encore vivants et que le Trône d'Andarin est intact. Suspendue autour du cou du roi, une amulette dont une moitié est composée d'une gemme qui rougeoit faiblement et l'autre d'un ambre pâle.

- Ceci est la Pierre de Sang d'Andarin, vous explique-t-il. Elle contient la lueur cramoisie de Leomin et la lueur ambrée de Torfan. La pierre rayonne tant que mes fils sont en vie.

Puis il vous montre, juste à côté de la porte, un arbuste en fleur planté dans une urne en cuivre.

- Ce Xanthoa est la preuve que le trône de mes ancêtres n'a pas encore été détruit car, si tel était le cas, il se desséchait en un instant. C'est de ces signes et de l'éternelle miséricorde d'Ishir que je tire ma force.

Vous délibérez tous trois plus d'une heure pour vous accorder sur la meilleure façon de vaincre Shom'zaa et sauver le Trône d'Andarin d'une destruction certaine. Rendez-vous au [323](#).

## 198

Votre promptitude a écarté le danger immédiat, mais l'ennemi est vraiment déterminé à détruire ce trône légendaire et, très vite, de nouvelles troupes d'Agarashi remplacent celles qui sont tombées. Un éclair de lucidité vous fait réaliser que vous êtes le seul à pouvoir empêcher cela. Rendez-vous au [328](#).

## 199

Vous vous démenez vaillamment mais vous ne pouvez éviter de vous écraser contre ce récif acéré et de vous entailler la cuisse et les mollets : vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à vos blessures, rendez-vous au [349](#).

## 200

Alors que vous débarrassez la barricade des derniers assaillants Agarashi, vous entendez retentir à travers la caverne les échos d'un cor de guerre. Le Prince Torfan et ses « Poings de fer » hurlent de joie en guise de réponse, car ils ont aussitôt reconnu le clairon qui annonce l'arrivée des gardes du Roi Ryvin. Rendez-vous au [60](#).

## 201

Pendant que vous descendez vous entendez un léger bourdonnement à la surface de la roche. Très rapidement, ce bruit ténu devient un furieux vrombissement au moment même où la nacelle atteint le niveau d'une cavité de la paroi. Brusquement une nuée d'énormes insectes qui ressemblent à des guêpes s'en échappent et vous encerclent. La partie inférieure et striée de leur corps se met à luire et ils se rassemblent en un tourbillon menaçant autour de vous.

- Des guêpes Antah ! crie Leomin, d'une voix chargée de terreur, tout en maniant la corde pour faire descendre la nacelle à une vitesse qui vous en retourne l'estomac.

La nuée vous poursuit, mais vous faites appel à votre maîtrise de la Grande Discipline Améliorée de l'Exploration pour leur ordonner mentalement de se disperser. Elles s'exécutent aussitôt et regagnent leur nid. Le Prince Leomin est impressionné par la manière radicale avec laquelle vous vous êtes débarrassé de cet essaim et, pour la première fois depuis longtemps, un sourire vient éclairer son visage renfrogné. Il vous couvre d'éloges tout en œuvrant pour faire descendre la nacelle jusqu'en bas. Rendez-vous au [63](#).

## 202

Vous emboîtez le pas de Rimoah et traversez un pont balayé par le vent sous lequel s'étend la puissante cité de Boradon. Cette dernière est construite à même le granité d'Andar, la plus haute montagne de la Chaîne du Grand Bor, et on peut à peine distinguer ses fortifications et ses tourelles depuis les falaises escarpées qui les entourent. La nuit est tombée et le ciel sans lune est noir comme du jais, mais l'équipage du *Saute-Nuage* n'a aucun mal à localiser l'ancienne métropole des montagnes. Des torches brûlent dans chaque tourelle et des feux de balisage indiquent le chemin à suivre à travers les pics enneigés pour rejoindre la place principale de la cité. Une unité de l'élite War-

Thane du Roi Ryvin a été spécialement détachée pour attendre votre arrivée. Leur capitaine, un Nain robuste à la chevelure d'un roux flamboyant et à la barbe tressée, vous accueille chaleureusement lorsque vous abordez. Il vous annonce que le Roi Ryvin vous attend et vous enjoint de le suivre sans délai. Ses guerriers vous escortent à la lueur des torches le long d'un chemin sinueux qui donne sur un pont en pierre surplombant un fossé. Au-delà du pont s'élève un immense portail en bronze incrusté dans le flanc de la montagne. On sonne du cor à votre approche et les battants du portail s'ouvrent pour révéler à vos yeux éblouis un spectacle fabuleux. Rendez-vous au [197](#).

### 203

Vous récitez l'incantation du sortilège Main de Foudre et vous pointez votre paume vers les yeux de la créature. De vos doigts jaillit une boule de feu qui file droit sur votre ennemi, malheureusement, ce dernier claque ses poings incandescents sur votre projectile qui explose en une pluie d'étincelles. Le choc est néanmoins violent et étourdit la créature qui recule de quelques pas en poussant un cri perçant avant de se ressaisir. Elle avance maintenant vers vous de son pas lourd, les deux poings levés. Craignant de subir le même sort que votre boule de feu si vous laissez cette créature s'approcher trop près, vous lui tournez le dos et enjambez le passage derrière le panneau secret. Rendez-vous au [159](#).

### 204

Vous glissez votre arme Kaï entre les panneaux de bois pour faire levier jusqu'à ce que l'un d'eux cède. Vous vous glissez ensuite dans cette ouverture pour explorer le passage sombre au-delà. Vous arrivez bientôt à une petite salle d'exploitation éclairée par le scintillement d'une veine de - Korlinium. Des outils de mineur jonchent le sol. A côté d'une caisse renversée, vous découvrez un oiseau mort dans une cage. Si vous possédez la Grande Discipline du Nexus, rendez-vous au [147](#). Sinon, rendez-vous au [16](#).

## 205

Vous vous enfuyez loin du combat en vous précipitant dans les champs de céréales. Le lancier de Shom'zaa essaie de vous poursuivre mais vous le semez grâce à vos talents Kaiï de camouflage. Vous entendez la créature s'éloigner et vous attendez quelques minutes pour vous assurer que les cavaliers ont bien perdu votre trace. Vous avancez en direction du nord et vous êtes à peine passé dans le champ d'orge voisin que, soudain, un barrage de lumière aveuglante jaillit devant vous. Au même moment, une détonation suivie de trois autres retentissent au milieu des cultures. Pour vous forcer à sortir de votre cachette, les cavaliers n'ont rien trouvé de mieux que de lancer des bombes afin d'incendier les champs. En quelques secondes seulement, les plants asséchés s'enflamment, attisés par le vent qui souffle violemment. Pour éviter les flammes, vous reculez dans le champ de blé, mais, alors que vous rebroussez chemin, votre sixième sens vous alerte que vous foncez droit dans un piège. Si vous souhaitez continuer à battre en retraite dans le champ de blé afin d'éviter l'incendie qui se rapproche, rendez-vous au [194](#). Si vous voulez tenter la traversée du mur de feu qui vous fait face pour vous réfugier dans les champs d'orge au-delà, rendez-vous au [42](#).

## 206

Votre maîtrise de l'Art des Simples vous permet d'identifier les champignons qui poussent ici. Ce sont des Ashexa, une variété rare de champignon vénéneux. Le poison qu'ils contiennent est mortel à moins d'être consommé avec une quantité égale de Laumspur. Si vous souhaitez cueillir ces champignons, il y en a assez pour 2 potions. Lorsqu'elle est ingérée avec du Laumspur, chaque dose d'Ashexa vous fait regagner 5 points d'ENDURANCE (ajoutez à cela les points d'ENDURANCE que vous fait récupérer le Laumspur). Si vous avez atteint le rang de Grand Défenseur Kaiï ou plus, rendez-vous au [77](#). Si vous n'avez pas encore le niveau requis, rendez-vous au [221](#).

## 207

Vous courez vers l'arcade tout en prononçant l'incantation du sortilège Main de Foudre en levant la main vers la troupe d'Agarashi. Une boule de feu jaillit de vos doigts et file droit sur eux, perçant leurs rangs en les envoyant rouler sur les côtés. Avant que les survivants n'aient le temps de se rassembler, vous vous ruez dans le passage que votre sortilège a dégagé parmi eux pour vous élancer vers la barricade de la Chambre du Trône. Rendez-vous au [135](#).

## 208

La lanterne se met à osciller en grinçant et le bruit attire aussitôt l'attention de la créature. Malheureusement, elle a senti le danger et a contré votre action en gelant la lanterne avec un souffle d'air glacé. Elle se tourne ensuite vers les Agarashi et leur crie des ordres ; prestement ils vous encerclent, l'épée au poing. Vous dégainez votre arme Kaï et vous vous mettez en garde en vous armant de courage pour leur faire face.

AGARASHI DE SHOM'ZAA HABILITÉ : 40 ENDURANCE : 32

Si vous êtes vainqueur de ce combat en trois Assauts ou moins, rendez-vous au [65](#). Si le combat dure au-delà de trois Assauts, rendez-vous au [189](#).

## 209

Le Prince Leomin vous couvre pendant que vous explorez attentivement cette ruche puante. Au-delà des cocons, il y a une caverne d'où descend une rampe de pierre vers un étage dont le sol est recouvert d'une mince couche de vase qui vous arrive à hauteur de la cheville. Des grappes de gros œufs gris sont suspendues à des stalagmites de forme conique. Sur le sol boueux traînent des restes de ces sacs gris qui ressemblent à du cuir. Votre sixième sens Kaï vous avertit que ces cocons renfermaient les créatures qui maintenant font des ravages dans le royaume des Nains. Vous êtes au bord de la rampe quand vous

marquez un brusque arrêt : vous détectez une aura maléfique très puissante. Vous parcourez des yeux le champ de stalagmites et votre sang se glace d'effroi quand votre regard se pose sur Shom'zaa tapi dans les ténèbres. C'est un être à quatre pattes avec une énorme tête triangulaire, une paire d'yeux verts rayonnants au-dessus d'une bouche triangulaire elle aussi où on peut voir des crocs cristallins. En dessous de sa gueule pend une sorte de trompe, et au sommet de son crâne osseux pousse une espèce d'antenne surmontée de piques acérées. De la boue suinte de chacun de ses pores. Il semble que Shom'zaa n'ait pas senti votre présence dans son repaire. Il s'affaire au milieu des œufs d'Agarashi, leur injectant un fluide par sa trompe pour avancer leur éclosion. Au moment où vous tirez le Cristal-Soleil de votre poche pour l'envoyer à la tête de Shom'zaa, il sent le danger qui le menace et bat en retraite parmi les stalagmites. Pendant qu'il se replie, il émet un cri qui dépasse ce qu'un humain est capable de supporter. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Écran Psychique et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [224](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art des Bardes et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [133](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [46](#).

## 210

Le boulet de canon percute la herse, la brisant en éclats incandescents et provoquant des explosions en chaîne tout autour de la salle. Les serviteurs de Shom'zaa sont pris d'une peur panique ; ils courent dans tous les sens, s'accrochant les uns aux autres et se mordant pour essayer d'échapper aux flammes. Vous saisissez cette opportunité pour vous enfuir en courant le plus vite possible vers la herse, et en plongeant la tête la première à travers l'ouverture laissée par l'explosion. Vous entendez les cris de rage du Commandeur Agarashi dans votre dos quand vous vous relevez et vous engouffrez dans la rampe de pierre qui mène au niveau inférieur. Rendez-vous au [300](#).

## 211

Vous encochez une flèche à votre arc et visez la créature au niveau de la poitrine. Votre trait s'enfonce dans son torse et fait craqueler son corps rocheux mais ne ralentit nullement son pas déterminé. Rendez-vous au [340](#).

## 212

Avec un air de défi, vous faites face à l'horrible créature qui fonce vers la tombe d'Andarin, mais alors qu'elle lève ses poings incandescents sur vous, votre sixième sens Kaï vous prévient qu'elle se prépare en fait à vous envoyer deux puissants flots d'énergie magique. Si vous possédez un Arc et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [19](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [7](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [106](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [325](#).

## 213

Quand vous appuyez sur le troisième bouton vous entendez avec soulagement le mécanisme de la serrure se déclencher et la porte s'ouvrir. Mais au même moment retentit dans le tunnel le bruit sourd d'une alarme. Craignant le pire, vous dégainez votre arme Kaï alors que la porte s'ouvre lentement. Rendez-vous au [40](#).

## 214

Vous désignez le Commandeur Agarashi à un tireur d'élite Drodarin nommé Fanar qui se tient juste à côté de vous sur la barricade. Il pointe son mousquet dans la direction indiquée et vise consciencieusement. Son coup retentit bruyamment, suivi du cri de joie de ses camarades au moment où la créature tombe, touchée en pleine tête. Rendez-vous au [244](#).



## 215

Vous prononcez l'incantation du sortilège Filet et vous levez votre main droite en direction des deux gardes. Un fluide poisseux jaillit de votre paume et englué vos ennemis, les prenant au piège. Ils essaient de se dégager en vain et ne représentent plus un danger pour vous. Les Nains réalisent très vite que c'est une opportunité à ne pas laisser passer. Une main passe à travers les barreaux de la cage et soulève le loquet. Les Nains se ruent hors de leur geôle en poussant des hurlements épouvantables. Vous vous poussez sur le côté pour éviter de vous faire piétiner quand ils se jettent sur les wagons de minerai et s'arment de cailloux et d'outils de mineur. Leurs geôliers abandonnent aussitôt leurs tâches pour les combattre. Soudain, deux des serviteurs de Shom'zaa surgissent près de vous. Vous lâchez votre Arc et dégainez votre arme Kaï pour les affronter.

**SERVITEURS DE SHOM'ZAA HABILITÉ : 33 ENDURANCE : 38**

Vous ne pouvez leur faire perdre de points d'ENDURANCE pendant les deux premiers Assauts de ce combat car ils sont féroces et ils vous attaquent par surprise. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [9](#).

## 216

Vous faites appel à votre maîtrise améliorée de la Grande Discipline de l'Invisibilité pour faire surgir un épais brouillard au fond de la tranchée ennemie. Quelques secondes plus tard retentissent les cris apeurés des serviteurs de Shom'zaa engloutis dans la brume. Rendez-vous au [129](#).

## 217

Vous soulevez la trappe et descendez l'échelle jusqu'à une cave où l'air est plus frais. Au sol sont entassées des bouteilles qui sentent l'alcool et, sur les murs, des étagères croulent sous le poids de centaines de flacons en verre. Ils sont remplis d'un liquide foncé et pétillant. Une odeur âcre de fermentation vous

picote le nez mais vous vous risquez à avaler une gorgée de cette boisson étrange. Les flacons sont pleins de la fameuse bière de Bor ! Si vous souhaitez emporter un peu de cette boisson, vous pouvez en remplir une petite bouteille et la mettre avec le reste de votre équipement (une bouteille de bière de Bor = 1 objet de votre sac à dos, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Pour quitter cette ferme, rendez-vous au [332](#).

## 218

Vous fermez les yeux et vous vous concentrez sur vos pouvoirs télépathiques pour entrer en contact avec le Seigneur Rimoah. Le visage du magicien vous apparaît mais de façon discontinue et vous sentez que vos efforts pour communiquer avec lui sont gênés par la densité de la couche de granité qui vous sépare. Le contact est bref, assez long toutefois pour que vous appreniez qu'il est au courant de la destruction de Shom'zaa. Il parvient à vous dire aussi que l'armée du Roi Ryvin est en train de se battre dans les niveaux intermédiaires du royaume et qu'elle s'approche peu à peu de la Chambre du Trône.

- Vous devez défendre la chambre jusqu'à l'arrivée des guerriers du Roi, tenez bon... Ce sont les derniers mots que Rimoah peut vous

dire avant que le lien télépathique ne soit définitivement coupé. Rendez-vous au [36](#).

## 219

Vous dessinez un cercle avec votre main droite à la hauteur de votre poitrine et récitez l'incantation du sortilège Bouclier. L'air se met à miroiter autour de vous tandis que le sort prend effet : le souffle glacé s'écrase contre votre écran protecteur de façon spectaculaire. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le total de vos points d'ENDURANCE est supérieur à 20, ajoutez 3 au nombre que vous avez tiré. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1. Si le total est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [151](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [126](#).

## 220

Vous longez la file de wagons jusqu'à ce que des bruits vous avertissent de la présence d'ennemis plus avant. Vous vous approchez prudemment, vous cachant derrière les piliers qui soutiennent la voûte nouvellement creusée. Une rangée de wagons sont stationnés à cet endroit, tous remplis du précieux Korlinium. Il y a un groupe d'une cinquantaine d'Agarashi qui se disputent et gesticulent dans tous les sens. Il leur manque un chef pour remettre de l'ordre dans les rangs après la panique engendrée par la destruction de Shom'zaa. Grâce à vos talents Kaï de camouflage, vous dépassez sans difficulté ces créatures et poursuivez votre chemin en empruntant le tunnel d'en face qui vous ramène au Focus. Mais quand vous approchez de cette caverne, votre sang ne fait qu'un tour à la vue de ce qui vous attend. Rendez-vous au [170](#).

## 221

Vous poursuivez votre chemin sur plusieurs kilomètres encore dans le silence et le noir quand un bruit au loin attire votre attention. Vous vous arrêtez pour mieux en identifier l'origine et peu à peu vous parvenez à reconnaître le vacarme familier d'un combat.

Vous pressez le pas, mais le tunnel que vous longez rétrécit et aboutit à un cul-de-sac. Une torche est suspendue à côté d'un large trou creux dans la paroi à proximité du sol, vous jetez un coup d'œil à l'intérieur et pouvez voir un tunnel plus large qui fait un angle droit avec celui dans lequel vous êtes actuellement. Au sol, un triste spectacle vous fait face : des corps sans vie de guerriers Drodarins mêlés aux cadavres sanguinolents des serviteurs de Shom'zaa. Vous vous assurez que plus rien ne bouge ou respire dans ce tunnel ; vous commencez alors par passer votre sac à dos dans le trou avant de vous y engager vous-même. Une fois de l'autre côté, alors que vous reprenez votre équipement, vos sens Kaï vous alertent d'un danger imminent. Si vous possédez la Grande Discipline du Nexus et que vous avez

atteint le rang de Grand Maître Transcendant, rendez-vous au [327](#). Si vous ne possédez pas cette Grande Discipline ou que vous n'avez pas le niveau requis, rendez-vous au [241](#).

## 222

Vous entrez furtivement dans la caverne et vous vous cachez derrière un wagon de minerai stationné juste en face de la cage des prisonniers. Cette position vous donne une meilleure vue sur les deux gardes et vous notez qu'ils portent tous deux une cotte de mailles à même leur peau écailleuse.

Vous remarquez aussi que la porte de la cage n'est maintenue fermée que par un verrou en métal. Si vous possédez un Arc et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [146](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [215](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [108](#).

## 223

Votre maîtrise Kaï vous alerte que vous courez droit sur un piège ; en effet une des dalles poussiéreuses du passage actionne une trappe si quelqu'un a le malheur de mettre le pied dessus. Votre sixième sens Kaï vous permet de déterminer laquelle est piégée et vous prenez votre élan pour sauter par-dessus. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2. Si le total de vos points d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 16, enlevez 2. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [13](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [141](#).

## 224

Vous faites appel à vos défenses mentales pour ériger un écran contre cette attaque sonique. La promptitude de votre réaction vous met hors d'atteinte de son coup. Rendez-vous au [154](#).

## 225

Rapidement, vous quittez la piste et vous vous enfoncez dans les hauts plants de céréales, vous frayant tant bien que mal un chemin le plus loin possible de vos poursuivants. Vous changez de direction plusieurs fois pour les induire en erreur et utilisez votre maîtrise Magnakaï de l'Exploration pour ne laisser aucune trace de votre passage. Cette tactique se révèle fructueuse et vous semez les cavaliers qui s'éloignent dans de mauvaises directions. Vous êtes à peine passé dans le champ d'orge voisin que, soudain, un barrage de lumière aveuglante jaillit devant vous. Au même moment, une détonation suivie de trois autres retentissent au milieu des cultures. Pour vous forcer à sortir de votre cachette, les cavaliers n'ont rien trouvé de mieux que de lancer des bombes afin d'incendier les champs. En quelques secondes seulement, les plants asséchés s'enflamment, attisés par le vent qui souffle violemment. Pour éviter la fournaise, vous reculez dans le champ de blé mais, en rebroussant chemin, votre sixième sens vous alerte que vous foncez droit sur un piège. Si vous souhaitez continuer à battre en retraite dans le champ de blé afin d'éviter l'incendie qui se rapproche, rendez-vous au 194. Si vous souhaitez tenter la traversée du mur de feu qui vous fait face pour vous réfugier dans les champs d'orge au-delà, rendez-vous au [42](#).

## 226

Vous vous jetez derrière la barricade pour éviter la boule de glace qui siffle au-dessus de votre tête et s'écrase contre le mur de la Chambre du Trône sans faire plus de dégâts. Vous dégainez votre arme Kaï et vous vous remettez sur pied au moment où la horde de Shom'zaa atteint la barricade. Les « Poings de fer » combattent avec une efficacité impitoyable, faisant tomber dix ennemis pour la perte d'un seul Drodarin, mais la horde est sous l'emprise d'une telle frénésie démoniaque que vous avez du mal à la contenir.

HORDE DE SHOM'ZAA

(prise de frénésie) HABILITÉ: 47 ENDURANCE: 45

Vos ennemis sont insensibles au Foudroiement Psychique (mais pas à la Puissance Psychique). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [100](#).

## 227

Vous faites appel à votre maîtrise de la Discipline Magnakaï du Nexus pour résister à la chaleur horrible qui se dégage à travers la porte de la chambre. Peu à peu le bronze de la porte change de couleur en son milieu pour devenir rouge tant la chaleur est intense. Vous vous éloignez sinon vos vêtements et votre équipement prendraient feu. Une boule de plasma brûlant traverse le métal en fusion... et au bout de cette boule : le bras pâle de la créature. Vous devez reculer prestement car elle essaie de vous frapper de son poing ardent. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 4. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [59](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [288](#).

## 228

Vous vous faufilez parmi les barils en priant Ishir de passer inaperçu. Alors que la fumée se dissipe les créatures se dépêchent de retourner à leurs expérimentations, pressées par les hurlements de leur chef cadavérique. A votre grande consternation, le chemin qui mène à la herse est maintenant barré par un groupe de serviteurs de Shom'zaa en train de démanteler une catapulte et un canon. Vous réalisez que vous n'avez plus aucune chance de sortir de ce laboratoire vivant si ce n'est en créant une autre diversion. Vous parcourez des yeux la salle et ses environs mais rien ne saurait vous être utile. En revanche quand votre regard s'arrête sur la plateforme où se tient leur chef, vous remarquez qu'il y a juste à côté de lui des barils en bois sur lesquels est inscrit en langue Droda-rine : « Poudre Explosive ». Vous esquissez un sourire lugubre. Il suffirait de mettre le feu à ces barils d'explosifs. Si vous possédez un Arc et la

Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Éminent (ou un rang supérieur), rendez-vous au [164](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [268](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Élémentalisme et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [81](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [293](#).

## 229

Vous rassemblez toute la force de vos pouvoirs sur les éléments pour éviter la collision avec ce récif acéré. A peine quelques mètres plus loin, les courants glacés vous font tourner avant de vous rejeter sur une berge de galets. Rendez-vous au [290](#).

## 230

Mû par la curiosité, vous vous éloignez de la tombe d'Andarin pour examiner les alcôves tout autour de la pièce. La plupart des urnes sont brisées, seules quelques-unes sont restées intactes et sur chacune d'elles est gravé le portrait du seigneur Drodarin dont les cendres sont à l'intérieur. Une en particulier attire votre attention, celle du « Poings de fer » Svann. En fait ce n'est pas tant l'urne qui vous intéresse mais le petit levier en bronze qu'elle dissimule. Vous enlevez précautionneusement l'urne funéraire de Svann pour examiner de plus près ce levier. Immédiatement vos sens Kaï vous informent qu'il commande un panneau secret dans le mur. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [64](#). Sinon, rendez-vous au [257](#).

## 231

Quand vous appuyez sur le troisième bouton vous entendez avec soulagement le mécanisme de la serrure se déclencher et la porte s'ouvrir. Mais au même moment retentit une alarme dans le tunnel. Craignant le pire, vous dégainez votre arme Kaï alors que la porte s'ouvre lentement. Rendez-vous au [40](#).

## 232

Peu à peu, le tourbillon causé par l'implosion disparaît. Une atmosphère de sérénité enveloppe soudain la pièce : vous comprenez que le lien entre Shom'zaa et la Terre d'Ombre a été sectionné et toute trace du Mal jadis emprisonné ici a maintenant disparu. Rendez-vous au [294](#).

## 233

Vous prononcez l'incantation du sortilège Poing Invisible et vous levez votre main vers la créature au faciès de lézard. La force de votre sort la projette au sol ; dans sa chute, sa tête heurte un rocher ^ et lui fait perdre conscience. Ses serviteurs sont stoppés net dans leur course à la vue de la défaite de leur chef. Comme ce dernier ne se relève pas, ils sont pris d'une peur panique et s'enfuient dans la confusion la plus totale. Vous en profitez pour courir vers le puits, au milieu du pan nord de la carrière. Rendez-vous au [17](#).

## 234

Le souffle glacé perfore votre bouclier protecteur qui n'a pas eu le temps de prendre pleinement effet. Il atteint votre main gauche, ce qui vous jette au sol : vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Votre Discipline Magnakaï du Nexus dégèle vos doigts et vous évite de souffrir de dommages permanents. Vous vous remettez péniblement sur pied pour vous retrouver confronté à la créature et à sa horde de serviteurs. Vous dégainez rapidement votre arme Kaï alors qu'ils s'élancent sur vous.

COMMANDEUR

ET AGARASHI HABILITÉ : 50 ENDURANCE : 55

Vous ne pouvez éviter ce combat. Il vous faut combattre ces créatures à mort. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [324](#).



## 235

Vous faites appel à votre Discipline Magnakaï du Nexus pour lutter contre les flammes. Votre promptitude vous permet d'éteindre le feu, mais votre tunique et votre sac à dos sont sévèrement endommagés, certains objets sont même complètement détruits. Effacez les deux derniers inscrits sur la liste des objets contenus dans votre sac à dos de votre *Feuille d'Aventure*. Vous devez aussi effacer une des Armes en votre possession ainsi qu'une Flèche. Rendez-vous au [307](#).

## 236

Vous abattez les derniers gardes Agarashi, mais vous entendez le pas des renforts ennemis qui se rapprochent de plus en plus. Une flèche siffle au-dessus de votre tête et une autre s'enfonce dans votre cuisse, vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Sans même regarder derrière vous, vous filez vers la barricade. A mi-chemin, vous remarquez non sans surprise mais avec soulagement que les seuls serviteurs de Shom'zaa restants gisent sans vie sur le sol. Votre sixième sens Kaï vous avertit qu'il n'y a plus de danger immédiat à craindre et vous atteignez la barricade sans plus vous presser. Rendez-vous au [315](#).

## 237

La pointe enflammée de votre flèche s'enfonce dans un baril de poudre. Quelques instants plus tard, une énorme explosion retentit et la plateforme se consume en une boule de feu rougeoyante. Rendez-vous au [130](#).

## 238

Vagel vous escorte à travers le grand hall pour vous conduire dans une pièce attenante où s'entassent jusqu'au plafond des armes et autres équipements de guerre. Le Nain rayonne de fierté en vous invitant à puiser à votre guise dans cet arsenal. Parmi ces armes et armures les objets suivants retiennent plus particulièrement votre œil avisé :

1 Marteau de guerre 1 Hache

1 Bâton de combat 1 Arc

1 Lance 6 Flèches 1 Carquois

(Si vous possédez déjà un carquois, mais que vous désirez prendre celui-ci en plus, il doit être inscrit comme un Objet Spécial.)

Si vous décidez de prendre des objets de la liste ci-dessus, inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*. Pour quitter cette salle d'armes et commencer votre quête, rendez-vous au [318](#).

### 239

Alors que vous tombez au sol, trois de leurs flèches vous touchent et s'enfoncent respectivement dans votre épaule gauche et vos deux jambes, vous perdez 8 points d'**ENDURANCE**. Si vous survivez à ces terribles blessures, rendez-vous au [279](#).

### 240

Un peu avant votre arrivée à Boradon, le Seigneur Rimoah vous expose le but de votre quête et vous donne quelques précieux conseils.

- Quand le moment viendra pour vous d'utiliser le Cristal-Soleil, vous devrez le faire avec une grande attention. Je vous conseille soit de le jeter à la tête de Shom'zaa soit de faire en sorte que ce dernier vienne à le toucher par mégarde. Il importe que vous vous teniez à distance car le pouvoir du Cristal va se libérer au contact de Shom'zaa et il y aura alors une grande implosion. Cette implosion va créer un tourbillon qui peut vous entraîner avec lui si vous êtes trop près.

Vous promettez au Seigneur Rimoah de suivre scrupuleusement ses conseils et vous entendez s'élever du pont le cri de l'équipage :

- Boradon en vue ! Rendez-vous au [202](#).

### 241

Votre sixième sens Kaï vous avertit qu'un groupe d'Agarashi vient dans votre direction plus loin dans le tunnel et votre Discipline Magnakaï de l'Intuition détecte à leur tête la présence d'une créature dotée de pouvoirs magiques. Vous jetez un coup d'oeil rapide derrière vous mais ce passage éclairé n'offre pas beaucoup d'endroits où vous cacher. Si vous souhaitez vous dissimuler parmi les corps tombés lors de la récente bataille, rendez-vous au [253](#). Si vous préférez fuir ces ennemis en empruntant le chemin inverse, rendez-vous au [52](#).

### 242

Vous rebroussez chemin vers la nacelle suspendue au-dessus du puits. Vous méfiant encore des guêpes Antah qui vous ont attaqué lors de la descente, vous tirez votre arme Kaï et vous vous tenez prêt à vous défendre tout en manœuvrant le mécanisme de la nacelle pour atteindre le niveau supérieur. Aucune guêpe n'est en vue et vous retournez à la porte de la Chambre du Trône sans plus de difficulté. Le problème maintenant est de passer de l'autre côté de la porte et cela ne sera pas aisé puisqu'elle est scellée par un sort très puissant. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [264](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Élémentalisme et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au 87. Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [158](#).

### 243

Le canon est ce qui va vous permettre de sortir de cette salle, encore faut-il pouvoir l'allumer. Si vous possédez un Arc et la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Éminent, rendez-vous au [337](#). Si vous ne possédez pas cette Grande Discipline ou que vous n'avez pas le niveau requis, rendez-vous au [105](#).

## 244

Vous dégainez votre arme Kaï au moment où la première vague de la horde de Shom'zaa atteint la barricade. Les « Poings de fer » combattent avec une efficacité impitoyable, faisant tomber dix ennemis pour la perte d'un seul Drodarin, mais la horde est sous l'emprise d'une telle frénésie démoniaque que vous avez du mal à la contenir.

### HORDE DE SHOM'ZAA

(prise de frénésie) HABILITÉ : 47 ENDURANCE : 45

Vos ennemis sont insensibles au Foudroiement Psychique (mais pas à la Puissance Psychique). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [100](#).

## 245

Brusquement le portail vole en éclats dans un fracas assourdissant. Un frisson d'horreur vous parcourt le dos : dans l'encadrement de la porte se tient la créature. Son corps trapu est bouffi et ses veines saillantes, sa peau à la couleur cireuse est aussi pâle que celle d'un cadavre. Dans sa gueule claque une langue fourchue et ses yeux rougeoient avec malveillance, ce qui vous glace jusqu'à la moelle. Elle pénètre plus avant dans la pièce, les bras tendus en avant... vous déglutissez avec peine : ses poings sont chauffés à blanc et flamboient comme deux énormes boules ardentes. Si vous souhaitez combattre cette créature, rendez-vous au [212](#). Si vous préférez éviter le combat et fuir, rendez-vous au [79](#).

## 246

Après quelques minutes le tremblement et les éboulements de pierre se calment. Avançant à l'aveuglette dans les nuées de poussière, vous essayez de vous tirer de là. Quand enfin vous pouvez y voir plus clair, vous remarquez que le tunnel est complètement bloqué derrière vous. De peur qu'il n'y ait un autre

éboulement, vous vous relevez et pressez le pas. Plus loin après un coude du passage, vous apercevez une salle éclairée par une lanterne ; vous amplifiez votre vision et vous réalisez que c'est de là que proviennent les détonations qui ont saccagé cette section des mines de cuivre du Roi Ryvin. Rendez-vous au [35](#).

## 247

Vous patientez quelques instants jusqu'à ce que les Agarashi soient partis puis vous dégainez votre arme Kai et entrez dans le trou pendant que Leomin surveille vos arrières. Quand vos yeux se sont habitués à l'obscurité un frisson d'horreur vous parcourt le dos à la vue du spectacle qui s'offre à vous. Il y a des centaines d'énormes cocons gris suspendus au plafond ! A travers les fils qui les emmaillotent vous pouvez encore distinguer les traits de guerriers Drodarins... vous avez un haut-le-cœur quand vous réalisez que leurs cadavres sont gardés ici comme nourriture pour Shom'zaa et sa horde. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Exploration, rendez-vous au [140](#). Sinon, rendez-vous au [14](#).

## 248

Les lanciers sont pris au dépourvu par ce brouillard soudain et ils sont dans la confusion la plus totale, perdant tout sens de l'orientation. Certains en émergent, mais c'est pour tomber la tête la première dans le champ de blé. Quelques minutes après vous entendez des cris de terreur : ils galopent droit dans le mur de feu. Vous courez vers l'est et rentrez dans les hautes cultures en faisant attention de contourner la zone incendiée pour ensuite continuer vers le nord. Vous parvenez rapidement à une tranchée boueuse marquant la limite entre les champs de froment et d'orge. Les plants de céréales sont ici beaucoup plus courts, et vous apercevez le toit d'une ferme Drodarine à moins de cinquante mètres devant vous. Si vous souhaitez fouiller la ferme, rendez-vous au [73](#). Sinon, rendez-vous au [37](#).

Avant d'avoir atteint la sortie de cette pièce remplie de gaz toxique, vous tombez dans un sommeil dont vous ne pourrez vous réveiller. Tragiquement, votre vie et votre mission prennent fin dans cette pièce à l'air empoisonné.

A mesure que vous vous enfoncez dans ce tunnel, les éclats de la bataille vous parviennent plus distinctement ; vous devez même de temps à autre vous cacher dans l'ombre pour éviter les groupes d'Agarashi blessés qui se retirent du combat. Vous arrivez enfin à une large caverne qui sert d'antichambre à la chambre du Trône d'Andarin. Il y a une colonne en pierre juste à côté de la sortie du tunnel. Vous en profitez pour vous cacher et observer la bataille sanglante qui fait rage dans cette caverne enfumée. Un grand nombre d'Agarashi morts sont entassés devant l'entrée de la Chambre du Trône. Les deux battants de la porte sont sortis de leurs gonds mais la horde de Shom'zaa n'y a pas encore accès ; en effet, une barricade de fortune a été élevée à la hâte et les « Poings de fer » des Princes Leomin et Torfan la défendent avec détermination. Un assaut se prépare et vous regardez, fasciné, les Agarashi disséminés un peu partout dans la caverne se regrouper et attendre l'ordre d'attaquer. Quand la horde charge, des cris de stupeur retentissent dans la caverne. A quelques pas de la barricade, les premiers rangs tombent sous une salve de canon et sous les coups des pistolets Bor. Après de brefs échanges de lames, le silence emplit l'espace. Seuls quelques-uns ont survécu à ce carnage et ils se retirent derrière leurs tranchées pour lécher leurs blessures et attendre un nouvel ordre d'attaquer. Très vite les renforts ennemis se font entendre dans le tunnel. Vous devez quitter votre cachette de peur de vous faire repérer. Au moment où vous courez vous mettre à couvert derrière un baril vide vous vous faites remarquer par un groupe de serviteurs de Shom'zaa qui se trouvaient non loin. Ces derniers signalent votre présence à leurs camarades, qui, heureusement pour vous, n'arrivent pas à armer correctement

leurs arbalètes et vous manquent. Si vous possédez une Bombe à Phosphore et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au 84. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Éminent, rendez-vous au [216](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous n'avez pas le niveau requis ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [28](#).

## 251

Vous vous frayez un passage parmi les barils en faisant appel à vos dons de camouflage pour masquer l'odeur et la chaleur de votre corps. Alors que la fumée se dissipe les serviteurs de Shom'zaa se dépêchent de retourner à leurs expériences, pressés par les hurlements de leur chef cadavérique. A votre grande consternation, le chemin qui mène à la herse est maintenant barré par un groupe de serviteurs de Shom'zaa en train de démanteler une catapulte et un canon. Vous réalisez que vous n'avez plus aucune chance de sortir de ce laboratoire vivant si ce n'est en faisant une autre diversion. Vous parcourez des yeux l'arcade et ses environs mais rien ne saurait vous être utile; en revanche quand votre regard s'arrête sur la plateforme où se tient la créature, vous remarquez qu'il y a juste à côté de lui des barils en bois sur lesquels est inscrit en langue Drodarine : «Poudre Explosive ». Vous esquissez un sourire lugubre. Il suffirait de mettre le feu à ces barils d'explosifs. Si vous possédez un Arc et la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Éminent (ou un rang supérieur), rendez-vous au [164](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [268](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Élémentalisme et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [81](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [293](#).

## 252

Le projectile ricoche sur votre épaule droite et vous projette en arrière : vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Rendez-vous au [282](#).

## 253

Vous vous recroquevillez sur le sol et vous vous couvrez la tête de votre bras afin de cacher vos traits. Quelques minutes plus tard, une douzaine d'Agarashi s'avancent dans le tunnel avec, à leur tête, une mince créature à la peau sombre et aux yeux brillants. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 3. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [267](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [313](#).

## 254

Une fois remis sur pied, vous apercevez un peu plus loin le Capitaine Vagel coincé sous un chariot renversé. Une pluie de flèches s'abat sur le sol alors que vous rampez vers lui pour le délivrer. Il est grièvement blessé et à l'agonie, votre effort sera malheureusement vain. Vous mettez vos mains sur sa poitrine et faites appel à vos pouvoirs de guérison pour tenter tout de même de le sauver... Il entrouvre les yeux un bref moment et, de sa main, montre le mur nord de la carrière. Dans un dernier soupir il parvient à murmurer : -Allez dans cette direction... Chambre du Trône-dix kilomètres...

Vous regardez dans la direction indiquée, mais il n'y a là-bas qu'un mur lisse. Vous amplifiez alors votre vision et vous voyez l'entrée d'un puits située à la base des murs de la carrière et à moitié cachée par un amoncellement de bois. Rendez-vous au [161](#).



## 255

Vous vous dégagez des corps sans vie de vos adversaires pour vous remettre sur pied. Heureusement, le feu ne s'est pas éteint pendant le combat ; il vous suffit maintenant d'étendre le bras pour allumer la mèche du canon. La poudre s'enflamme aussitôt, et le coup part dans un vrombissement tonitruant. Rendez-vous au [210](#).

## 256

Vous encochez une flèche sur votre arc et visez le Commandeur. Votre tir est d'une incroyable précision et le trait s'enfonce en plein milieu du front de la créature avant même qu'elle n'ait eu le temps d'envoyer un second souffle d'énergie glacé. Son corps sans vie s'effondre au sol où il est piétiné par sa horde d'esclaves. Rendez-vous au [244](#).

## 257

Vous tirez le levier et un panneau secret coulisse pour vous révéler un passage étroit. Alors que vous jetez un coup d'œil dans ce tunnel sombre, la porte s'ouvre brusquement et claque contre le mur. Un frisson d'horreur vous parcourt le dos : dans l'encadrement de la porte se tient une créature. Son corps trapu est bouffi et ses veines saillantes, sa peau à la couleur cireuse est aussi pâle que celle d'un cadavre. Dans sa gueule claque une langue fourchue et ses yeux rougeoient avec malveillance, ce qui vous glace jusqu'à la moelle. Elle pénètre plus avant dans la pièce, les bras tendus en avant... Vous déglutissez avec peine : ses poings sont chauffés à blanc et flamboient comme deux énormes boules ardentes. Si vous souhaitez combattre cette créature, rendez-vous au [273](#). Si vous préférez vous enfuir en empruntant le passage secret, rendez-vous au [159](#).

## 258

Quand le dernier Agarashi tombe sous vos coups, vous rengainez votre arme et rejoignez le plus vite possible le Prince Leomin qui vous attend au bout du corridor. Vous grimpez tous deux dans la nacelle et manœuvrez le système de cordage pour descendre le long du puits. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Exploration et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Transcendant, rendez-vous au [201](#). Si vous ne possédez pas cette Grande Discipline ou que vous n'avez pas le niveau requis, rendez-vous au [33](#).

## 259

Vous bandez votre arc en prononçant la formule du sortilège Trait Enflammé et, au moment où vous tirez, votre flèche s'enflamme. 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 inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [119](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [18](#).

## 260

Il n'y a que six combinaisons possibles avec ces trois boutons, à vous de trouver laquelle est la bonne. Si vous possédez un Disque de Bronze, rendez-vous au [21](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [90](#).

## 261

Rapidement, vous sautez dans le trou et roulez au sol avant de vous remettre sur pied. En jetant un coup d'œil au plafond, vous y apercevez une énorme créature qui ressemble à un scarabée noir doté d'une paire de mandibules et d'ailes membraneuses. D'un tube situé juste sous la gueule vorace de cette monstruosité jaillit un filin qui vient s'entortiller autour de vos jambes et, d'un coup sec, elle vous envoie au sol. Vous n'avez pas le temps de réagir qu'un deuxième fil s'enroule autour de votre corps et vous coupe net la respiration tant la pression est grande. Utilisez la

*Table de Hasard.* Si le résultat est compris entre 0 et 3, rendez-vous au [80](#). S'il est supérieur ou égal à 3, rendez-vous au [181](#).

## 262

Un coup d'une puissance incroyable s'abat sur votre omoplate gauche et vous envoie rouler au loin. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est pair (0, 2, 4, 6, 8), enlevez 2 au total de vos points d'**ENDURANCE**. Si le chiffre que vous avez tiré est impair (1, 3, 5, 7, 9), enlevez 4 au total de vos points d'**ENDURANCE**. Si vous survivez à cette blessure, rendez-vous au [336](#).

## 263

Votre Discipline Magnakaï du Nexus dégèle vos membres endoloris et vous évite des dommages permanents, mais vous ne retrouvez pas l'entier usage de vos jambes. Vous vous effondrez à terre. Avant que les Agarashi ne profitent de la situation et se rassemblent pour vous attaquer, vous vous traînez vers une partie du laboratoire encombrée d'engins de guerre. Vous vous mettez à couvert derrière un grand tas de roues d'où vous pouvez voir les serviteurs de Shom'zaa tourner en rond dans la confusion la plus totale. Ce petit moment de répit vous permet de soigner vos blessures ; grâce à vos pouvoirs curatifs Kaï vous retrouvez pleinement l'usage de vos jambes. D'un seul coup leur attention est de nouveau fixée sur leur commandant : ce dernier vient en effet de pétrifier deux malheureux serviteurs par un éclair de glace. Lorsqu'il ordonne ensuite de baisser la herse pour empêcher votre fuite, un serviteur zélé se dépêche d'aller trancher la corde de sécurité à coup de hache. La corde cède et vous voyez avec stupéfaction la herse tomber et couper la sortie. Rendez-vous au [320](#).

## 264

Vous récitez l'incantation du sortilège Force et, à mesure qu'il prend pleinement effet, vous sentez un puissant flot d'énergie envahir chacun de vos muscles. Fort de cette énergie, vous glissez

la lame de votre arme Kai dans une fente de la porte afin de faire levier. Vous bataillez avec la porte pendant plus d'une heure sans succès. Le seul moyen de l'ouvrir est d'utiliser sa Clé en Cristal sur laquelle sont gravées des runes magiques. Vous devez admettre votre impuissance et faire demi-tour dans la caverne, au seuil de l'ancre de Shom'zaa. Rendez-vous au [319](#).

## 265

Vous pénétrez dans le tunnel et longez la voie ferrée qui serpente à travers les riches gisements de minerai. Quelques minutes plus tard, des bruits lointains ressemblant à des roulements de tonnerre parviennent à vos oreilles. Vous poursuivez votre chemin mais en tendant l'oreille. Ces bruits d'abord indistincts et faibles se font maintenant plus forts et vous pouvez y distinguer des séries de détonations qui font trembler le sol et les parois de ce tunnel. Soudain, une violente explosion vient secouer le tunnel et vous vous retrouvez enseveli sous un déluge de rochers et de poussière. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Élémentalisme ou si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1. Si le résultat est inférieur ou égal à 2, rendez-vous au [329](#). S'il est compris entre 3 et 6 inclus, rendez-vous au [172](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [49](#).

## 266

Les lanciers jettent leur armes et se tordent de douleur, se bouchant les oreilles afin de mettre fin à cette horrible torture, mais en vain. L'un après l'autre, ils tombent de leur monture et roulent au sol, inconscients. Les Brozals sont eux aussi touchés par votre attaque sonique, mais à un moindre degré : ils ne ressentent aucune douleur, en revanche ils sont paralysés temporairement. Si vous possédez la Grande Discipline du Contrôle Animal, rendez-vous au [169](#). Sinon, rendez-vous au [4](#).

## 267

D'un seul geste de son bras, le Commandeur ordonne à ses serviteurs de s'arrêter, ordre auquel ils obéissent instantanément. Un silence de mort plane alors dans le tunnel. Vous en avez la chair de poule. La créature est en train de parcourir le champ de bataille et ses pouvoirs magiques lui permettent de détecter le moindre signe de vie. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Écran Psychique et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Éminent, rendez-vous au 5. Si vous ne possédez pas cette Grande Discipline ou que vous n'avez pas le niveau requis, rendez-vous au [179](#).

## 268

Vous levez votre main vers les barils de poudre en récitant l'incantation du sortilège Main de Foudre. Une boule de flammes bleues jaillit de votre paume et file droit vers la plate-forme. Malheureusement, la créature réagit à temps et lance aussitôt un contre-sort. Utilisez la *Table de Hasard*. Pour chaque rang supérieur à celui de Grand Maître Principal que vous avez atteint, ajoutez 1. Si le résultat est inférieur ou égal à 8, rendez-vous au [196](#). S'il est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [142](#).

## 269

Vous tracez un cercle de la main en prononçant l'incantation du sortilège Bouclier. L'air se met à miroiter autour de vous, et le souffle glacé s'écrase sur votre écran protecteur de façon spectaculaire. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le total de vos points d'ENDURANCE est supérieur à 25, ajoutez 3. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1. Si le résultat est inférieur ou égal à 2, rendez-vous au [31](#). S'il est supérieur ou égal à 3, rendez-vous au [143](#).

## 270

Vous vous échappez sans problème le long du tunnel en courant pour vous éloigner le plus possible de cette fonderie. Mais soudain, une énorme porte de bronze s'abat devant vous et vous bloque le passage. Vous parcourez la surface lisse avec vos doigts et découvrez en son centre un petit panneau sur lequel sont incrustés des boutons. Sur chacun d'eux est gravée une rune Drodarine. Vous faites appel à la Discipline Magnakaï de l'Exploration pour déchiffrer leur signification. Ce sont en fait des chiffres : 1, 2 et 3. Votre sixième sens Kaï vous dit que le mécanisme qui libérerait le passage doit être enclenché en appuyant sur ces trois boutons dans un ordre bien précis. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Intuition, rendez-vous au [53](#). Sinon, rendez-vous au [260](#).

## 271

Avec précipitation vous vous dégagez des corps sans vie de vos adversaires, et vous vous remettez sur pied puis courez vers le canon. Malheureusement, en jetant un coup d'œil en direction du Commandeur, vous réalisez trop tard qu'il a sa main griffue tendue vers vous. Vous n'avez que le temps de voir jaillir un éclair bleu qui vous paralyse instantanément. Vous perdez peu à peu conscience et la dernière chose que vous entendez est le rire cruel et inhumain de cette créature. Votre vie et votre quête prennent tragiquement fin, dévoré par ces créatures innommables.

## 272

Vous empruntez la rampe en pierre et descendez dans l'ancre boueux de Shom'zaa. En vous approchant de sa cachette, les paroles du Seigneur Rimoah vous reviennent à l'esprit : « Tenez-vous à distance de la créature quand le Cristal-Soleil entrera en contact avec elle ; l'énergie libérée pourrait vous consumer tous les deux ». Ce précieux conseil vous fait voir les choses de façon complètement différente et vous marquez une halte. Pendant

tout ce temps vous n'avez pas quitté la stalagmite des yeux, mais vous sentez confusément que quelque chose ne va pas. En effet, en y regardant bien, vous vous rendez compte que la tête de Shom'zaa commence à s'estomper... vous êtes glacé d'effroi à l'idée d'avoir été le jouet d'une illusion. Au moment où vous allez rebrousser chemin, une force terrifiante vous frappe dans le dos. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre tiré est compris entre 0 et 4 inclus, rendez-vous au [24](#). S'il est compris entre 5 et 9 inclus, rendez-vous au [91](#).

### 273

Avec un air de défi vous faites face à l'horrible créature dont les poings rougeoient ardemment, mais votre sixième sens Kaï vous prévient qu'elle se prépare à vous envoyer un éclair d'énergie maléfique.

Si vous possédez un Arc et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [304](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [203](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [148](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [192](#).

### 274

Le souffle glacé se rapproche de vous à une vitesse effarante, vous devez vite vous jeter au sol pour l'éviter. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2. Si le total de vos points d'**ENDURANCE** est inférieur ou égal à 16, enlevez 1. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [89](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [156](#).

## 275

Vous êtes à peine à vingt mètres au-dessous de l'entrée du puits qu'un pan du mur s'effondre sous votre poids et vous fait lâcher prise. Vous tombez dans le vide pour atterrir sur le toit en fer de la cage du monte-charge : vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Vous rebondissez et roulez sur le sol d'une petite caverne. Vous reprenez difficilement votre souffle. L'écho des voix de vos attaquants parvient jusqu'à vous. Ils sont maintenant au bord du puits et tirent des flèches à l'aveuglette dans l'espoir de vous toucher par chance. Prestement vous vous mettez hors d'atteinte alors que les premiers projectiles ricochent sur le toit du monte-charge. Rendez-vous au [131](#).

## 276

Vous faites appel à vos pouvoirs Kaï pour faire se lever une nappe de brouillard entre vos ennemis et vous. Quand la brume commence à s'épaissir et à vous cacher de la vue des lanciers, vous faites volte-face et courez dans les hauts plants de céréales pour vous enfuir. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 2. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [47](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [248](#).

## 277

Vous ralentissez votre course et vous vous mettez à l'abri dans l'ombre, tout près de la sortie du tunnel. Vous observez avec attention les faits et gestes des gardes Agarashi afin de déterminer le moyen le plus efficace de créer une diversion. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, rendez-vous au 66. Si vous ne possédez pas cette Grande Discipline ou que vous n'avez pas le niveau requis, rendez-vous au [163](#).



## 278

Vous faites appel à vos pouvoirs sur les éléments et vous les dirigez sur la lanterne remplie d'huile suspendue juste au-dessus de la plate-forme dans l'espoir que le souffle que vous allez invoquer va incliner la lanterne et ainsi faire tomber quelques gouttes d'huile brûlante sur les barils de poudre. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est compris entre 0 et 2 inclus, rendez-vous au [208](#). S'il est compris entre 3 et 9 inclus, rendez-vous au [88](#).

## 279

Vous serrez les dents pour lutter contre la douleur et vous vous dépêchez de vous éloigner des flammes. Vous vous relevez avec peine mais il vous faut atteindre l'arcade le plus rapidement possible. Alors que vous titubez, une énorme boule de feu envahit le passage et file droit sur vous. Vous passez l'arcade et vous vous jetez sur le côté en vous couvrant la tête de vos mains juste à temps pour éviter d'être carbonisé. La boule de feu passe à quelques centimètres de vous pour s'écraser contre les trésors amoncelés ici dans une terrible explosion. Dans les derniers crépitements du feu, vous entendez le claquement sourd du mécanisme d'une trappe s'activer. Vous jetez un coup d'œil dans le passage : votre assaillant a activé un piège et une volée de flèches pleut sur lui et le transperce de toute part. Il ne peut esquiver et, dans un hurlement de frustration, son corps s'enflamme et se consume rapidement. Il ne reste de lui qu'un tas de cendres brûlantes. Rendez-vous au [330](#).

## 280

Ce baril vide n'est pas une protection suffisante contre les traits de vos ennemis, mais avant que vous ayez le temps de trouver une meilleure couverture, les renforts vous repèrent dès qu'ils entrent dans la caverne et les lanciers de l'avant-garde se ruent sur vous en brandissant leurs armes. Les combattre serait suicidaire, car ils sont plus d'une centaine. Votre seul espoir est

d'atteindre la barricade. Vous décidez alors de courir vers elle. Quand vous émergez de la fumée des canons, les défenseurs Nains vous voient courir vers la Chambre du Trône. Certains même reconnaissent en vous un seigneur Kaï à la coupe et à la couleur de votre tunique, des acclamations chaleureuses fusent alors de la barricade. Tout autour de vous sifflent les traits des Agarashi. Les tireurs d'élite Drodarins ripostent aussitôt pour vous couvrir. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2. Si le total de vos points d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 2, enlevez 2. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [333](#). S'il est compris entre 4 et 7 inclus, rendez-vous au [296](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [124](#).

### 281

Ayant découvert que le premier chiffre de la combinaison est le 3, il ne reste donc plus que deux solutions possibles avec les deux boutons restants. Si vous souhaitez essayer d'activer le mécanisme avec la combinaison suivante : 3, 2, 1, rendez-vous au [321](#). Si vous préférez tenter l'autre combinaison possible, à savoir : 3,1,2, rendez-vous au [312](#).

### 282

Maudissant votre mauvais choix, vous vous remettez sur pied pour faire face à la créature de pierre qui continue d'avancer de toute sa masse. Puis subitement elle s'arrête en pleine course, se tourne vers le Prince Leomin et dirige ses pas droit sur lui. Vous dégainez votre arme Kaï et vous vous ruez à sa rencontre pour une tentative désespérée de stopper la créature.

GOLEM DE ROCHE HABILITÉ : 40 ENDURANCE : 65

Cette créature est insensible à toutes les attaques psychiques. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [74](#).

Vous entendez le pas des Brozals ralentir quand ils se rapprochent du carrefour. Vous pressentez un danger et vous en avez la chair de poule. Vos sens Kaiï détectent la présence d'une entité malveillante parmi eux, une puissante aura maléfique émanant de cette créature. Craignant d'être découvert si vous restez là, vous vous éloignez discrètement le long du passage. Vous tombez alors sur une grande porte en bronze sur laquelle sont sculptées d'anciennes runes Drodarines rehaussées d'or. Vous poussez doucement cette porte qui s'ouvre sur une pièce sombre. Comme vous ne détectez aucune menace, vous entrez dans cette pièce et refermez la porte derrière vous. Il y a des alcôves tout le long des murs, dans chacune d'elles repose une urne funéraire. Certaines ont été brisées et les cendres qu'elles renfermaient sont éparpillées sur le sol. Vous réalisez que vous vous trouvez dans un cimetière Drodarin où reposent les cendres des guerriers Nains. C'est un endroit hautement sacré pour les Drodarins et c'est affligeant de voir que les serviteurs de Shom'zaa l'ont profané de la sorte. Une grande tombe domine le centre de la pièce dont le couvercle est fêlé et percé aux endroits où les horribles créatures ont essayé de l'ouvrir. On peut lire des inscriptions Drodarines sur sa surface poussiéreuse et, quand vous vous en approchez, votre cœur se met à battre plus vite : vous avez devant vos yeux la fameuse tombe d'Andarin, le premier roi de Bor. A travers un petit trou dans le couvercle vous pouvez voir l'urne funéraire du roi, éclairée par l'éclat d'un Marteau de Guerre en or posé juste à côté. Vos sens Kaiï vous disent que c'est une arme qui renferme une puissance magique stupéfiante. Si vous souhaitez essayer d'ouvrir le couvercle de la tombe, rendez-vous au [118](#). Si vous préférez laisser la tombe du Roi Andarin intacte, rendez-vous au [230](#).

Vous levez vos mains et prononcez en hâte l'incantation d'un contre-sort. L'air miroite de chaleur quand le sort prend effet et, quand l'éclair glacé traverse cette zone brûlante, il se transforme

aussitôt en un flot d'eau tiède. Votre sortilège a complètement déboussolé les créatures. Avec crainte, ils vous tournent le dos, malgré les cris hystériques de leur commandant leur intimant d'attaquer en masse. Avant qu'ils n'aient le temps de se rassembler pour exécuter cet ordre, vous trouvez une cachette dans ce vaste laboratoire encombrée d'engins de guerre. Vous vous mettez à couvert derrière un grand tas de roues d'où vous pouvez voir les serviteurs de Shom'zaa tourner en rond dans la confusion la plus totale. D'un seul coup leur attention est de nouveau fixée sur leur commandant : ce dernier vient en effet de pétrifier deux malheureux serviteurs par un éclair de glace. Lorsqu'il ordonne ensuite de baisser la herse pour empêcher votre fuite, un serviteur zélé se dépêche d'aller trancher la corde de sécurité à coups de hache. La corde cède et vous voyez avec horreur la herse tomber et vous couper la sortie. Rendez-vous au [320](#).

## 285

Vous gardez votre arme dégainée pendant que vous explorez la caverne ; il y a peut-être d'autres créatures monstrueuses prêtes à vous bondir dessus. Visiblement l'araignée occupait seule ces lieux, vous ne détectez plus aucune présence hostile. La seule issue est un tunnel creusé par la rivière souterraine vers l'ouest. L'eau de cette rivière est très chaude, mais elle ne vous semble pas insupportable et vous pensez pouvoir vous échapper par cette voie. Vous prenez bien garde à ce que votre équipement et vos armes soient bien protégés, puis vous vous jetez à l'eau, emporté par les courants rapides. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est compris entre 0 et 4 inclus, rendez-vous au [103](#). S'il est compris entre 5 et 9 inclus, rendez-vous au [11](#).

## 286

Vous tombez à la renverse et roulez sur le sol caillouteux, jusqu'à ce qu'un wagon de minerais stoppe votre dégringolade. Le choc est brutal, vous vous cognez la tête, vous êtes étourdi et vous

saignez : vous perdez 5 points d'**ENDURANCE**. Rendez-vous au [58](#).

### 287

Vous faites appel à vos pouvoirs sur les éléments pour créer un écran d'air brûlant. L'air se met à miroiter devant la barricade quand le sort prend pleinement effet et le souffle glacé s'écrase sur votre bouclier de façon spectaculaire. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le total de vos points d'**ENDURANCE** est supérieur à 25, ajoutez 2 au chiffre tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [183](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [57](#).

### 288

Son poing s'abat à quelques centimètres seulement de votre crâne et la chaleur qu'il dégage est telle que vous devez vite ramper vers la tombe d'Andarin pour vous abriter. Brusquement le portail vole en éclats dans un fracas assourdissant. Un frisson d'horreur vous parcourt le dos : dans l'encadrement de la porte se tient la créature. Son corps trapu est bouffi et ses veines saillantes, sa peau à la couleur cireuse est aussi pâle que celle d'un cadavre. Dans sa gueule claque une langue fourchue et ses yeux rougeoient avec malveillance, ce qui vous glace jusqu'à la moelle. Elle pénètre plus avant dans la pièce, les bras tendus en avant... Vous déglutissez avec peine : ses poings sont chauffés à blanc et flamboient comme deux énormes boules ardentes. Si vous souhaitez combattre cette créature, rendez-vous au [212](#). Si vous préférez éviter le combat et fuir, rendez-vous au [79](#).

### 289

Vous vous arrêtez à côté du canon, mais avant que vous n'ayez le temps d'allumer la mèche le Commandeur décoche un souffle glacé droit sur vous. Instinctivement vous vous baissez pour éviter d'être touché et le souffle passe à quelques centimètres seulement de votre tête. Vous vous relevez quand s'élève un concert de cris infernaux : des Agarashi foncent sur vous, des

haches à la main. Si vous possédez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Éminent, rendez-vous au 78. Si vous ne possédez pas cette Grande Discipline ou que vous n'avez pas le niveau requis, rendez-vous au [316](#).

## 290

Tout endolori et trempé après cette dure épreuve dans l'eau, vous nagez jusqu'au rivage et vous vous reposez un moment sur les roches couvertes d'algues. Sauf si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre un Repas ou perdre 3 points d'**ENDURANCE**. Vous inspectez les alentours et constatez que vous êtes arrivé au niveau d'une profonde fissure creusée par la rivière. Votre regard perçant repère une ouverture dans le granité qui surplombe le rivage de galets et quand vous vous rapprochez, vous découvrez l'entrée d'un long tunnel sinueux. Des champignons rouges poussent un peu partout sur les murs de ce sombre passage. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art des Simples, rendez-vous au [206](#). Sinon, rendez-vous au [221](#).

## 291

Quand vous touchez le sol la salve mortelle siffle au-dessus de votre tête. Vous rampez pour n'être plus dans la zone de tir, puis vous vous remettez sur pied pour dégager les lieux et allez vers la Chambre du Trésor. Au même moment, une énorme boule de feu envahit le passage et file droit sur vous. Vous passez la porte de la pièce et vous vous jetez sur le côté en vous couvrant la tête des mains juste à temps pour éviter d'être carbonisé. La boule de feu passe à quelques centimètres de vous pour s'écraser contre les trésors amoncelés ici dans un terrible explosion. Alors que les dernières flammes s'éteignent, vous entendez le claquement sourd du mécanisme de la trappe se réactiver. Vous jetez un coup d'œil dans le passage ; votre assaillant a marché sur la dalle piégée et une volée de flèches s'abat sur lui et le transperce de toute part. Il ne peut esquiver et, dans un hurlement de

frustration, son corps s'enflamme et se consume rapidement. Il ne reste de lui qu'un tas de cendres brûlantes. Rendez-vous au [330](#).

## 292

Vous sortez de l'ombre et courez vers l'arcade et, à une douzaine de mètres de vos ennemis, vous tirez votre arme Kaï de son fourreau en poussant votre cri de guerre :

- Pour le Sommerlund et le Kaï !

AGARASHI (munis de lances) HABILITÉ : 42 ENDURANCE : 40

Si vous êtes vainqueur en quatre Assauts ou moins, rendez-vous au 82. Si le combat dure cinq Assauts ou plus, rendez-vous au [236](#).

## 293

Vous faites appel à votre Discipline Magnakaï du Nexus dont vous dirigez la puissance sur une grande lanterne remplie d'huile, suspendue juste au-dessus de la plate-forme. Par la seule force de votre volonté, vous arrivez à la faire s'incliner afin que l'huile se déverse sur les barils de poudre. Malheureusement, la créature a senti votre présence et se met alors à pousser un cri perçant. Vous sentez alors une atroce douleur : un puissant flot d'énergie psychique pénètre votre esprit. Très rapidement la pression devient telle que vous sentez votre crâne prêt à exploser. Une brume écar-late obscurcit votre vision, vous ne pouvez réprimer un cri de douleur en lâchant votre arc et en tombant sur les genoux : vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous vous efforcez désespérément d'ériger un écran protecteur autour du noyau central de votre esprit en utilisant la Grande Discipline de l'Écran Psychique. Peu à peu vos défenses mentales se mettent en place, la douleur s'atténue et votre vision s'éclaircit. La brume se dissipe enfin pour vous laisser voir un groupe d'Agarashi qui s'avancent vers vous l'épée au poing. Il faut vous relever !

Heureusement, vous dégainez votre arme Kaiï juste à temps pour les affronter.

AGARASHI DE SHOM'ZAA HABILITÉ : 40 ENDURANCE : 30

Si vous êtes vainqueur de cet affrontement en trois Assauts ou moins, rendez-vous au [65](#). Si le combat dure plus de trois Assauts, rendez-vous au [189](#).

## 294

Vous tenez la tête du Prince Leomin dans le creux de vos bras et essayez de soigner les terribles blessures infligées par le fluide corrosif. Malheureusement, plus rien maintenant n'est en mesure de le sauver. L'avidité de Leomin est à la source de tout ce mal car c'est à cause d'elle que Shom'zaa et sa horde vorace ont été libérés de leurs entraves ; il n'en était pas moins un brave guerrier. Son dernier acte de courage vous a sauvé la vie et ça, vous ne l'oublierez jamais. Vous posez délicatement sa tête sur le sol et priez Ishir pour le repos de son âme. Un jour, peut-être, ses semblables lui pardonneront sa faiblesse pour le Korlinium et rendront hommage à sa mémoire comme le brave prince guerrier qu'il était. Il vous faut retourner maintenant à la Chambre du Trône. Vous avez certes accompli la partie la plus importante de votre mission en détruisant Shom'zaa, mais il ne faut pas oublier que vous devez encore assurer la protection du Trône d'Andarin. Vous quittez donc le repaire de Shom'zaa en repassant par le trou par lequel vous êtes entré. Là, vous scrutez minutieusement la caverne avant d'aller plus avant. L'étroit tunnel par lequel vous êtes venu est à présent vide et silencieux, en revanche la voie qui mène vers le sud retentit de cris d'agonie. Ce sont les hurlements des serviteurs de Shom'zaa que la mort de leur maître a rendus hystériques. Ils savent qu'ils ne sont plus en vie pour longtemps : sans ses pouvoirs maléfiques pour les soutenir, ils sont condamnés à périr sous les coups Drodarins. Si vous souhaitez rebrousser chemin pour aller directement à la nacelle, rendez-vous au [242](#). Si vous préférez explorer le tunnel sud, rendez-vous au [68](#).



## 295

Votre sixième sens Kaï vous informe que ces lanciers grimaçants sont particulièrement sensibles aux attaques soniques. Si vous possédez un instrument de musique, rendez-vous au [145](#). Sinon, rendez-vous au [15](#).

## 296

A une douzaine de mètres de la barricade, une flèche vous touche dans le dos et la force de son impact vous jette au sol : vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [41](#).

## 297

Quand vous atteignez le puits vous vous dépêchez d'enlever les planches qui en recouvrent l'ouverture. Vous vous penchez au-dessus du conduit, et dans la pénombre vous apercevez une nacelle en piteux état suspendue au fond quelques dizaines de mètres plus bas. Les serviteurs de Shom'zaa se rapprochent tout en continuant à vous tirer dessus. Une seconde flèche déchire un pan de votre tunique ; il ne vous reste plus qu'à descendre dans le puits pour éviter d'être touché à nouveau. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [76](#). Sinon, rendez-vous au [180](#).

## 298

Le pot touche l'araignée mais au lieu de se briser et de répandre le vinaigre sur elle, il rebondit sur son ventre mou. Vous déglutissez avec peine en voyant le pot tomber dans la rivière et couler sans laisser de traces, (ôtez cet objet de votre *Feuille d'Aventure*.) La monstrueuse bête émet de petits cris stridents en fonçant sur vous. D'un seul bond elle n'est plus qu'à quelques pas et vous pouvez voir avec horreur que ses crocs sont enduits d'un épais venin noir.

ARAIGNÉE GÉANTE HABILITÉ : 48 ENDURANCE : 45

Cette créature est insensible au Foudroiement Psychique (mais pas à la Puissance Psychique). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [112](#).

## 299

Vous sortez votre hache Kaiï, prêt à vous attaquer au couvercle de la tombe d'Andarin.

TOMBE D'ANDARIN HABILITÉ : 50 ENDURANCE : 50

Menez ce combat de la même façon que les autres. Pour ouvrir le couvercle de la tombe, les propriétés uniques de votre arme Kaiï vous donnent des bonus mais cela peut vous coûter des points d'ENDURANCE, à cause de la fatigue due à cet effort. Vous ne pourrez avoir recours à aucune attaque psychique pour ce combat. Vous pouvez y mettre fin (évasion) à n'importe quel moment en vous rendant au [230](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [110](#).

## 300

La rampe de pierre mène à une gigantesque caverne éclairée par des lanternes où s'étendent des hectares de champs fertiles de blé et d'orge. Il est étonnant de voir qu'une terre aussi riche peut exister aussi profondément sous terre, là où la pluie ne tombe jamais et où le soleil ne brille jamais. La déesse Ishir a accordé une faveur d'une valeur incommensurable aux Drodarins en leur donnant le Trône d'Andarin, car ce sont ses pouvoirs qui rendent possible un tel miracle. Vous quittez la rampe pour suivre un petit chemin qui longe les champs de blé ondoyants. Tout en marchant, vous amplifiez votre vision pour évaluer la distance qui vous sépare du mur opposé de la caverne. Vous avez encore environ deux kilomètres à parcourir. Mais vous êtes glacé d'effroi à la vue de six grandes créatures bipèdes à mi-distance de là. A première vue elles vous font penser à des guanza, une race de lézard que l'on trouve dans les terres du Sud, mais quand vous vous rapprochez, vous notez que ces bêtes à la peau grise ne sauraient être des créatures issues de la nature. Sur leur dos se

tiennent des cavaliers serviteurs de Shom'zaa armés de piques et de lances. Leur chef repère votre présence et lance aussitôt sa troupe à vos trousses. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est compris entre 0 et 3 inclus, rendez-vous au [136](#). S'il est compris entre 4 et 9 inclus, rendez-vous au [225](#).

### 301

Vous tournez sur vos talons et donnez un grand coup vers le plafond, mais la lame de votre arme Kaï rebondit sur une espèce de carapace aussi dure que de l'acier. En jetant un coup d'oeil au plafond, vous y apercevez une énorme créature qui ressemble à un scarabée noir doté d'une paire de mandibules et d'ailes membraneuses. D'un tube situé juste sous la gueule vorace de cette monstruosité jaillit un filin qui vient s'entortiller autour de vos jambes et d'un coup sec, elle vous envoie au sol. Vous n'avez pas le temps de réagir qu'un deuxième fil s'enroule autour de votre corps et vous coupe net la respiration tant la pression est grande. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [80](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [181](#).

### 302

Vous fuyez le long du tunnel sombre, le cœur battant à tout rompre, pour vous éloigner le plus possible de cette fonderie. Mais soudainement, une énorme porte de bronze s'abaisse devant vous et vous bloque le passage. Quand vous vous en approchez, elle s'ouvre pour laisser passer quatre serviteurs de Shom'zaa plutôt costauds. Ces créatures sont plus imposantes que celles que vous avez pu rencontrer jusqu'à présent et leurs yeux de reptile étincellent d'une lueur malveillante, ce qui révèle leur intelligence. Ils ricanent de joie en vous attaquant simultanément avec leurs armes acérées.

AGARASHI DE SHOM'ZAA HABILITÉ: 44 ENDURANCE:44

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [167](#).

### 303

Vous levez vos mains et, avec hâte, prononcez l'incantation d'un contre-sort. L'air miroite de chaleur quand le sort prend effet et quand l'éclair glacé traverse cette zone brûlante, il se transforme aussitôt en un flot d'eau tiède. Rendez-vous au [244](#).

### 304

Vous tirez une flèche en visant les yeux de la créature, mais alors que votre trait siffle vers son immonde tête, la bête l'attrape au vol en refermant dessus ses poings incandescents. Votre projectile s'enflamme et il est instantanément réduit en cendres. Craignant qu'il ne vous arrive la même chose si vous laissez la créature s'approcher trop près de vous, vous vous éloignez de la tombe et courez à travers l'alcôve. Prestement, vous actionnez le levier et un panneau secret du mur coulisse pour révéler un passage étroit. Rendez-vous au [159](#).

### 305

Le souffle glacé vous atteint de plein fouet. Vous souffrez de gelures aux jambes et aux pieds : vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [263](#).

### 306

Le souffle glacé s'écrase sur votre bouclier d'air brûlant et crée un énorme nuage de vapeur. Le recours à la magie pour contrer son attaque trouble le Commandeur, à tel point qu'il prend la fuite, ses serviteurs sur les talons. Ils disparaissent rapidement de votre vue et s'ensuit un silence de mort dans le tunnel. Si vous souhaitez jeter un coup d'œil aux corps qui jonchent le tunnel, rendez-vous au [144](#). Si vous préférez explorer le tunnel plus tard, rendez-vous au [160](#).

### 307

Ayant réussi à atteindre le côté le plus éloigné du mur de feu, vous courez vers le nord au cas où les lanciers de Shom'zaa essaieraient de vous prendre à revers. Vous parvenez rapidement à une tranchée boueuse marquant la limite entre les champs de blé et d'orge. Les plants de céréales sont ici beaucoup plus courts, et vous apercevez le toit d'une ferme Drodarine à moins de cinquante mètres devant vous. Si vous souhaitez fouiller la ferme, rendez-vous au [73](#). Sinon, rendez-vous au [37](#).

### 308

Vous regardez à travers les planches de bois et vous ne détectez aucun signe de vie dans le passage. Si vous souhaitez essayer d'entrer dans ce passage, rendez-vous au [204](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin le long du tunnel principal, rendez-vous au [220](#).

### 309

Vous faites appel à vos talents de camouflage pour augmenter vos chances de passer inaperçu lorsque vous essayerez d'atteindre la sortie du tunnel. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [186](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [62](#).

### 310

Vous récitez l'incantation du sortilège Main de Foudre et pointez votre main vers la créature de roche. De vos doigts jaillit une boule de feu qui file droit sur votre ennemi, et le frappe de plein fouet à la poitrine. La force de l'impact fait un bruit terrible mais, sous vos yeux ébahis, la boule de feu rebondit et file maintenant vers vous. Vous vous jetez au sol pour l'éviter. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le nombre que vous avez tiré est compris entre 0 et 4 inclus, rendez-vous au [252](#). S'il est compris entre 5 et 9 inclus, rendez-vous au [107](#).

### 311

Vous frappez le projectile du plat de votre lame et le faites dévier de votre poitrine, évitant ainsi d'être mortellement blessé. Mais vous n'en sortez pas indemne, la force avec laquelle la boule de feu a heurté votre arme vous fait tomber à la renverse dans le panneau ouvert. Dans la chute vous vous écorchez la tête, les genoux et le dos : vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Étourdi, vous vous relevez avec peine et vous fuyez le long de ce passage rempli de toiles d'araignée. Au bout d'un moment, vous entrevoyez dans la semi-pénombre une ouverture qui donne sur une pièce remplie d'objets étincelants. Vous amplifiez votre vision et vous réalisez avec surprise que vous courez droit sur une chambre forte secrète Drodarine. Le bruit de l'effondrement de la maçonnerie vous avertit d'un nouveau danger : la créature tente de vous poursuivre. D'énormes morceaux de plâtre s'écroulent à mesure qu'elle force l'étroit passage de son corps bouffi. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Oriente, rendez-vous au [223](#). Sinon, rendez-vous au [166](#).

### 312

Quand vous appuyez sur le troisième bouton vous entendez avec soulagement le mécanisme de la serrure se déclencher et la porte s'ouvrir. Mais au même moment retentit une alarme dans le tunnel. Craignant le pire, vous dégainez votre arme Kaï alors que la porte s'ouvre lentement. Rendez-vous au [40](#).

### 313

D'un seul geste de son bras, le chef signale à ses serviteurs de s'arrêter, ordre auquel ils obéissent instantanément. Un silence de mort plane alors dans le tunnel, qui vous donne la chair de poule. La créature est en train de parcourir le champ de bataille et ses pouvoirs magiques lui permettent de détecter le moindre signe de vie. Vous faites appel à la Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique pour ériger un écran protecteur autour de vous, et la créature ne détecte pas votre présence. D'un

mouvement sec elle ordonne à ses serviteurs de se remettre en marche. Vous attendez que les bruits de leurs pas s'éloignent avant de vous remettre sur pied. Si vous souhaitez jeter un coup d'œil aux corps qui jonchent le tunnel, rendez-vous au [144](#). Si vous préférez explorer le tunnel plus tard, rendez-vous au [160](#).

### 314

Votre Discipline Magnakaï du Nexus dégèle vos membres endoloris et vous évite des dommages permanents, mais vous ne retrouvez pas l'entier usage de vos jambes. Vous vous effondrez à terre. Avant que les Agarashi ne profitent de la situation et se rassemblent pour vous attaquer, vous vous traînez vers une partie du laboratoire encombrée d'engins de guerre. Vous vous mettez à couvert derrière un grand tas de roues d'où vous pouvez voir les serviteurs de Shom'zaa tourner en rond dans la confusion la plus totale. Ce petit moment de répit vous permet de soigner vos blessures. Grâce à vos talents curatifs Kaï vous retrouvez pleinement l'usage de vos jambes. D'un seul coup leur attention est de nouveau fixée sur leur commandant : ce dernier vient en effet de pétrifier deux malheureux serviteurs par un éclair de glace. Lorsqu'il ordonne ensuite de baisser la herse pour empêcher votre fuite, un serviteur zélé se dépêche d'aller trancher la corde de sécurité à coups de hache. La corde cède et vous voyez avec horreur la herse tomber et vous couper la sortie. Rendez-vous au [320](#).

### 315

Les « Poings de fer » accueillent joyeusement votre arrivée à la barricade. Ils débordent de joie après six longs jours de siège car, pour eux, la retraite de leurs ennemis de la Chambre du Trône ne peut signifier que la fin de leurs dures épreuves. Le Prince Torfan vous offre sa main pour vous aider à vous hisser sur la barricade, et vous demande instantanément des nouvelles de son frère. Vous répondez d'un triste signe de la tête qu'il ne comprend que trop bien. Torfan est affligé de la perte de son frère mais sur le chemin qui vous mène à la Chambre du Trône vous lui racontez

comment il s'est courageusement sacrifié pour sauver votre vie, ce qui le réconforte un peu.

- Sans le sacrifice de votre frère, nous aurions été tués tous deux, et Shom'zaa serait encore en vie, lui confiez-vous.

- Il a payé très cher le prix de son erreur, vous répond le Prince Torfan, mais il est mort avec honneur et, pour cela, il restera dans nos mémoires. Les pouvoirs curatifs du Trône d'Andarin vous font

regagner 5 points d'ENDURANCE. A moins que vous ne possédiez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez impérativement prendre un Repas ou perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [178](#).

### 316

Vous roulez sur le côté pour éviter de justesse la hache de guerre Drodarine qui s'abat sur vous. Le coup était porté avec force et le tranchant de cette arme s'enfonce profondément dans le granité avec une pluie d'étincelles. Votre attaquant crie sa rage en essayant de la retirer de là. Vous en profitez pour dégainer votre arme Kaï, mais déjà deux de ses compagnons se ruent vers vous, le regard meurtrier.

AGARASHI (munis de haches Drodarines) HABILITÉ : 44  
ENDURANCE : 32

Si vous êtes vainqueur en quatre Assauts ou moins, rendez-vous au [255](#). Si vous êtes vainqueur en cinq Assauts ou plus, rendez-vous au [271](#).

### 317

Alors que vous tombez sur le sol, deux de leurs flèches vous touchent, l'une s'enfonce dans votre épaule droite et la deuxième vous érafle la jambe gauche : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à vos blessures, rendez-vous au [279](#).



Vous suivez le guerrier Drodarin qui vous mène à travers un passage donnant sur un vaste tunnel éclairé par des lanternes. Là, un chariot tiré par quatre grands loups vous attend. Les animaux sont tout excités à la vue de Vagel et lui témoignent leur joie de le revoir en poussant de petits gémissements et en remuant la queue. Le capitaine saute dans le chariot et vous enjoint d'en faire autant. Une fois installés, il attrape les rênes de cuir et fait démarrer l'attelage. Vous traversez une série, apparemment sans fin, de cavernes gigantesques en vous émerveillant de voir une diversité et une richesse qui dépassent votre imagination et que vous n'auriez pas cru possibles dans un monde souterrain. Vous dépassez des fermes entourées de bétail et de riches cultures, des rivières poissonneuses et des réservoirs pleins d'huile pour alimenter les lanternes qui éclairent ce vaste royaume. Parmi toutes ces merveilles de Bor que vous découvrez, vous pouvez aussi voir s'y mêler la tragédie qui vient de frapper la race Drodarine. En effet de nombreuses demeures que vous avez croisées ont été saccagées ou abandonnées et de petits groupes de guerriers las et fatigués sont assis dans les ruines à soigner leurs blessures. Derrière la carcasse encore fumante d'une maison, vous arrivez à l'entrée d'un tunnel qui descend aux carrières et mines de cuivre. L'endroit a l'air désert mais, lorsque vous sortez du tunnel, votre Discipline Magnakaï de l'Exploration vous avertit d'un danger : en effet vous foncez droit sur une embuscade. Vous dites à Vagel de tourner, mais avant même qu'il n'ait eu le temps d'obéir à votre commandement, une volée de flèches s'abat sur vous. L'un des loups est tué sur le coup, ce qui déséquilibre votre attelage et le fait sortir du chemin. Cahotant dans tous les sens, une des roues du chariot se fracasse contre un gros bloc de pierre, vous envoyant culbuter. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [286](#). S'il est compris entre 4 et 7 inclus, rendez-vous au [120](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [85](#).

### 319

Vous entrez dans le tunnel et vous suivez le convoi de wagons jusqu'à un carrefour où un passage plus étroit part vers la droite. L'entrée de ce passage est obstruée par un entrelacs de poutres en bois. Il y a bien une petite plaque de fer fixée à une des poutres, mais les runes Drodarines inscrites dessus ont été effacées par de l'acide. De plus près, vous remarquez que c'est le même acide qui a rongé l'armure du Prince Leomin : c'est donc l'œuvre de Shom'zaa lui-même ! Si vous possédez la Grande Discipline de la Science Médicale, et que vous avez le rang de Grand Défendeur Kaï, ou plus, rendez-vous au [138](#). Si vous ne possédez pas cette Grande Discipline, ou si vous n'avez pas encore atteint le rang nécessaire, rendez-vous au [308](#).

### 320

Vous restez caché quand vos ennemis viennent à votre recherche dans l'enchevêtrement des machines de guerre Drodarines. A travers les planches vous voyez le Commandeur descendre de la plate-forme pour se joindre aux recherches. Il presse ses serviteurs en poussant des cris effroyables et envoie des éclairs de glace au hasard dans l'espoir de vous toucher. Ses yeux flamboient de haine et sa démarche est celle d'un prédateur impitoyable. Le tunnel par lequel vous êtes entré est maintenant bloqué et la herse est définitivement hors de service depuis que la corde qui la commandait a été rompue. Vous perdez tout espoir de sortir d'ici vivant, quand vos yeux se posent sur quelque chose qui va peut-être vous sauver la vie. Rendez-vous au [51](#).

### 321

Quand vous appuyez sur le troisième bouton vous entendez avec soulagement le mécanisme de la serrure se déclencher et la porte de bronze s'ouvrir. Vous vous dépêchez de l'enjamber et de la refermer derrière vous. Le tunnel se prolonge devant vous et vous le suivez le long de la voie ferrée descendant en pente douce

vers le riche gisement de minerais. Quelques instants plus tard, vous entendez des bruits semblables à un roulement de tonnerre plus loin dans le passage. Vous êtes sur vos gardes et, à mesure que vous avancez, vous entendez plus distinctement que ce sont des séries de détonations. Vous apercevez maintenant une salle éclairée par une lanterne ; vous amplifiez votre vision et vous réalisez que c'est de là que proviennent les détonations. Rendez-vous au [35](#).

### 322

Shom'zaa porte la main à la profonde blessure que vous lui avez infligée, il titube puis tombe à la renverse dans la boue. Vous êtes venu à bout de ce redoutable adversaire, mais vous sentez que sa mort n'est qu'un état provisoire car le lien entre son corps et le Plan des Ténèbres est encore intact. Ainsi quand vous fixez son cadavre répugnant, vous détectez un flot puissant d'énergie maléfique qui lui redonne peu à peu vie. Vous retournez là où gît le Prince Leomin, vous sortez le Cristal-Soleil de votre poche et priez Ishir de guider votre main quand vous le lancerez sur le corps de Shom'zaa. Vous ne ratez pas votre lancer et un éclair aveuglant jaillit soudainement, suivi presque aussitôt d'une implosion assourdissante qui crée un courant d'air tourbillonnant entraînant avec lui les éboulis de pierre. Vous vous jetez sur le Prince Leomin et le maintenez à terre pour éviter d'être emportés tous deux. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est compris entre 0 et 3 inclus, rendez-vous au [114](#). S'il est compris entre 4 et 6 inclus, rendez-vous au [3](#). S'il est compris entre 7 et 9 inclus, rendez-vous au [232](#).

### 323

Le Roi Ryvin appelle Vagel, le capitaine à la crinière rousse de ses « Poings de fer », élite guerrière, et lui assigne d'être votre guide. Vagel connaît le chemin qui mène à la Chambre du Trône où les princes ont été vus la dernière fois. On pense qu'ils sont pris au piège avec leurs gardes du corps dans la Chambre du Trône, essayant de défendre la relique sacrée de la horde ennemie. Vagel

sait aussi où se trouve le repaire de Shom'zaa, c'est un endroit où la créature retourne souvent. Pour vous aider dans votre mission, le roi vous remet la Pierre de Sang d'Andarin. (Notez-la sur votre *Feuille d'Aventure* comme un Objet Spécial que vous gardez autour du cou. Vous n'êtes pas obligé d'effacer un objet même si vous possédez déjà le maximum d'Objets Spéciaux.) La couleur de cette amulette s'accentuera à l'approche des princes. Le Seigneur Rimoah restera auprès du Roi Ryvin pour l'aider à rassembler les forces de son armée dispersée. Cela fait, ils tenteront de passer dans les niveaux inférieurs pour porter secours aux occupants de la Chambre du Trône. Une fois tout planifié, vous saluez Rimoah et vous vous mettez en route aux côtés du capitaine Vagel. En sortant du grand hall, ce dernier vous propose de passer par l'armurerie des « Poings de fer ». Si vous souhaitez accepter l'offre de Vagel, rendez-vous au [238](#). Sinon, rendez-vous au [318](#).

### 324

Les derniers Agarashi s'enfuient dans le tunnel. Vous essuyez la lame souillée de votre arme Kaï et la remettez dans son fourreau. Si vous souhaitez jeter un coup d'œil aux corps qui jonchent le tunnel, rendez-vous au [144](#). Si vous préférez explorer le tunnel plus tard, rendez-vous au [160](#).

### 325

Vous dégainez votre arme Kaï et vous vous tenez prêt à l'abattre sur cette redoutable créature. Mais elle claque des mains et une boule de plasma ardent siffle aussitôt vers vous. Vous essayez de parer le coup du plat de votre lame et vous sentez la boule d'énergie vous frôler le visage. Enragée par votre riposte, elle accélère le pas et se rue sur vous, les deux poings levés. Craignant de vous faire écraser si vous la laissez vous approcher, vous vous éloignez de la tombe pour vous réfugier dans une alcôve. Vous tirez rapidement le levier et un panneau secret coulisse pour vous révéler un passage étroit. Vous vous agrippez au panneau pour vous faufiler dans l'étroite ouverture, mais alors que vous êtes à

moitié engagé, deux orbes enflammés jaillissent des mains de votre adversaire et filent dans votre dos. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 1. Si le résultat est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [44](#). Si le résultat est compris entre 5 et 7 inclus, rendez-vous au [262](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [30](#).

### 326

Vous faites appel à vos pouvoirs sur les éléments pour condenser de la vapeur d'eau autour de vous, protégeant ainsi vos vêtements et votre équipement des flammes. Rendez-vous au [307](#).

### 327

Votre sixième sens Kaï vous avertit qu'un groupe d'Agarashi viennent dans votre direction plus loin dans le tunnel et votre Discipline Magnakaï de l'Intuition détecte à leur tête la présence d'une créature dotée de pouvoirs magiques. Vous jetez un coup d'œil rapide derrière vous mais ce passage éclairé n'offre pas beaucoup d'endroits où vous cacher. Vous évaluez rapidement la situation, puis vous faites appel à votre Discipline Améliorée du Nexus pour vous aider à rester en vie. Vous vous recroquevillez au sol et vous vous couvrez la tête de votre bras afin de cacher votre visage. Ensuite vous vous mettez en catalepsie, feignant la mort. Quelques minutes plus tard, une douzaine d'Agarashi s'avancent dans le tunnel avec, à leur tête, une mince créature à la peau sombre et aux yeux brillants. Leurs regards passent sur vous sans s'arrêter et ils poursuivent leur chemin. Lorsque vous n'entendez plus les crissements de leurs griffes sur le sol de pierre, vous sortez de transe et vous remettez sur pied. Si vous désirez fouiller les corps étendus dans le tunnel, rendez-vous au [144](#). Si vous préférez poursuivre votre exploration du tunnel, rendez-vous au [160](#).

## 328

Vous levez votre arme Kaiï et poussez votre cri de guerre :

- Pour le Sommerlund et le Kaiï ! Votre vaillance encourage les « Poings de fer » qui vous entourent et ils se rallient à vous pour reprendre le canon dans votre camp. Vous menez la charge, balayant tous les Agarashi qui ont le malheur d'être sur votre chemin. Quand vous atteignez le canon, vous vous emparez de la bannière de Leomin et la brandissez bien haut tout en continuant de combattre farouchement.

AGARASHI DE SHOM'ZAA HABILITÉ : 48 ENDURANCE : 42

L'ennemi est insensible à toutes les formes d'attaque psychique. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [200](#).

## 329

Instinctivement vous vous protégez la tête avec vos bras, mais cela n'est pas suffisant. L'éboulement de rochers entraîne l'effondrement du plafond du tunnel et vous êtes enseveli sous des centaines de tonnes de granité. Tragiquement, votre vie et votre quête prennent fin ici même.

## 330

Maintenant que la créature ne représente plus aucun danger, vous contournez ses cendres encore fumantes pour explorer cette mystérieuse Chambre du Trésor. La voûte est décorée de peintures murales à la gloire d'Ishir, il y a de magnifiques tables savamment sculptées sur lesquelles sont entassés des gemmes et des lingots de métal précieux. Ces tables forment un cercle au milieu duquel se dresse une statue en or de la déesse sur un piédestal en cristal. Contre le piédestal, il y a plusieurs objets très anciens d'une valeur inestimable. Trois d'entre eux attirent plus particulièrement votre attention :

Une cotte de mailles en Korlinium : cet Objet Spécial peut être revêtu sous votre tunique. Il vous fait gagner 2 points d'**HABILETÉ**. Un sac Drodarin : cet objet Spécial vous permet d'ajouter cinq objets supplémentaires au contenu de votre sac à dos dans lequel il se range en ne prenant la place que d'un seul objet. Une hache de guerre magique: cette arme est considérée comme un Objet Spécial. Elle vous donne un bonus de 5 points d'**HABILETÉ** lors des combats, et ce, contre n'importe quel ennemi. Vous pouvez utiliser cette arme magique et votre arme Kaï usuelle alternativement. Si vous souhaitez prendre un ou plusieurs objets de cette liste, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [95](#).

### 331

Malheureusement le Cristal-Soleil effleure un coin de la stalagmite et il est dévié de sa trajectoire. Votre cœur s'arrête de battre quand vous le voyez rebondir puis tomber dans la boue qui recouvre le sol. L'idée d'avoir perdu la seule arme efficace contre Shom'zaa vous glace d'effroi. Vous bondissez vers la rampe pour essayer de la récupérer. Votre sixième sens Kaï guide vos pas et vous permet de localiser le Cristal et quand vous vous en emparez, les paroles du Seigneur Rimoah vous reviennent à l'esprit : « Tenez-vous à distance de la créature quand le Cristal-Soleil entrera en contact avec elle, l'énergie libérée pourrait vous consumer tous deux. » Ce précieux conseil vous fait voir les choses de façon complètement différente et vous marquez une halte. Pendant tout ce temps vous n'avez pas quitté la stalagmite des yeux, mais vous sentez confusément que quelque chose ne va pas. En effet, en y regardant bien, vous vous rendez compte que la tête de Shom'zaa commence à s'estomper... Vous êtes glacé d'effroi à l'idée d'avoir été le jouet d'une illusion. Au moment où vous allez rebrousser chemin, une force terrifiante vous frappe dans le dos. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le nombre que vous avez tiré est compris entre 0 et 4 inclus, rendez-vous au [24](#). S'il est compris entre 5 et 9 inclus, rendez-vous au [91](#).

### 332

Vous traversez non sans difficulté cinq champs d'orge avant d'arriver de l'autre côté de cette gigantesque caverne. Plusieurs chemins charretiers convergent à proximité d'une large rampe de pierre qui monte vers l'entrée d'un tunnel non surveillé. Vous grimpez le long de la rampe et une fois dans le tunnel, vous découvrez un certain nombre d'armes brisées jonchant le sol. Parmi elles, vous trouvez 1 Flèche et 1 Épée encore en état de servir. (Si vous décidez de les garder, notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*.) Vous longez le tunnel sur plusieurs centaines de mètres jusqu'à un croisement. Là, un passage plus étroit va vers la droite. Une stèle de pierre sur laquelle était indiqué le nom de ce passage est brisée et les morceaux sont éparpillés par terre. Vous essayez de les recoller, mais le galop de cavaliers montés sur des Brozals dans le tunnel principal vous interrompt. Rapidement, vous vous cachez dans le passage ombragé en utilisant vos talents de camouflage. Vous attendez que les cavaliers passent leur chemin. Pendant ce temps, à moins que vous ne possédiez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre un Repas ou perdre 3 points d'**ENDURANCE**. Rendez-vous au [283](#).

### 333

Vous êtes à moins de douze mètres de la barricade quand un projectile vous percute violemment le dos et vous envoie rouler au sol, face contre terre : vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Rendez-vous au [41](#).

### 334

Malgré votre rapidité et votre discrétion, la créature vous remarque et pousse un cri épouvantable. Vous sentez alors une douleur atroce : un puissant flot d'énergie psychique pénètre votre esprit. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Écran Psychique, rendez-vous au [32](#). Sinon, rendez-vous au [342](#).



### 335

Vous récitez l'incantation du sortilège Main de Foudre et pointez votre main vers les yeux de la créature. De vos doigts jaillit une boule de feu qui file droit sur le Commandeur et le touche mortellement au front avant même qu'il n'ait eu le temps d'envoyer un second souffle d'énergie glacé. Son crâne vole en éclats et son corps sans vie s'effondre sur le sol où il est piétiné par sa horde d'esclaves. Rendez-vous au [244](#).

### 336

Vous vous relevez avec peine et vous réussissez à vous enfuir le long de ce passage rempli de toiles d'araignée. Au bout d'un moment, vous entrevoyez dans la semi-pénombre une ouverture qui donne sur une pièce remplie d'objets étincelants. Vous amplifiez votre vision et vous réalisez avec surprise que vous courez droit sur une chambre de trésor Drodarine. Le bruit de l'effondrement de la maçonnerie vous avertit d'un nouveau danger : la créature tente de vous poursuivre. D'énormes morceaux de plâtre s'écroulent à mesure qu'elle force l'étroit passage de son corps bouffi. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Orient, rendez-vous au [223](#). Sinon, rendez-vous au [166](#).

### 337

Vous sortez une flèche de votre carquois et la tenez fermement par l'empennage en prononçant l'incantation du sortilège Flèche enflammée. La pointe de votre trait s'enflamme alors et, dès que la voie est libre, vous sortez de votre cachette et courez vers le canon, la flèche enflammée à bout de bras. Le commandant Agarashi remarque aussitôt que vous êtes à découvert ; il se tourne et, avec un rire dédaigneux, lève ses serres griffues dans votre direction. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [289](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [175](#).

### 338

Alors que vous êtes emporté vers les récifs acérés, vous vous retournez pour essayer de vous propulser des deux pieds en prenant appui contre les parois rocheuses. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le total de vos points d'**ENDURANCE** est supérieur ou égal à 25, ajoutez 1 au nombre que vous avez tiré. Si le total de vos points d'**ENDURANCE** est inférieur ou égal à 12, enlevez 2. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [199](#). S'il est compris entre 4 et 7 inclus, rendez-vous au [171](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [137](#).

### 339

Vous prononcez l'incantation du sortilège Main de Foudre et levez votre main vers la créature au faciès de lézard. Une boule de flammes bleues s'échappe de votre paume et la frappe en pleine poitrine. La force de votre sort la projette au sol ; dans sa chute, sa tête heurte un rocher et lui fait perdre conscience. Ses serviteurs sont stoppés net dans leur course à la vue de la défaite de leur chef. Comme ce dernier ne se relève pas, ils sont pris d'une peur panique et s'enfuient dans la confusion la plus totale. Vous en profitez pour courir vers le puits, au milieu du pan nord de la carrière. Rendez-vous au [17](#).

### 340

La créature de pierre s'arrête subitement en pleine course, se tourne vers le Prince Leomin et se dirige droit sur lui. Vous dégainez votre arme Kaï et vous vous ruez à sa rencontre dans une tentative désespérée pour la stopper.

**GOLEM DE ROCHE HABILITÉ : 40 ENDURANCE : 70**

Cette créature est insensible à toutes les attaques psychiques. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [74](#).

## 341

Vous récitez l'incantation du sortilège Force. Le sort commence à prendre effet et vous sentez un flot d'énergie curative envahir chacun de vos membres endoloris. Régénéré par cette énergie, vous prenez le couvercle du tombeau à bras-le-corps et essayez de le forcer. Vous entendez un grand craquement quand le sceau de poussière se brise enfin, puis un flot de lumière dorée vous inonde quand le couvercle de la tombe glisse au sol. Avec une crainte respectueuse, vous soulevez un Marteau de Guerre en or qui se trouvait à côté de l'urne funéraire du Roi Andarin, vous en admirez la finesse et la perfection. Cette arme n'a pu être forgée que par une magie ancestrale. Si vous souhaitez garder le Marteau de Guerre d'Andarin, inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure* comme un Objet Spécial. Contre n'importe quel ennemi, il vous donne un bonus de 5 points d'**HABILETÉ**. Vous pouvez aussi utiliser cette arme magique à la place de votre arme Kaï. Rendez-vous au [230](#).

## 342

Très rapidement la pression devient telle que vous sentez votre crâne prêt à exploser. Une brume écarlate obscurcit votre vision, vous ne pouvez réprimer un cri de douleur en lâchant votre arc et en tombant sur les genoux : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Vous vous efforcez désespérément d'ériger un écran protecteur autour de votre esprit en utilisant la Grande Discipline de l'Écran Psychique. Peu à peu vos défenses mentales se mettent en place, la douleur s'atténue et votre vision s'éclaircit. La brume se dissipe enfin pour vous laisser voir un groupe d'Agarashi qui s'avancent vers vous l'épée au poing. Il faut vous relever ! Heureusement, vous dégainez votre arme Kaï juste à temps pour les affronter.

TROUPE D'AGARASHI HABILETÉ : 40 ENDURANCE : 30

Si vous êtes vainqueur de cet affrontement en trois Assauts ou moins, rendez-vous au [65](#). Si le combat dure plus de trois Assauts, rendez-vous au [189](#).

### 343

Quand l'éclair de glace traverse le mur d'air brûlant, il se transforme aussitôt en un nuage de vapeur inoffensif. L'utilisation de la magie pour contrer son attaque trouble le Commandeur, à tel point qu'il prend la fuite, ses serviteurs sur les talons. Ils disparaissent rapidement de votre vue et s'ensuit un silence de mort dans le tunnel. Si vous souhaitez jeter un coup d'œil aux corps qui jonchent le tunnel, rendez-vous au [144](#). Si vous préférez explorer le tunnel plus tard, rendez-vous au [160](#).

### 344

Vous vous appuyez contre la porte en récitant l'incantation du sortilège Force. Le sort commence à prendre effet et vous sentez un flot d'énergie curative envahir chacun de vos membres endoloris.

Régénéré par cette énergie, vous bloquez la porte de tout votre poids. Un deuxième coup la percute violemment mais vous tenez bon. Vous sentez alors la température à sa surface devenir de plus en plus élevée. Si vous possédez la Grande Discipline du Nexus, rendez-vous au [227](#). Sinon, rendez-vous au [173](#).

### 345

Votre dernier coup désarçonne le lancier Agarashi et envoie son corps sans vie rouler dans les épis de blé où il laisse une traînée de sang noir. Sa monture s'enfuit à travers champs mais vous remarquez qu'un objet est tombé de la sacoche accrochée à la selle et vous le récupérez. C'est une Bombe à Phosphore. (Si vous souhaitez conserver cet objet, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*.) A ce moment, vous entendez les pas d'autres cavaliers se rapprocher, vous vous enfoncez alors dans les plants de céréales et courez vers le nord. Après quelques minutes de

course, vous ne les entendez plus derrière vous et pensez les avoir semés pour de bon cette fois. Vous êtes à peine passé dans le champ d'orge voisin que, soudain, un mur de lumière jaillit devant vous. Au même moment, une détonation suivie de trois autres retentissent au milieu des cultures. Pour vous forcer à sortir de votre cachette, les cavaliers n'ont rien trouvé de mieux que de lancer des bombes afin d'incendier les champs. En quelques secondes seulement, les plants asséchés s'enflamment, attisés par le vent qui souffle violemment. Pour éviter les flammes, vous reculez dans le champ de blé, mais en rebroussant chemin, votre sixième sens vous alerte que vous foncez droit dans un piège. Si vous souhaitez continuer à battre en retraite dans le champ de blé afin d'éviter l'incendie qui se rapproche, rendez-vous au [194](#). Si vous souhaitez tenter la traversée du mur de feu qui vous fait place pour vous réfugier dans les champs d'orge au-delà, rendez-vous au [42](#).

### 346

Tout en courant vers l'arcade, vous rassemblez l'énergie magique nécessaire à l'incantation d'un Mot de Pouvoir, et vous dirigez cette formidable énergie sur vos ennemis : « Meurs ! » La puissance de votre sort perce leurs rangs et les envoie rouler sur les côtés. Avant que les survivants n'aient le temps de se rassembler, vous vous ruez dans le passage que votre sortilège a frayé parmi eux pour vous élancer vers la barricade de la Chambre du Trône. Rendez-vous au [135](#).

### 347

Vous faites appel à vos talents de camouflage pour augmenter les chances de passer inaperçu lorsque vous essayerez d'atteindre la sortie du tunnel. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [186](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [62](#).

## 348

Le souffle glacé qui jaillit des griffes de la créature fait dévier votre éclair de sa trajectoire. Elle hurle ensuite des ordres à ses serviteurs qui, aussitôt, s'avancent vers vous, l'épée au poing. Vous rangez vite votre arc et dégainez votre arme Kai.

AGARASHI DE SHOM'ZAA HABILITÉ: 40 ENDURANCE: 32

Si vous êtes vainqueur de ce combat en trois Assauts ou moins, rendez-vous au [65](#). Si le combat dure au-delà de trois Assauts, rendez-vous au [189](#).

## 349

Vous faites appel à vos talents Magnakai de la Science Médicale pour arrêter le flot de sang qui s'écoule de votre blessure. Vous vous éloignez de ces récifs acérés et, quelques mètres plus loin, les courants glacés vous font tourner avant de vous rejeter sur une berge de galets où vous vous échouez rudement. Rendez-vous au [290](#).

## 350

Une escorte spéciale est détachée pour le Seigneur Rimoah et vous-même. En compagnie du Prince Torfan, vous êtes emmenés au Grand Hall où une magnifique réception vous attend. Vous êtes officiellement introduit auprès du Roi Ryvin qui vous couvre d'éloges et de remerciements sincères pour avoir contribué largement à la victoire de son royaume sur ses assiégeants. Vous lui rendez la Pierre de Sang d'Andarin et, à la place, il vous remet la Croix de Boradon - la plus haute distinction de courage et de bravoure du Royaume de Bor. Lors des festivités moins formelles qui suivent, vous vous voyez accorder la citoyenneté d'honneur de Bor ainsi que le rang et le titre très prestigieux de « Poings de fer » - un privilège rarement accordé à un guerrier qui n'a pas de sang Drodarin. Après une journée de repos bien méritée, vous embarquez à bord du *Saute-Nuage* en compagnie du Seigneur Rimoah pour rentrer triomphalement dans votre Sommerlund

natal. Les échos de votre victoire vous ont devancé et vous êtes accueilli dans la liesse générale à votre arrivée au monastère. Pour avoir triomphé de Shom'zaa et sauvé le Trône d'Andarin, vous recevez les compliments et l'admiration du Maître Suprême, Loup Solitaire en personne.

- Félicitations, Grand Maître, vous avez su triompher de l'adversité et mener à bien cette quête. Votre bravoure et vos exploits appartiennent désormais aux légendes du Second Ordre Kaiï. Cependant, le combat contre le Mal n'est pas encore fini, et bientôt votre courage et vos talents Kaiï seront à nouveau soumis à rude épreuve dans un lointain royaume du Magnamund. La nature de cette quête et les dangers qui vous attendent vous seront dévoilés dans le prochain volume de la série Loup Solitaire.

# Table des

Quotient d'attaque

Chiffre donné par la table de hasard

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

E = Ennemi - LS = Loup Solitaire



# coups portés

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

T = Tué sur le coup

## TABLE DE HASARD

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