

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Loup Solitaire / 2 /

La Griffes du Vampire

Joé Dever



Joe Dever

La Griffe du Vampire

Loup Solitaire /27

Traduit de l'anglais par Noiiannipha Simon



Gallimard

GRANDES DISCIPLINES Notes

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

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

FEUILLE D'AVENTURE

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

DÉTAIL DES COMBATS

LOUP SOLITAIRE	Quotient d'attaque	ENNEMI

LOUP SOLITAIRE	Quotient d'attaque	ENNEMI

LOUP SOLITAIRE	Quotient d'attaque	ENNEMI

LOUP SOLITAIRE	Quotient d'attaque	ENNEMI

LOUP SOLITAIRE	Quotient d'attaque	ENNEMI

LOUP SOLITAIRE	Quotient d'attaque	ENNEMI



OBJETS SPÉCIAUX

DESCRIPTION	EFFETS

LISTE DES ARMES

ARMES (2 armes maximum)

1

2

(+ 3 points d'ABAZITH 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 Kaiï, il vous faut évaluer avec exactitude l'efficacité de cet entraînement. Placez devant vous la *Table de Hasard* qui se trouve à la fin du livre, fermez les yeux et pointez un crayon. Si vous tombez sur le chiffre 0, vous n'obtenez aucun point. Le premier chiffre que votre crayon aura montré sur la *Table de Hasard* représentera votre HABILETÉ au combat. Ajoutez 25 à ce chiffre et inscrivez le total obtenu dans la case HABILETÉ de votre *Feuille d'Aventure* (si par exemple votre crayon indique le chiffre 7 sur la *Table de Hasard*, vos points d'HABILETÉ seront de 32). Lorsque vous aurez à combattre, il faudra mesurer votre HABILETÉ à celle de votre adversaire. Il est donc souhaitable que votre total d'HABILETÉ soit le plus élevé possible.

Le second chiffre que vous désignerez sur la *Table de Hasard* représentera votre capacité d'ENDURANCE. Ajoutez 30 à ce chiffre et inscrivez le total obtenu dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure* (à titre d'exemple, si votre crayon indique le chiffre 8 sur la *Table de Hasard*, le total de vos points d'ENDURANCE sera de 38). Si vous êtes blessé lors d'un combat, vous perdez des points d'ENDURANCE, et si jamais votre total d'ENDURANCE tombe à 0, vous saurez alors que votre aventure est terminée. Au cours de votre mission, vous aurez la possibilité de récupérer des points d'ENDURANCE, mais votre total d'ENDURANCE ne pourra en aucun cas dépasser celui dont vous disposiez au départ de votre mission. Si vous avez mené avec succès l'une ou les deux précédentes aventures du Second Ordre Kaiï, vous pouvez reporter vos totaux d'HABILETÉ et d'ENDURANCE dans ce volume. Vous pouvez aussi emporter tous les Objets Spéciaux,

Armes Kaï et objets contenus dans votre sac à la fin de votre précédente aventure, et que vous devez donc inscrire en détail sur votre *Feuille d'Aventure*. Une astuce : si vous trouvez cela plus pratique, vous pouvez utiliser un dé à dix faces à la place de la *Table de Hasard*.

Votre nom de Guerrier Kaï

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

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

Disciplines Kai et Magnakai

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

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

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

Science Médicale Restauration (pour soi-même et les autres) des points d'ENDURANCE perdus au combat jusqu'à retrouver le total de départ. Neutralisation de poisons, venins et gaz toxiques. Guérison des blessures les plus sérieuses. Vous pouvez également regagner 1 point d'ENDURANCE chaque fois que vous traversez un paragraphe sans avoir à vous battre, mais le nombre de points récupérables ainsi est limité à 10 par aventure.

Invisibilité

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

Art de la Chasse

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

Exploration

Lecture des langues inconnues, décryptage des symboles, repérage des empreintes et des pistes. Sens inné de l'orientation, capacité à détecter la menace d'une embuscade à cinq cents mètres de distance, à communiquer avec des créatures douées de sens et à faire barrage aux sortilèges psychiques de détection.

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

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

Nexus

Déplacement de petits objets par la force de l'esprit, aptitude à supporter des températures extrêmes, extinction des feux par la seule force de la volonté, immunité partielle aux tlammes, 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 Kai 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'HABILETÉ supplémentaires. Le rang de Grand Maître Primat, avec lequel vous débutez la série des aventures du Second Ordre Kai, signifie que vous possédez la maîtrise parfaite d'une arme parmi celles qui sont représentées dans la rubrique Équipement. A l'avenir, chaque nouvelle aventure couronnée de succès vous confèrera la maîtrise d'une arme supplémentaire.

Grande Discipline du Contrôle Animal

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

Grande Discipline de la Science Médicale

Le praticien de cette Grande Discipline peut guérir toutes sortes de blessures. Par ailleurs, si le total d'ENDURANCE d'un Grand Maître détenant cette faculté tombe au-dessous de 8 au cours d'un affrontement, il pourra puiser dans ses réserves afin de regagner 20 points d'ENDURANCE. Toutefois, vous ne pourrez recourir à cette mesure qu'une seule fois au cours de votre aventure.

Grande Discipline de l'Invisibilité

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

Grande Discipline de l'Art de la Chasse

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

Grande Discipline de l'Exploration

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

Grande Discipline du Foudroiement Psychique

S'il décide d'utiliser ses pouvoirs psychiques pour attaquer un ennemi, le Grand Maître Kaiï pourvu de cette Grande Discipline pourra ajouter 8 points à son total d'HABILITÉ. 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'HABILITÉ 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 Kaiï 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'Ecran Psychique

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

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 Kaiï qui les utilise, et cela pendant environ une heure. Cette résistance augmente à mesure qu'il progresse dans la Grande Hiérarchie du Second Ordre Kaiï.

Grande Discipline de l'Intuition

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

Grande Discipline de la Magie des Anciens

Grâce à l'enseignement de Loup Solitaire, vous connaissez les rudiments du combat magique de l'Ancien Royaume. Vous maîtrisez, notamment, certains sortilèges de base de la Magie des Anciens tels que le *Bouclier*, le *Mot de Pouvoir* et le *Poing Invisible*. Votre connaissance et votre maîtrise de la Magie de l'Ancien Royaume augmenteront à mesure que vous progresserez dans la grande Hiérarchie du Second Ordre Kaiï.

Grande Discipline de l'Alchimie Kaiï

C'est sous la tutelle de Loup Solitaire et du Maître de Guilde Banedon (le chef de la Guilde des Magiciens du Sommerlund) que vous avez appris les rudiments de la magie gestuelle pratiquée par la confrérie de l'Étoile de Cristal. Vous maîtrisez notamment le sortilège de la *Main de Feu*, de la *Lévitiation* et de *Y Envoûtement*. Vos connaissances en ce domaine augmenteront à mesure que vous progresserez dans la Grande Hiérarchie Magnakaiï.

Grande Discipline de l'Astrologie Kaiï

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

Grande Discipline de l'Art des Simples

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

Grande Discipline de l'Élémentalisme

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

Grande Discipline de l'Art des Bardes

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

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

Équipement

Avant d'entreprendre votre voyage vers la citadelle de Gazad Helkona, vous vous munissez d'une bourse de pièces d'or. Pour savoir combien cette bourse en contient, tirez un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard*. Ajoutez 20 à ce chiffre : vous connaîtrez le nombre de pièces d'or dont vous disposez. Inscrivez ce nombre dans la case correspondante de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous avez accompli avec succès les premières aventures du Second Ordre Kaï (Loup Solitaire vol. 21 22, 23 et 24), vous pouvez ajouter les pièces d'or que vous possédez déjà au nombre que vous venez d'obtenir. Il ne vous est pas possible d'emporter plus de 50 pièces d'or, mais vous pouvez laisser les autres en sûreté au monastère en prévision d'une prochaine mission. Vous pouvez également choisir dans la liste ci-dessous cinq objets, dont deux armes seulement.

BÂTON (Armes) ARC (Armes)

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

FLûTE (Objet contenu dans votre sac à dos) POIGNARD (Armes)
ÉPÉE (Armes)

2 RATIONS SPÉCIALES (Repas) : chacune de ces Rations Spéciales représente un Repas et occupe la place d'un Objet contenu dans votre sac à dos. CORDE (Objet contenu dans votre sac à dos)
POTION DE LAUMSPUR (Objet contenu dans votre sac à dos) : cette potion vous permet de récupérer 4 points d'ENDURANCE si vous la buvez à l'issue d'un combat. Vous disposez d'une seule dose.
HACHE (Armes)

Inscrivez les cinq Objets de votre choix sur votre *Feuille d'Aventure* et notez l'effet éventuel que chacun peut avoir sur vos points d'ENDURANCE ou d'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 ci-après, ou laisser faire le hasard en tirant un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard* : votre arme Kai sera celle qui porte le numéro correspondant dans le tableau. Inscrivez-la ainsi que ses propriétés sur votre *Feuille d'Aventure* dans la case Armes Kai de votre liste d'Objets Spéciaux. Car chaque arme Kai est dotée d'une propriété spécifique. Si vous l'utilisez dans des conditions spatiales ou temporelles ou contre le type d'ennemi qui correspond à cette propriété, vous bénéficierez du maximum de points supplémentaires.

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

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

Comment utiliser votre Équipement

Armes

Il vous faut des armes pour affronter vos ennemis. Si vous avez choisi la Grande Discipline de la Science des Armes et une ou deux armes, vous devez choisir à laquelle de ces armes s'applique votre Grande Discipline. Quand vous utiliserez cette arme au combat, vous pourrez ajouter 5 points à votre total d'HABILITÉ. Si vous découvrez une arme au cours de votre aventure, vous pourrez la garder et l'utiliser, mais rappelez-vous que vous n'avez pas le droit de posséder plus de deux armes à la fois.

Arc et Flèches

Au cours de votre aventure, vous aurez plusieurs fois l'occasion de vous servir d'un arc. Si vous avez choisi cette arme et possédez au moins une flèche, vous pourrez l'utiliser lorsque le texte vous autorisera à l'employer. L'arc est une arme très utile, car il permet de frapper l'ennemi à distance. Toutefois, vous ne pourrez en faire usage dans les combats au corps à corps, aussi vous est-il fortement conseillé de vous munir également d'une arme de poing comme l'épée ou la hache. Pour vous servir d'un arc, il vous faut un carquois garni d'au moins un trait et, après chaque tir, vous devrez rayer une flèche de votre *Feuille d'Aventure*. Dès que votre carquois sera vide, votre arc deviendra bien sûr inutilisable, mais vous aurez peut-être l'occasion de le regarnir au cours de votre aventure. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science des Armes, vous pouvez ajouter 3 au chiffre que vous obtenez sur la *Table de Hasard* lorsque vous tirez à l'arc.

Objets contenus dans votre sac à dos

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

Objets Spéciaux

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

Arme Kai

Votre arme Kai 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 Kai, vous pouvez ajouter S points supplémentaires à votre total d'HABILITÉ en plus du bonus déjà acquis lorsque vous maniez votre arme Kai.

Nourriture

Vous transportez dans votre sac à dos la nourriture qu'il vous faudra consommer à intervalles réguliers au cours de votre quête. S'il ne vous reste plus de vivres lorsqu'il vous sera indiqué de prendre un Repas, vous perdrez 3 points d'ENDURANCE. Mais si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse,

vous n'aurez pas à rayer un Repas de votre *Feuille d'Aventure* chaque fois que vous devrez vous alimenter.

Potion de Laumspur

Cette potion de guérison vous permet de reprendre 4 points d'ENDURANCE à l'issue d'un combat. Vous ne disposez que d'une seule dose. Si, au cours de votre quête, vous venez à découvrir quelque autre potion, ses effets seront indiqués. Toutes les potions font partie des objets contenus dans votre sac à dos.

Règles de combat

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

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

4. Reportez-vous à la *Table des Coups Portés* qui figure à la fin de ce livre. En haut de cette table sont indiqués les *Quotients d'Attaque*. Trouvez celui que vous avez calculé, puis descendez la colonne jusqu'à la case située à l'intersection de la ligne horizontale correspondant au chiffre obtenu sur la *Table de Hasard* (ces chiffres sont indiqués sur le côté gauche de la *Table des Coups Portés*). Vous connaissez ainsi le nombre de points d'ENDURANCE que l'ennemi et vous-même aurez perdu lors de cet Assaut. (La lettre E vous donne les points d'ENDURANCE perdus par l'ennemi, les lettres LS. ceux perdus par vous, disciple de Loup Solitaire.)

Exemple

Le *Quotient d'Attaque* entre la meute de Chiens Sauvages et vous est de 14. Si le chiffre donné par la *Table de Hasard* est de 1, le résultat du premier Assaut sera alors le suivant : vous (LS) perdez 3 points d'ENDURANCE (plus 1 point que vous coûte l'usage du 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-contre vous indique les divers rangs et titres qui sont accordés au Grand Maître à mesure qu'il progresse sur la voie du Kaï. Chaque fois que vous accomplirez avec succès une mission de la série du Second Ordre Kaï, vous maîtriserez une Grande Discipline supplémentaire et vous vous rapprocherez de l'ultime perfection du Kaï, de l'état de Grand Maître Suprême.

NOMBRE DE GRANDES DISCIPLINES

MAÎTRISÉES PAR LE GRAND MAÎTRE KAÏ TITRE CORRESPONDANT

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

5 Grand Maître Tutélaire

6 Grand Maître Principal Grand Maître Mentor

8 Grand Maître Éminent

9 Grand Maître Transcendant

10 Chevalier Kaï

11 Grand Chevalier Kaï

12 Commandeur Kaï

13 Grand Commandeur Kaï

14 Grand Maître Solaire

15 Grand Maître Suprême

Grandes Disciplines améliorées

A mesure que vous vous élèverez dans la haute hiérarchie du Second Ordre Kaï, vous verrez s'accroître les pouvoirs que vous confèrent vos Grandes Disciplines Kaï. Si vous avez atteint le rang de Grand Maître Éminent, voici les améliorations dont vous bénéficiez dans les Grandes Disciplines suivantes :

Grande Discipline de l'Invisibilité

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

Grande Discipline de l'Art des Simples

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

Grande discipline de l'Élémentalisme

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

Grande Discipline de l'Art de la Chasse

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

Grande Discipline du Foudroiement Psychique

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

Grande Discipline de l'Écran Psychique

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

Grande discipline de la Magie des Anciens

Le Grand Maître obtient les nouveaux sortilèges suivants :

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

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

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

La Sagesse du Second Ordre Kaï

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

La Griffe du Vampire

Nous sommes au printemps de l'année 5084 après la création de la Pierre de Lune et vous êtes un Grand Maître du Second Ordre Kaï, l'élite guerrière du Sommerlund. Il y a trente-cinq ans, le Premier Ordre Kaï a été anéanti par les Seigneurs des Ténèbres d'Elgedad, ces adorateurs du mal envoyés par le dieu Sombre Naar pour détruire le Magnamund. Loup Solitaire, le chef de votre illustre ordre guerrier, fut le seul survivant du Premier Ordre Kaï. Alors simple initié, il se dressa au milieu des ruines fumantes du vieux monastère et jura de venger le meurtre de ses camarades. Il tint parole et, vingt-cinq ans plus tard, 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 semblait perdu, une victoire rapide et totale fut assurée sur les troupes du mal.

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

gravi les échelons du Second Ordre pour devenir l'un des cinq disciples à détenir le rang envié de Grand Maître Kaï. Cet aboutissement personnel vous a grandement honoré vous et votre famille. En l'an 5077, vos compétences et votre courage ont été mis à l'épreuve lors d'une attaque lancée contre le monastère Kaï, en l'absence de Loup Solitaire. En utilisant une Porte d'Ombre (un passage astral entre le monde matériel du Sommerlund et les domaines éthérés existant à sa frontière), Naar avait envoyé une armée de créatures ailées pour assiéger le monastère et porter la destruction sur le Sommerlund tout entier. Il avait bien choisi son moment mais ses sombres projets furent contrés par la défense tenace que vos compagnons et vous avez réussi à maintenir jusqu'à ce que le siège soit levé par Loup Solitaire et l'armée du Roi du Sommerlund. Pendant les sept années qui se sont écoulées depuis la défaite de ses armées, Naar s'est efforcé d'assouvir sa vengeance sur les Kaï. Il possède de nombreux adorateurs au sein du Magnamund qui attendent silencieusement dans l'ombre le jour où ils pourront servir leur maître déchu.

Vous revenez du Royaume de Bor où vous avez mené à bien une dangereuse mission. Les nains Drodarin qui habitent ce vaste royaume souterrain sont les plus anciens alliés des Kaï. Malheureusement des forages trop profonds avaient éveillé et libéré Shom'zaa - une créature surnaturelle enfouie par les Anciens Mages de Dessi lors de leur guerre de Mille Ans contre Agarash le Damné.

Le Seigneur Rimoah, représentant du Haut Conseil des Anciens Mages de Dessi, vous a transporté à bord du *Saute-Nuage*, son bateau volant, jusqu'à Bor où, grâce à son aide précieuse vous avez défait Shom'zaa et sauvé vos alliés Drodarin de la destruction. Trois mois après votre retour au monastère, vous recevez la visite inattendue du Seigneur Rimoah, ce qui ne peut être qu'un mauvais présage. Loup Solitaire vous convoque dans son cabinet où, avec effroi, vous écoutez le récit des événements qui menacent de briser la paix fragile qui règne dans le Magnamund austral et d'étendre la menace à tout le continent.

Les Anciens Mages ont appris du Roi Karvas de Siyen que Sejanoz le Despote, souverain maléfique de Bhanar, a secrètement dépêché une escouade de sa Garde Impériale pour les Terres Maudites de Naaros. Ni le Roi ni les Anciens ne comprirent d'abord la raison d'une telle initiative. Les Terres Maudites sont l'une des régions les plus inhospitalières de tout le Magnamund : des landes stériles de cendres où Agarash le Damné étendait son domaine. Au centre de ces terres désolées s'élevait la puissante cité-forteresse de Naaros dont il ne reste plus qu'un abîme de lave en fusion et de roches incandescentes après la victoire des Anciens Mages de Dessi. Craignant pour la sécurité des terres frontalières du Sud, le Roi Karvas a envoyé un groupe d'éclaireurs de l'élite Siyeneuse dans les Terres Maudites pour espionner l'escouade de Sejanoz et découvrir le but de ses opérations. Au bout de six semaines, n'ayant toujours pas de nouvelles de ses hommes, le Roi et sa cour ont conclu qu'ils avaient péri. Mais quelques jours plus tard, une nouvelle inespérée leur parvient de la troupe portée disparue qui a traqué l'ennemi loin dans les Terres Maudites et l'a vu creuser un tumulus tout près des ruines de Naaros. C'est là que les hommes de Karvas ont été témoins d'une découverte qui leur a glacé le sang, celle de l'exhumation de la Griffes de Naar. La Griffes de Naar est un bâton de pouvoir très ancien qui a été créé par le dieu du Mal en personne et qui a servi Agarash le Damné dans sa conquête du Magnamund. La légende rapporte qu'elle a été perdue à tout jamais dans les ruines en fusion de Naaros mais, maintenant qu'elle a refait surface, sa puissance jette une ombre terrible sur les paisibles nations qui bordent les terres de Sejanoz.

L'escouade ennemie, en possession du bâton de pouvoir, retourne à présent auprès de son maître en empruntant le chemin qui passe par les montagnes du Dammerdon du Sud. Les hommes de Karvas ont décidé de les prendre de vitesse et de se cacher dans les confins étroits des Gorges de Sunderer pour leur tendre une embuscade. Ainsi, ils pourront les déposséder de la Griffes de Naar. Seulement, le chef des éclaireurs craint que son petit groupe d'hommes ne suffise pas à contenir la puissance

magique du bâton de pouvoir; c'est pourquoi il a demandé à son roi de leur envoyer du renfort le plus rapidement possible. Pour répondre à sa requête, Karvas a demandé l'assistance des Anciens. Mesurant l'urgence de la situation, le Seigneur Rimoah a aussitôt proposé son aide.

- A mon tour je viens vous demander le soutien de l'ordre Kaï, Loup Solitaire, dit Rimoah. Nous, Anciens Mages, avons le pouvoir et les moyens de détruire La Griffe de Naar, mais pour cela, il nous faut l'avoir en notre possession. Or, ramener cet objet maléfique en toute sécurité requiert les compétences et le courage que seul l'ordre Kaï possède. Je suis ici pour vous demander votre aide Grand Maître Suprême.

- Ce ne sera pas une tâche facile à accomplir, lui répond Loup Solitaire d'un air pensif, mais nous avons l'avantage de la rapidité et de la surprise car les Gorges de Sunderer sont à moins d'une journée de vol d'ici.

- Nous devons alors nous mettre en route dès cet après-midi si nous voulons être assurés d'arriver dans le col avant l'ennemi, dit alors Rimoah. Loup Solitaire se tourne lentement vers vous et vous dit sans ciller :

- Je suis tenté d'accepter cette mission moi-même, Grand Maître, malheureusement j'ai le devoir d'être présent demain au Conseil de Guerre qui se tient à la Cour du Roi à Holmgard. Voulez-vous prendre ma place aux côtés du Seigneur Rimoah jusqu'à Bhanar et apporter votre aide pour prendre à l'ennemi la Griffe de Naar ?

- Oui, mon Seigneur, répondez-vous sans hésiter. Pour la plus grande gloire du Sommerlund et du Kaï, je suis fier d'accepter cette mission.

Il n'y a pas de temps à perdre. Dans l'heure qui suit, vous vous envollez à bord du *Saute-Nuage* aux côtés du Seigneur Rimoah. Sur le pont du bateau, vous regardez le monastère Kaï disparaître au loin. Le temps est clair et frais; la chance est avec vous et un puissant vent arrière gonfle les voiles et vous mène à bonne allure vers le sud où se trouve le pays de Bhanar. Rimoah, ayant fixé le cap à suivre, confie les manœuvres du navire à son jeune équipage et vous prie de le suivre dans la confortable cabine du capitaine afin de vous entretenir des détails de votre mission. Vous prenez ensuite un excellent repas et vous vous retirez de bonne heure afin d'être prêt de bon matin pour la tâche qui vous attend.

Le lendemain à midi, vous avez déjà dépassé le Tentarias et vous survolez alors le Magnamund austral. Vous passez une grande partie de l'après-midi perdu dans vos pensées, les yeux fixés sur le paysage sans fin où les montagnes succèdent aux plaines sous la coque étincelante du *Saute-Nuage*. Quand les cimes menaçantes de la chaîne des Murailles d'Ombre s'élèvent à l'horizon, Rimoah reprend les commandes du navire et change de cap. Ces montagnes marquent la frontière nord des Terres Maudites de Naaros et sont réputées pour être une région orageuse, c'est pourquoi Rimoah préfère les contourner. Avec adresse, il barre à l'est et maintient le cap jusqu'à ce que, en fin d'après-midi, apparaissent au loin les montagnes septentrionales du Dammerdon. Rimoah repasse alors la barre à son maître d'équipage pour se dépêcher de vous rejoindre à l'avant du bateau.

- Soyez vigilant, Grand Maître, vous recom-mande-t-il, les Gorges de Sunderer sont un étroit défilé et il ne sera pas évident de le repérer d'ici. Grâce à votre capacité d'amplifier votre vision, vous êtes le premier à apercevoir l'étroit passage. Rimoah loue votre vue perçante et fait signe au barreur d'amener le *Saute-Nuage* sur le versant sud du Dammerdon où le passage s'enfonce entre les parois de la montagne. A cet endroit, vous remarquez

sur le sol poussiéreux des blocs de pierre blanchie par le soleil disposés en croix. C'est un signe que Rimoah est heureux de trouver là et, avec excitation, il donne l'ordre de diriger le bateau dans cette direction. Quand le *Saute-Nuage* survole la croix de pierre vous quittez la proue et suivez Rimoah pour débarquer grâce à une cage prévue à cet effet située à l'arrière du bateau. A peine arrivé, vous remarquez quatre silhouettes qui émergent de l'ombre des rochers... Rendez-vous au [225](#).

2

Vous faites un grand détour le long du campement avant de poursuivre vers le sud. En milieu d'après-midi, vous apercevez un petit village au loin, un de ceux qu'on rencontre fréquemment en bordure de la province de Yua Tzhan. Quand vous traversez cette modeste bourgade vous remarquez un marché très animé. Les marchands et leurs clients sont intrigués par votre présence et vous suivent du regard car la coupe et les couleurs de vos vêtements ne leur sont pas habituelles. Gildas vous montre un étal de tuniques simples et de couleur paille qui sont communément portées par les habitants de ces plaines.

- Ce pourrait être une acquisition avisée, n'est-ce pas Seigneur Kaiï? vous murmure-t-il. Je crains que notre accoutrement n'attire davantage de suspicion à mesure que nous progressons dans le Sud. Vous acquiescez d'un mouvement de tête et vous vous arrêtez devant le marchand pour vous enquérir du prix à payer pour quatre de ces tuniques.

- Cent cinquante Rens, vous lance l'homme avec désinvolture.

Le prix qu'il vous annonce correspond à 15 Pièces d'or. Les éclaireurs n'ont pas d'argent sur eux et si vous désirez acheter ces vêtements, vous devez payer le prix fort. Si vous possédez assez d'argent, rendez-vous au [218](#). Sinon, rendez-vous au [83](#).

3

Grâce à vos talents de pistage, vous concluez que les habitants de cette cabane l'ont quittée au plus tard ce matin. En effet, le four est encore chaud et une assiette pleine de nourriture à peine entamée est encore sur la table. Vous partagez les victuailles et vous mettez vos vêtements à sécher près du four. Le sergent Paviz se poste à la fenêtre au cas où une patrouille viendrait à inspecter les lieux. Minuit approchant, les activités des ennemis ralentissent. Gildas suggère de profiter de l'obscurité pour vous en aller d'ici sans être repérés. Vous vous mettez donc d'accord pour gagner la ville après minuit. Les soldats de Bhanay sont logés dans la plupart des boutiques et des maisons. Vous ne vous risquez que dans les petites rues secondaires pour éviter les patrouilles, mais toutes les rues et toutes les allées mènent à la place du marché au centre de la ville. Quel que soit le chemin, vous ne pouvez éviter de passer par là. Au milieu de la place s'élève une magnifique tente surmontée d'un drapeau écarlate dont le motif est une tête de tigre dorée. C'est le drapeau personnel de Sejanoz et cela signifie que le Despote est là en personne. Une douzaine de ses meilleurs soldats gardent la tente et il y a deux étranges machines posées devant l'entrée. L'une d'elles est une sorte de reliquaire en or incrusté de pierres précieuses dont la forme rappelle la tête d'un tigre. Deux énormes crocs en ivoire sortent de sa gueule et ses yeux de pierre lancent des éclats écarlates. La seconde est un chariot en or qui n'a besoin d'aucun attelage pour le mettre en mouvement car c'est un véhicule volant qui possède les mêmes forces magiques que le *Saute-Nuage* pour s'élever dans les airs. Vous scrutez le reliquaire caché derrière l'encadrement d'une porte quand, tout à coup, la tête de tigre se tourne lentement dans votre direction et deux minces faisceaux de lumière jaillissent de ses yeux. Vous reculez prestement mais trop tard, votre présence a été détectée et aussitôt les gardes donnent l'alarme. Une troupe de soldats de Bhanar surgit d'une allée proche.

- Courez ! crie Gildas alors que les ennemis se ruent sur vous. Rendez-vous au [86](#).

4

Une fois de retour, vous faites part à Paviz et à Yalin de ce que vous avez vu depuis les taillis.

- Ils ne savent pas que nous les avons rattrapés, dit le capitaine Gildas, non sans cacher sa joie.

- Exploisons au maximum l'avantage que cela nous procure, ajoutez-vous. Vous et vos hommes allez détacher leurs montures et les disperser de telle sorte qu'ils ne pourront pas nous poursuivre après que je leur aurai subtilisé la Griffes de Naar. Les éclaireurs apprécient votre plan et sont même impatients de l'exécuter. Gildas et ses hommes remontent sur leurs chevaux et longent les fourrés qui forment un arc de cercle jusqu'à ce qu'ils s'approchent des montures des ennemis. Ils ont pris votre cheval à leur suite car votre plan prévoit que vous les rejoigniez le plus vite possible après avoir dérobé la Griffes. Pendant ce temps, vous vous approchez du campement et, à l'abri des taillis, vous remarquez qu'un seul des Gardes Impériaux est encore éveillé. Bien que ce soit son tour de garde, il semble avoir les pires difficultés à garder les yeux ouverts. Leur chef a le sommeil agité et se retourne sur sa couche comme s'il faisait un mauvais rêve. A mesure que vous vous en approchez, vous avez le sentiment qu'il pourrait se réveiller à n'importe quel moment. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kai, et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [158](#). Sinon, rendez-vous au [116](#).

5

Vous tirez prestement la potion de votre sac à dos et en buvez le contenu en une seule gorgée. Son effet est instantané : vous n'avez plus la nausée et vous sentez un flot de puissance vous parcourir les veines. Vous regagnez 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [48](#).

6

Avant de la décocher, vous récitez la formule du sortilège Trait Enflammé et aussitôt à la pointe de votre flèche apparaît une flamme bleutée. Vous visez la flaque d'huile qui recouvre le sol juste devant les Xanons qui chargent. Votre projectile plonge dans le liquide avec un bruit retentissant libérant une boule de feu et une fumée opaque. La très grande chaleur les force à battre en retraite, mais vous n'êtes pas au bout de vos peines et vous devez affronter une autre menace. En effet, pendant qu'ils vous chargeaient, un autre groupe de Xanons a contourné les ruines et occupe maintenant vos arrières. Vous pouvez entendre les grognements de leur chef quand, d'un saut, il pénètre dans le hall en ruine. Vous vous retournez alors pour lui faire face. Vous remettez votre Arc sur l'épaule et dégainez votre arme Kaï pour lui bloquer le chemin avant qu'il ait le temps d'attaquer vos trois compagnons par surprise. Rendez-vous au [270](#).

7

Avec adresse vous frappez de toutes vos forces en plein milieu du rocher qui explose dans un nuage de poussière inoffensif. Rendez-vous au [339](#).

8

Vous êtes seulement à mi-chemin lorsque vous vous faites repérer par les soldats attablés. Certains empoignent leur arme et s'élancent à votre rencontre tandis que les autres quittent la pièce pour donner l'alarme. Vous combattez vaillamment vos adversaires, tuant tous ceux qui vous attaquent, mais bientôt la salle se remplit d'ennemis et vous ne pouvez que vous rendre.

Les éclaireurs sont eux aussi capturés et vous êtes tous amenés devant le sergent de la garde. Ce dernier vous juge comme des voleurs en quête de provisions et donne l'ordre de confisquer vos armes et tout votre équipement avant de vous jeter dans le donjon. Vous vous retrouvez emprisonné dans une cellule sinistre d'où, bien sûr, vous cherchez sans plus attendre à vous

évader. Vous crochetez la serrure de la porte mais au même moment le sergent et ses gardes repassent dans le couloir et vous surprennent. Malheureusement pour vous le chef de l'escouade de la Garde Impériale les accompagne, celui-là même que vous avez dépossédé de la Griffe de Naar. Il tient en main l'artefact maudit et, quand il vous aperçoit, il le pointe vers vous et décharge un puissant flot d'énergie magique vous englobant, vous et vos infortunés compagnons, dans une gigantesque boule de feu blanche. Votre vie et votre mission prennent tragiquement fin ici, dans le donjon de Yua Tzhan.

9

La sensation de nausée s'atténue mais le Despote s'avance vers vous en fauchant l'air de ses griffes acérées. Il ressemble à un tigre en colère. Vous esquivez une de ses attaques en vous baissant mais il riposte à une vitesse foudroyante et vous donne un coup dans le dos. Ses griffes se prennent dans votre sac qui est littéralement arraché quand il vous propulse la tête la première contre le mur de la pièce. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et tout ce que contient votre sac à dos. Notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [94](#).

10

Vous faites appel à votre maîtrise de la Grande Discipline de la Science Médicale pour calmer la douleur avant de retirer la flèche. Ensuite, vous posez votre main droite sur la poitrine du vieil homme pour faire passer en lui de l'énergie curative. La blessure se referme en quelques secondes pour disparaître complètement. Rendez-vous au [76](#).

La porte s'ouvre sur une pièce vide d'où part un escalier en colimaçon. Vous jetez un coup d'œil à votre boussole et menez les éclaireurs à l'étage du dessus, dans un grand couloir. Vous demandez à Gildas et à ses hommes de vous attendre en haut de l'escalier pendant que vous allez vérifier si la voie est libre. Au bout d'un couloir bordé de grandes fenêtres se trouve une porte derrière laquelle vous sentez un arôme de viande rôtie et entendez les échos d'un festin. A travers le trou de la serrure vous apercevez le mess des officiers. Avec prudence, vous tournez la poignée de la porte pour l'entrouvrir de quelques centimètres. Par cette ouverture, vous pouvez voir une douzaine de soldats de Bhanar attablés devant un feu de bois où rôtit une pièce de boeuf. Leurs assiettes sont pleines de viande et de légumes. Tout autour de la salle sont exposées des armures antiques et le plafond est décoré par les portraits d'anciens et célèbres généraux. Parmi les soldats qui festoient vous reconnaissez quelques hommes de l'escouade de la Garde Impériale que vous avez affrontés dans les Gorges de Sunderer, mais leur chef n'est pas auprès d'eux. Votre boussole indique que la Griffe de Naar n'est pas loin et l'aiguille pointe vers une porte située du côté opposé à celle-ci. Vous sentez que le sceptre se trouve juste derrière cette porte et il vous faut trouver le moyen d'y parvenir sans vous faire repérer. Si vous possédez la Grande Discipline du Nexus et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [222](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [98](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Élémentalisme et que vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [178](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [289](#).

12

Le cadran émet un claquement sec et la lourde porte s'ouvre vers l'intérieur sans un bruit. Vous entrez rapidement et faites signe à vos compagnons de vous suivre.

- Par ici, leur murmurez-vous par-dessus l'épaule. Une fois tout le monde dans la pièce, vous refermez la porte et tirez le verrou pour plus de sécurité. Rendez-vous au [136](#).

13

Avant de quitter les éclaireurs vous adressez ces mots à Gildas :

- Attendez-moi ici Capitaine. Je dois vérifier quelque chose, mais je vous promets d'être de retour d'ici peu.

Vous descendez dans le ravin où le *Saute-Nuage* était caché avant de se faire attaquer. A mesure que vous vous en approchez, vos talents de pistage Kaï vous permettent de détecter un petit tube métallique parmi les éboulis de pierres. Vous le ramassez, en ôtez le bouchon et en tirez un morceau de papyrus roulé. Un message de la main de Rimoah y a été inscrit à la hâte et il vous est destiné. il vous rappelle que la Griffes de Naar ne doit en aucun cas se retrouver en la possession de Sejanoz le Despote. Pour cela, vous devez mettre la main dessus et la détruire dans les plus brefs délais.

« Si jamais cela s'avère impossible à faire, emportez-la avec vous à la cité de Pensei où vous trouverez de l'aide en la personne du Seigneur Ghadra, un émissaire du Dessi. Lui saura comment faire pour la détruire. Vous pourrez aussi compter sur lui pour retourner dans votre Sommerlund natal. » Vous mémorisez le contenu du message avant de le déchirer et de l'avalier. Vous vous assurez ainsi que le message de Rimoah ne tombera pas entre les mains de vos ennemis. Vous retournez ensuite auprès du capitaine Gildas et de ses hommes. Vous leur rapportez que le Seigneur Rimoah a été obligé de prendre la fuite à bord du *Saute-Nuage* car les ennemis ont attaqué en grand nombre.

Cette nouvelle leur semble de mauvais augure et ils craignent désormais de ne jamais revoir Rimoah ni leur patrie de Siyen. Vous leur faites part aussi du message que Rimoah a laissé derrière lui et, malgré leur tristesse, ils font tous vœu de vous seconder pour mettre la main sur la Griffes de Naar. Tout à coup, l'éclaireur Yalin vous alerte que les créatures volantes sont de retour. Vous vous mettez tous alors rapidement à couvert dans les rochers d'où vous les observez décrire des cercles au-dessus du défilé. Vos instincts Kaï vous disent que ces créatures ne sauraient survivre longtemps au-delà des montagnes qui bordent les Terres Maudites. Il ne vous faut pas attendre longtemps pour que soit confirmé ce que vous pensez : en effet, elles regagnent Naaros à tire-d'aile. Quand la dernière disparaît à l'horizon, vous faites signe à Gildas et ses hommes de vous suivre dans le passage à travers la montagne. Vous découvrez alors les corps inanimés de deux Gardes Impériaux pris dans l'éboulis de l'embuscade. Si vous désirez fouiller leurs poches et leurs sacs à dos, rendez-vous au [80](#). Si vous préférez passer votre chemin sans plus attendre, rendez-vous au [291](#).

14

La rue grouille de chariots en stationnement, de troupes nerveuses et de marchands en colère de s'être vu barrer la route à l'entrée de la caserne. La sonnerie de l'alarme continue de retentir pendant que vous poursuivez votre chemin à travers la foule et votre sixième sens vous avertit que l'ennemi a découvert la disparition de la Griffes. Vous empruntez une rue adjacente très peu encombrée qui vous mène à un quartier plus calme. Guidé par votre sens de l'orientation Kaï, renforcé par votre maîtrise de la Grande Discipline de l'Exploration, vous conduisez les éclaireurs à la Porte Sud de Yua Tzhan. De là, vous pouvez quitter la ville en prenant une route qui traverse des villages isolés avant de monter en pente douce dans les Collines de Honah. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le numéro que vous avez tiré est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [202](#). S'il est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [194](#).

15

Vous êtes d'accord avec ce que suggère Gildas. Vous reculez votre chaise et vous vous levez. Le diseur de bonne aventure proteste et demande à être payé. Si vous désirez lui donner 1 Pièce d'or, rendez-vous au [316](#). Si vous préférez ne rien lui donner, rendez-vous au [283](#).

16

Vous ne reconnaissez pas cet espèce d'arbuste et comme vous vous méfiez des propriétés que peuvent receler ses feuilles ou son écorce, vous préférez ne pas y toucher. Vous avisez Yalin d'un risque d'empoisonnement et lui conseillez de s'éloigner de cette drôle de plante. Rendez-vous au [240](#).

17

Vous faites appel à votre maîtrise améliorée de cette Grande Discipline pour faire retentir un bruit sous la première arche du pont. Bruit qui, amplifié par l'eau courante et la caisse de résonance que forme l'arche, devient un fort grondement et fait sursauter les soldats qui sont sur la rive. Ces derniers croient alors qu'un monstre est en train de se lever et s'apprête à détruire le pont. Effrayés, ils font alors demi-tour et prennent leurs jambes à leur cou. Rendez-vous au [127](#).

18

A la mort de leur chef, les monstres ailés abandonnent l'attaque. Ils reprennent de la hauteur avant de virer à l'est et de survoler le ravin dans lequel le *Saute-Nuage* a été camouflé. Là, ils se rassemblent et piquent droit sur le navire et son équipage en poussant des cris épouvantables. Vous jetez un coup d'oeil dans le défilé et apercevez l'escouade des Gardes Impériaux, attendant dans l'étroit passage le retour de son escorte ailée avant de s'aventurer plus loin. Si vous désirez retourner au *Saute-Nuage* pour aider le Seigneur Rimoah à repousser l'attaque aérienne,

rendez-vous au [345](#). Si vous préférez rester avec le capitaine Gildas et ses éclaireurs, rendez-vous au [302](#).

19

Malheureusement, votre stratagème échoue. Le chef de l'escouade vous surprend et donne l'alarme. Aussitôt la porte de l'antichambre s'ouvre sur une douzaine de soldats, armes au poing et prêts à défendre leur chef bien-aimé. Vous combattez vaillamment vos adversaires, tuant tous ceux qui vous attaquent, mais bientôt la salle se remplit d'ennemis et vous ne pouvez que vous rendre. Les éclaireurs sont eux aussi capturés et vous êtes tous amenés devant le sergent de la garde. Ce dernier vous juge comme des voleurs en quête de provisions et donne l'ordre de confisquer vos armes et tout votre équipement avant de vous jeter dans le donjon. Vous vous retrouvez emprisonnés dans une cellule sinistre d'où, bien sûr, vous cherchez sans plus attendre à vous évader. Vous crochetez la serrure de la porte mais au même moment le sergent et ses gardes repassent dans le couloir et vous surprennent. Malheureusement pour vous le chef de l'escouade de la Garde Impériale les accompagne, celui-là même que vous avez dépossédé de la Griffes de Naar. Il tient en main l'artefact maudit et, quand il vous aperçoit, il le pointe vers vous et décharge un puissant flot d'énergie magique qui vous engloutit vous et vos infortunés compagnons dans une gigantesque boule de feu blanche. Votre vie et votre mission prennent tragiquement fin ici, dans le donjon de Yua Tzhan.

20

Vous prévenez les autres qu'une tempête s'annonce et qu'il est urgent de trouver un abri avant qu'elle n'éclate. A un peu moins d'un kilomètre, vous tombez sur une petite maison abandonnée au bord de la route. Il y a un certain temps que personne n'est passé par là, le passage qui mène au palier est envahi par les mauvaises herbes. Heureusement, cette maison est assez grande pour vous abriter tous ainsi que vos montures. Vous avez à peine le temps de vous installer à l'intérieur que le ciel se met à

déverser une pluie torrentielle qui inonde la campagne alentour. Pendant que vous attendez que passe l'orage, vous devez prendre 1 Repas ou perdre 3 points d'ENDURANCE, sauf si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse. Rendez-vous au [303](#).

21

Une fois parvenu au sommet, vous arrêtez votre cheval pour observer l'endroit où vous avez tendu le piège. Au bout de quelques minutes, vous apercevez vos ennemis s'avancer au galop dans la vallée. Vous amplifiez votre vision afin de mieux les voir quand ils approchent des colonnes. Malheureusement, au moment où ils passent à la hauteur de celle que vous avez déplacée, vous ne détectez aucune décharge de pouvoir. Votre piège n'a pas fonctionné et maintenant vous avez perdu un précieux avantage. Maudissant votre mauvaise fortune, vous quittez votre emplacement au galop, vos compagnons sur les talons. Rendez-vous au [309](#).

22

Une fois au bord du toit, vous redescendez en vous agrippant à un tronc d'arbre, suivi par Gildas et ses hommes. Au sol, vous vous arrêtez un moment pour faire le point de la situation. Vous regardez par-dessus les branches feuillues du jeune chêne pour voir ce qui se passe sur la place d'armes et vous examinez scrupuleusement les bâtiments qui la bordent. Il y a des soldats de Bhanar un peu partout et ils semblent en pleine confusion. Vous réalisez alors ce qui cause un tel mouvement de troupe : ordre a été donné de vérifier et de garder toutes les issues de la caserne. Gildas attire votre attention sur le côté ouest de la place où il y a un bâtiment dont les portes semblent libres d'accès.

Vous amplifiez alors votre vision et remarquez qu'il fait partie des écuries de la caserne. D'ailleurs, des soldats sont en train d'y préparer les chevaux qu'ils monteront à la parade officielle de demain. Après une rangée de boxes, une petite arcade donne sur

une rue de la ville et elle n'est pas surveillée. Les écuries sont à votre avis votre unique chance de sortir de la caserne. Vous vous mettez alors en route, profitant du couvert des arbres pour ne pas vous faire repérer. Vous contournez ainsi la place mais, à seulement une vingtaine de mètres de la sortie, vous êtes sommés de vous arrêter par trois gardes qui courent vers vous. Le plus grand d'entre eux hurle à votre attention :

- Restez où vous êtes ! Les mains en l'air et plus un geste !

Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art des Simples et que vous avez atteint le rang de Chevalier Kaï, rendez-vous au [229](#). Si vous possédez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Éminent, rendez-vous au [111](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous n'avez pas atteint le niveau requis, rendez-vous au [274](#).

23

Vous attrapez une flèche dans votre carquois et bandez votre arc. Quand le chef de l'escadron plonge en direction de votre cachette, vous lui décochez une flèche en pleine tête. Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous avez atteint le rang de Chevalier Kaï, rendez-vous au [284](#). Si vous ne possédez pas cette Grande Discipline ou que vous n'avez pas le niveau requis, rendez-vous au [172](#).

24

Vous tirez votre arme Kaï de son fourreau, Gildas dégaine son épée et, d'un même mouvement, vous vous jetez sur le Despote. Votre coup le plus puissant le manque de peu mais vous êtes obligé de reculer de peur de toucher vos compagnons dans le combat. Sejanoz se tourne vers vous et vous ordonne d'une voix menaçante qui retentit dans toute la pièce :

- Donnez-moi la Griffes ! Donnez-moi la Griffes et je vous laisserai la vie sauve !

Si vous désirez vous plier à son ordre, rendez-vous au [35](#). Si vous préférez ne pas en tenir compte, rendez-vous au [338](#).

25

La femme projette sur vous un éclair d'énergie psychique qui s'engouffre dans votre tête et vous transperce l'esprit, vous causant une douleur insupportable. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Lentement, vos défenses mentales reprennent le pas sur la douleur et réparent les dommages que cette attaque foudroyante a laissés. Rendez-vous au [96](#).

26

Vous perdez patience à essayer de crocheter cette serrure aidé par la seule maîtrise de la Grande Discipline du Nexus. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Après une demi-heure d'efforts inutiles, vous admettez à contrecœur votre échec. C'est en effet un mécanisme incroyablement compliqué et il vous semble maintenant que seule la force peut en venir à bout. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [65](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous l'utilisez, rendez-vous au [263](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [324](#).

27

Vous informez Gildas et les autres de votre découverte et leur dites de rester sous le pont pendant que vous essayez d'attirer quelques montures près du cours d'eau. Grâce à votre maîtrise de la Grande Discipline du Contrôle Animal cela ne vous est pas bien difficile à faire. Bientôt quatre chevaux s'approchent du pont, un peu nerveux tout de même car ils sentent l'odeur maléfique des Terres Maudites qui s'est imprégnée dans les vêtements des éclaireurs. Mais ils ont aussi très soif et ne peuvent résister à la tentation de s'abreuver à l'eau de la rivière. Vous leur laissez le temps d'étancher leur soif puis vous domptez leurs instincts naturels grâce à vos talents Kaï. Vous vous tournez

ensuite vers vos compagnons pour leur faire signe de vous rejoindre. Chacun choisit sa monture et, comme tous sont d'habiles cavaliers, ils se confectionnent une selle et des brides avec des couvertures et des cordes qu'ils tirent de leur sac à dos. Dans l'heure qui suit vous repartez sur la piste des Gardes Impériaux en direction du sud. A moins de posséder la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre 1 Repas avant de quitter le pont ou vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [130](#).

28

Vous vous rapprochez de la porte et, grâce à votre maîtrise des Disciplines Magnakaï de l'Exploration et de l'Intuition, vous imitez la voix du chef de l'escouade et leur adressez ces mots à travers la porte :

- Allez-vous-en ! Je ne veux pas être dérangé ! Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [19](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [162](#).

29

Votre flèche arrache la soupape libérant un jet de vapeur sous pression. La chaudière vole en éclats et ceux qui n'ont pas succombé à la force de l'explosion meurent ébouillantés par les nuages de vapeur. Rendez-vous au [47](#).

30

Les nuages de poussière retombent enfin et vous faites un bilan de la situation. Vous constatez que l'avalanche a complètement bloqué le passage. Deux guerriers ennemis ont été pris par l'éboulement et leurs corps gisent inanimés, à moitié enfouis par les rochers. Trois autres sont blessés mais en vie et reprennent peu à peu conscience. Il semble qu'une grande partie de l'escouade a survécu et vous ne pouvez qu'admirer la rapidité avec laquelle ils ont réagi. A première vue, vous ne retrouvez pas

leur chef parmi eux mais un examen plus attentif vous permet de le repérer dans un petit tunnel qui s'ouvre dans les parois de la montagne. Il a dû s'y jeter pour éviter d'être pris dans la chute des rochers et maintenant il se fraie un chemin pour revenir dans le défilé. Vous décidez d'aller à sa rencontre pour tenter de lui arracher la Griffes de Naar avant qu'il n'ait le temps de rallier ses hommes. Vous demandez alors aux éclaireurs de vous couvrir et vous sortez de votre abri, traversant avec agilité les amas de pierres qui bloquent le chemin pour essayer de vous glisser derrière l'ennemi et le prendre par surprise. Vous dégainez votre arme Kai, prêt à porter le premier coup. Malheureusement le crissement de votre arme sortant de son fourreau trahit votre présence et aussitôt le chef de l'escouade se retourne, le visage blême, les sens en alerte. Il se tient sur la défensive, lève le sceptre griffu et, avec un rire sournois, le pointe sur vous. Vous entendez un vrombissement sourd puis vous voyez, horrifié, un éclair noir jaillir de ce puissant artefact. Vous plongez instinctivement sur le bas-côté au moment où les flammes noires allaient vous toucher. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1 au chiffre que vous avez tiré. Si le total est inférieur ou égal à 1, rendez-vous au [308](#). S'il est compris entre 2 et 6, rendez-vous au [278](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [147](#).

31

Seule la rapidité peut vous sauver, vous et vos compagnons, d'une noyade certaine. Vous redescendez la colline en courant, aveuglés par la pluie, un torrent de boue sur les talons. Les arbres sont déracinés par la puissance du courant et des branches arrachées sont projetées dans tous les sens. Vous êtes touché par des débris que brasse le vent. Votre tête et votre dos subissent des blessures diverses. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous échappez à la coulée de boue, mais pas sans en payer le prix fort. En effet, vos chevaux ont été mis à rude épreuve, deux d'entre eux meurent d'épuisement et un troisième boîte tellement qu'il ne peut faire un pas de plus. Vous êtes obligés de les abandonner ici et de continuer votre chemin à

ped. Vous vous dirigez alors vers l'est en vous mettant à l'abri d'un coteau boisé jusqu'à ce que la pluie se calme. Pendant ce court moment de repos, vous devez prendre 1 Repas ou vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous pouvez vous passer de nourriture sans perdre de point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [59](#).

32

Cette femme essaie de vous ensorceler avec un charme très puissant et vous devez faire appel à toutes vos défenses psychiques pour lui résister. Malheureusement, vos compagnons n'ont pas les mêmes talents que vous et ils ne sont pas en mesure de repousser ce sort. Ils sont irrésistiblement entraînés vers cette voue. Vous avez beau les rappeler et les prévenir du danger, ils n'ont même plus conscience de votre présence. Vous devez agir promptement si vous voulez les sauver. Si vous possédez un Arc et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [312](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Achimie Kaï et que vous désirez vous en servir, rendez-vous au [151](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [53](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Élémentalisme et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [124](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Puissance Psychique et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [281](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [164](#).

33

Votre sort ne parvient pas à faire exploser la chaudière fixée sur le fût du canon. Désormais alerté de votre présence, une poignée de gardes quittent le combat qui se livre sous l'arcade pour se ruer vers vous en brandissant leurs épées et leurs haches. Vous faites une courte prière à Ishir lui demandant sa protection puis vous dégainez votre arme Kaï prêt à contre-attaquer. Votre cri de bataille sur les lèvres, vous ouvrez largement la porte et abattez votre arme sur le premier ennemi à votre portée.

GARDES DE BHANAR HABILITÉ : 37 ENDURANCE : 40

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [144](#).

34

L'horrible Xanon vous charge mais vous réalisez soudain que l'espèce d'huile noirâtre et poisseuse qui enduit son corps est hautement inflammable. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [221](#). Si vous ne possédez pas cette Grande Discipline ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [253](#).

35

Vous tirez la Griffes de votre sac à dos et la jetez au sol.

- Non ! Il ne doit pas l'avoir ! hurle Gildas en se ruant sur la Griffes, lui décochant un violent coup de pied pour l'envoyer au loin. Le sceptre glisse sur le sol et son extrémité griffue s'encastre dans le feu de bois. Voyant cela, le Despote, fou de rage, se jette sur Gildas pour lui faire payer son impudence. Il l'envoie voler à travers la pièce d'un revers de bras. Votre compagnon percute de plein fouet une bibliothèque avant de glisser par terre où il gît inanimé. Rendez-vous au [344](#).

36

Votre coup est tellement puissant qu'il arrache la tête de la créature. Pendant quelques instants encore, le corps décapité reste debout, puis il s'affaisse et culbute dans le défilé. Rendez-vous au [18](#).

37

Au moment où vous sortez de la taverne avec vos compagnons, le borgne vous attend avec toute sa bande. Ils sont armés de couteaux aiguisés et munis de lourds gourdins. Ils vous toisent d'un air narquois et sont prêts à livrer une bataille sans merci. Vous ne pouvez éviter cet affrontement.

DRESSEURS DE CHEVAUX DE BHANAR HABILITÉ : 38

ENDURANCE : 41

Vous pouvez vous ajouter 2 points d'HABILITÉ durant toute la durée du combat car Gildas et ses hommes vous prêtent main-forte. Si vous êtes vainqueur en 5 Assauts ou moins, rendez-vous au [256](#). S'il vous faut six Assauts ou plus pour en finir avec eux, rendez-vous au [105](#).

38

Vous criez aux éclaireurs de vous suivre, puis vous partez au galop vers le barrage pour foncer droit sur les gardes. Ces derniers se dispersent quand vous arrivez sur eux mais leur caporal est d'une autre trempe et reste en position. Il pointe sa lance vers vous et se tient prêt à attaquer. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline du Contrôle Animal, ajoutez 2 au chiffre que vous avez tiré. Si le total est égal à 0 ou à 1, rendez-vous au [142](#). S'il est compris entre 2 et 4, rendez-vous au [198](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [44](#).

39

Les hommes du Despote sont prompts à répondre à l'appel de leur chef et ils sont bientôt sur vos talons. Quand vous sortez du couvert des arbres, l'ennemi le plus proche en profite pour vous lancer son poignard dans le dos. Heureusement votre sixième sens Kaï vous alerte du danger et vous esquiviez à temps. Malgré votre rapidité la pointe aiguisée de la lame vous érafle le flanc. Vous trébuchez et tombez tout du long dans l'herbe. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [85](#).

40

Vous rattrapez les éclaireurs et fuyez dans la forêt. Quand vos pas vous amènent à une clairière, vous pensez être assez loin de l'immonde créature pro-téiforme pour être en sécurité. Vous faites donc une halte et rassemblez vos compagnons, mais vous vous êtes à peine remis de vos émotions qu'un nouveau danger surgit. De l'autre côté de la clairière se dresse une grande butte de terre au milieu de laquelle vous apercevez un renfoncement qui doit faire office d'entrée. Des os et des crânes blanchis en guise d'ornements en rendent l'aspect bien sinistre et sont certainement de mauvais augure. Un mastodonte émerge de cette espèce de trou. Son corps ovoïde est immense malgré les pattes maigrelettes qui le soutiennent; sa peau d'un gris sale fait ressortir ses yeux injectés de sang qui se trouvent à l'extrémité de deux antennes. De sa gueule aux dents écartées coule une bave verdâtre et nauséabonde. Tout son être est répugnant. Quand la créature fait mine d'avancer vers vous, Gildas se tient prêt à lui décocher une flèche et vous tirez votre arme Kaï de son fourreau. Mais à mesure qu'elle s'approche, vous sentez qu'une aura bénéfique l'entoure. Votre sixième sens Kaï confirme cette impression et vous vous rendez compte que, malgré son aspect repoussant, elle ne représente aucun danger pour vos compagnons et vous. Avant qu'il ne soit trop tard, vous donnez l'ordre à Gildas de ne pas tirer. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [213](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [176](#).

41

Vous quittez le couvert des arbres et vous vous dépêchez d'atteindre les écuries. Une douzaine de cavaliers sont en train de panser leurs montures dans une rangée de boxes disposés les uns face aux autres. La sortie est au bout de ce long couloir où vous entrapercevez les rues de la ville. Ce ne sera pas une mince affaire que d'y parvenir. La plupart des chevaux sont déjà sellés en vue de la parade de demain car ces cavaliers sont affectés à l'escorte personnelle du Despote. Vous murmurez aux autres de s'emparer des chevaux sans se faire remarquer, mais alors que vous vous approchez d'un box, vous vous faites interpeller par un garde soupçonneux. Vous le poussez rudement sur le côté et sautez sur la selle d'une jument alezan que vous pressez du talon pour gagner la sortie. Les éclaireurs vous suivent de près et les cavaliers ennemis brandissent le poing dans votre direction, rageant de vous voir passer sous leur nez. Deux d'entre eux ont la présence d'esprit de s'élancer vers les portes pour essayer de vous bloquer le chemin. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [319](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [214](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Élémentalisme et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [180](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [71](#).

42

Lors du saut, les pattes avant de votre cheval heurtent la barrière, vous êtes désarçonné et votre tête heurte durement le sol. Vous tombez la tête en arrière. La chute est violente. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à vos blessures, rendez-vous au [108](#).

43

Le chef de l'escouade continue d'avancer vers vous, la Griffes de Naar prête à décharger un second éclair, mais une volée de flèches salutaires tirées par vos alliés vous sauve la mise car il est obligé de se mettre à l'abri. Il n'abandonne pas pour autant l'espoir de vous attraper et, d'un cri rauque, il rameute ses hommes. Une fois qu'ils sont rassemblés, il sort de sa cachette pour aller *i* leur rencontre. A ce moment, une flèche arrache un pan de sa tunique. Il se retourne aussitôt et riposte par un autre éclair de feu qui explose sur les rochers au-dessus-de votre tête. Vous entendez alors le cri de douleur du sergent Paviz touché par le tir. L'ennemi attend quelques secondes que sa terrible arme magique se recharge puis il se tourne vers le monceau de pierres qui bloque le passage. Un troisième éclair d'énergie maléfique jaillit de la Griffes dans un vrombissement sourd et leur fraie un chemin à travers les éboulis. Toute l'escouade s'y engouffre et prend la fuite en poussant des cris de joie. Rendez-vous au [220](#).

44

Quand l'ennemi voit que vous vous apprêtez à sauter malgré sa présence, il prend peur et se jette au sol. Votre cheval n'a alors aucun mal à bondir par-dessus la barrière, suivi de près par les éclaireurs et leurs montures. Les hurlements de colère et de dépit du caporal résonnent dans votre dos quand vous quittez le pont pour vous élancer sur le chemin de la colline. Rendez-vous au [272](#).

45

Le vieil homme fronce les sourcils, il n'a nullement envie de laisser passer une vente. Après un moment de réflexion, il consent à vous laisser les vêtements contre 1 Arme et 3 Pièces d'or. Vous acceptez l'offre mais n'oubliez pas de modifier votre *Feuille d'Aventure* en conséquence. Vous prenez les amples tuniques que vous passez tous par-dessus vos propres vêtements. Leurs capuches sont assez grandes pour masquer vos sacs à dos

et vos armes, et vous constatez avec bonheur que vous êtes à l'aise dedans et qu'elles n'entravent en rien vos mouvements. Cette affaire conclue, vous remerciez le vieux marchand et lui faites vos adieux. Vous remontez à cheval et poursuivez votre route. Rendez-vous au [118](#).

46

Le tranchant de votre lame frappe la Griffe. Un flash éblouissant de lumière rouge en jaillit alors et une puissante vague d'énergie vous envoie rouler au sol. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Étourdi et le souffle coupé, vous essayez péniblement de vous remettre sur pied et de vous approcher du bloc de pierre qui est à présent recouvert de traces de fumée. Vous découvrez avec consternation que la Griffe est intacte. Malgré la terrible explosion qu'a causée votre coup, vous ne remarquez aucune égratignure sur la surface noueuse du sceptre. En revanche, vous constatez que votre arme Kai a une entaille et qu'elle s'est ternie à l'endroit même où elle a touché la Griffe : vous perdrez 2 points d'HABILETÉ chaque fois que vous l'utiliserez à nouveau. (N'oubliez pas d'apporter les modifications que cela entraîne sur votre *Feuille d'Aventure*.) Rendez-vous au [228](#).

47

Vous poussez la porte de l'antichambre et courez vers l'arcade en évitant les corps inanimés qui jonchent le sol. Votre maîtrise de la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse vous permet de vous repérer dans l'épais nuage de fumée mais vos compagnons n'ont pas vos talents et, quand vous passez dans le couloir, ils vous confondent avec un des ennemis et lâchent une volée de flèches dans votre direction. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est égal à 9, rendez-vous au [163](#). S'il est compris entre 4 et 8, rendez-vous au [209](#). S'il est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [77](#).

48

Le Despote maudit votre ingéniosité et commence à perdre patience face à votre résistance acharnée. Maintenant ivre de rage, il s'avance vers vous en fauchant l'air de ses griffes acérées. Il ressemble à un tigre en colère. Vous esquiviez une de ses attaques en vous baissant mais il enchaîne à une vitesse foudroyante et vous donne un coup dans le dos. Ses griffes se prennent dans votre sac qui est littéralement arraché de votre dos quand il vous propulse la tête la première contre le mur de la pièce. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et vous devez effacer de la liste tout ce que contient votre sac à dos. Notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [94](#).

49

Vous faites appel à votre maîtrise de la Grande Discipline de l'Art de la Chasse et fixez votre attention sur la troupe en marche, mais vous ne détectez rien d'inhabituel jusqu'à ce que vous remarquiez une sorte de nuée au loin. C'est de là que vient le danger. Ce que votre vision amplifiée vous présente vous glace le sang : toute une armée de créatures volantes pointe à l'horizon. Leur aspect est terrifiant, leurs corps secs et vigoureux sont recouverts de centaines de piques et la fente de leurs yeux laisse passer un éclat jaune. Vous prévenez vos alliés de leur arrivée imminente et vous vous dépêchez de vous mettre à couvert. Ainsi, les créatures ailées passent au-dessus de vos têtes sans détecter votre présence. Vous risquez alors un œil hors de votre cachette, et c'est à ce moment que vous êtes témoin d'un événement qui vous remplit d'effroi. Rendez-vous au [296](#).

50

Un éclair de lumière blanche vous aveugle et vous sentez une torpeur mortelle partir de votre cou pour se répandre rapidement dans tout votre corps. Vous n'avez plus aucun contrôle de vos mouvements et vous tombez à la renverse dans un abîme sans fond. Touché à la tête, votre mort est rapide et

sans douleur. Malheureusement, votre vie et votre mission prennent tragiquement fin ici, dans la Tour Rouge de Zuda.

51

Grâce à votre maîtrise de la Grande Discipline de l'Élémentalisme, vous provoquez une rafale de vent pour dévier le rocher en chute libre. Utilisez la *Table de Hasard* et ajoutez 1 point pour chaque rang que vous avez passé au-dessus de celui de Grand Maître Tutélaire. Si le total des points est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [259](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [216](#).

52

Le coup du tenancier crible votre épaule de chevrotines. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Votre sac aussi est touché et un des objets qu'il contient est maintenant hors d'usage. Vous devez effacer de votre *Feuille d'Aventure* le deuxième Objet inscrit sur la liste de votre sac à dos. Rendez-vous au [287](#).

53

Vous récitez l'incantation du sort Poing Invisible et dirigez votre main en direction de la dangereuse jeune femme. Vous sentez un léger picotement au creux de votre paume quand le sortilège prend effet et qu'un puissant flot d'énergie jaillit vers elle. Subitement, un mur translucide surgit devant l'ensorceleuse, la mettant à l'abri de votre attaque. Craignant d'avoir affaire à une plus grande puissance magique que la vôtre, vous préférez réfléchir à un moyen plus efficace pour en venir à bout. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [151](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Puissance Psychique et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [281](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [164](#).

54

A ce moment des canonniers passent juste devant votre cible et la masquent. Après quelques longues secondes, ils changent enfin de position et la voix est de nouveau claire. Vous décochez alors votre flèche. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de la Science des Armes avec un Arc, ajoutez 3 au chiffre que vous avez tiré. Si le total de vos points est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [326](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [29](#).

55

Vous dites au sergent que vous avez perdu votre Passe. Son visage s'empourpre de colère et vous devinez qu'il vous faut réagir rapidement si vous ne voulez pas qu'il donne l'alarme. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [182](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Puissance Psychique et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [235](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [141](#).

56

Vous faites appel à votre maîtrise de la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal pour ordonner au Conda de ne pas attaquer Gildas. Il obéit aussitôt, mais comme vous ne lui avez pas précisé de cesser *toute* attaque, il s'en prend maintenant à vous. Se détournant de Gildas, il vous fixe de ses yeux rougeoyants, puis soudain se jette à votre gorge, aussi rapide qu'une flèche. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1 au chiffre que vous avez tiré. Pour chaque rang que vous avez passé au-dessus de celui de Grand Maître Principal, ajoutez 1. Si vos points d'ENDURANCE sont actuellement inférieurs à 16, enlevez 2. Si maintenant le total de vos points est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [161](#). S'il est supérieur ou égal à 6 rendez-vous au [210](#).

57

A travers une des grandes fenêtres qui longent le couloir, vous apercevez le toit goudronné des cuisines de la caserne et la cime des arbres le long de la place d'armes. Il n'en faut pas plus pour vous décider à passer par là. Vous cassez la vitre avec la garde de votre arme Kai en vous protégeant le visage contre les éclats. Quand le trou est assez grand, vous faites signe aux éclaireurs de vous emboîter le pas et vous sautez sur le toit juste en dessous.

Vous êtes en train de courir vers un arbre dont les branches touchent les toits quand vous entendez retentir l'alarme. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [22](#). S'il est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [196](#).

58

Le vieil homme est déçu de ne pas conclure cette vente et il hoche la tête d'un air las. Vous lui demandez alors s'il a vu passer récemment des soldats de Bhanar ou des Xanons. Il vous regarde bizarrement et vous rétorque : - Oh que oui ! Ils rôdent par ici à la nuit tombée. Et eux non plus ne voulaient pas faire affaire avec nous.

Vous remerciez le marchand et lui faites vos adieux mais il ne vous laisse pas reprendre votre chemin. Il se tient devant votre cheval et insiste pour que vous et vos compagnons vous reposiez un instant avec lui. Il vous offre gentiment de partager son repas. Si vous désirez accepter son hospitalité, rendez-vous au [258](#). Si vous préférez décliner son invitation, rendez-vous au [343](#).

59

Vous essayez de dormir quelques heures pour reprendre des forces pendant que la pluie tombe toujours sans discontinuer. Gildas vous réveille à l'aube et vous constatez avec soulagement que le ciel est dégagé.

Vous vous remettez en route à travers les collines et, pendant le voyage, vous vous débarrassez de la tunique des habitants de la plaine car elle ne vous est plus d'aucune utilité. Vous marquez une pause aux alentours de midi pour prendre un repas de racines et de légumes sauvages. Vous en profitez aussi pour décider de la marche à suivre. Vous choisissez de traverser la rivière Heng puis de pénétrer dans le Royaume ami de Chai. De là, vous prendrez le chemin de la cité de Pensei où vous essayerez d'entrer en contact avec l'émissaire du Dessi. le Seigneur Ghadra. Malgré la nature du terrain, vous avancez rapidement et quittez les Collines de Honah pour entrer dans la sombre Forêt de Angfeng. Vous avez parcouru plus de trente kilomètres au coucher du soleil.

Quand l'obscurité commence à descendre sur ces terres sauvages, vous vous arrêtez pour passer la nuit sur les bords d'un petit point d'eau. Le ciel est dégagé et, allongé sur votre lit de fortune, vous observez les étoiles au-dessus de votre tête. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Astrologie Kaï, rendez-vous au [257](#). Sinon, rendez-vous au [155](#).

60

Vous tirez tout de suite le verrou et vous vous éloignez de la porte. Vous entendez la voix du chef de l'escouade répondre aux coups frappés. - Entrez !

Vous voyez la poignée tourner et la porte s'ébranler. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [247](#). Sinon rendez-vous au [28](#).

61

La puissance de votre sort fait exploser la chaudière. libérant la vapeur sous pression. Ceux qui n'ont pas succombé à la force de l'explosion meurent ébouillantés par les nuages de vapeur. Rendez-vous au [47](#).

62

Vous devez retrouver la Griffe de Naar avant l'arrivée de Sejanoz le Despote. N'ayant pas de temps à perdre avec un diseur de bonne aventure, vous le congédiez d'un geste de la main. Vous quittez l'auberge en vitesse, suivi de vos compagnons, et vous traversez la grand-place. A la lumière des lanternes qui éclairent les rues, vous consultez encore une fois la Boussole Siyeneuse pour vous assurer de la direction à suivre. L'aiguille pointe vers le quartier militaire situé à l'est. Vous empruntez une grande artère et tombez bientôt sur les bâtiments de la caserne. La boussole ainsi que votre sixième sens Kaï vous disent que la Griffe de Naar est quelque part à l'intérieur de ces murs infestés de soldats. Si vous souhaitez trouver un moyen de pénétrer dans la caserne sans vous faire repérer, rendez-vous au [81](#). Si vous décidez d'observer ces bâtiments depuis un porche sombre, rendez-vous au [242](#).

63

Vous n'avez pas fait un kilomètre qu'il se met à pleuvoir. Au début, ce ne sont que quelques gouttes mais très vite cela se transforme en un véritable déluge. Vous êtes trempé jusqu'aux os. Il est impossible de quitter la route à cheval car les alentours sont plutôt escarpés et il pleut tellement que vous ne voyez presque plus rien devant vous. Le tonnerre gronde de plus en plus fort, il se rapproche et le bruit devient assourdissant. Vous réalisez soudain que ce que vous entendez n'est pas du tout le grondement du tonnerre mais un glissement de terrain qui, avec la pluie torrentielle, se révèle être une immense vague de boue. Vous avertissez vos compagnons et leur ordonnez de tourner les talons et de prendre la fuite le plus rapidement possible. Vous poussez vos chevaux au maximum de leurs capacités pour tenter d'aller plus vite que la vague de boue. La situation est désespérée. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline du Contrôle Animal, ajoutez 1 au chiffre que vous avez tiré. Si vos points d'ENDURANCE sont supérieurs ou égaux à **20**, ajoutez 1. S'ils sont inférieurs ou égaux à 10, enlevez 1. Si le

total final est inférieur ou égal à 2, rendez-vous au [160](#). S'il est compris entre 3 et 7, rendez-vous au [31](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [322](#).

64

Vous continuez votre route pendant encore quelques heures, toujours vers le sud. traversant des paysages verdoyants et vallonnés. Vous vous laissez guider par vos talents de pisteur et la lune montante. Vos pas vous mènent en haut d'une colline où se découpe la silhouette d'un temple en ruine. Vous y trouvez un puits d'où vous tirez une eau bien fraîche pour abreuver vos chevaux. Pendant que vos montures étanchent leur soif et reprennent des forces, vos compagnons et vous partez à la découverte des lieux. Un rayon de lune passe à travers le toit abîmé et éclaire l'intérieur du temple. Il est totalement à l'abandon, entre les dalles du sol poussent des herbes folles, et rien n'indique quel culte était pratiqué ici sauf un autel de pierre décoré de signes anciens. L'endroit est paisible et vous tirez de votre sac la Griffes de Naar pour l'examiner à loisir. Vous déballez le sceptre enroulé dans une couverture sur l'autel. Les inscriptions maléfiques qui y sont gravées vous fascinent et vous répugnent à la fois. On dirait une patte de vautour pétrifiée, coulée dans un métal couleur d'ébène et parsemée de petites pierres rougeoyantes. Le bâton est tortueux comme une sorte de racine noueuse et une cavité de la taille d'un petit pois court sur toute sa longueur. Une très forte aura malfaisante émane de ce puissant artefact et vous vous sentez irrésistiblement appelé à le détruire sur-le-champ. Vous demandez aux éclaireurs de se tenir à bonne distance pour plus de sécurité. Vous dégainez votre arme Kai, vous rassemblez toutes vos forces et abattez votre lame sur la Griffes de Naar. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est un chiffre pair (c'est-à-dire 0,2,4,6 ou 8), rendez-vous au [323](#). S'il est impair (c'est-à-dire 1, 3,5,7 ou 9), rendez-vous au [248](#).

65

Vous récitez l'incantation du sort Main de Foudre en pointant votre index sur la serrure. Un frisson vous parcourt le bras et un éclair d'énergie bleue jaillit de vos doigts. Le mécanisme de fer cède et les battants de la porte s'ouvrent violemment dans un nuage de fumée. Rendez-vous au [152](#).

66

Vous sautez du chariot pour atterrir sur le sol dallé. Caché dans l'ombre, Gildas vous fait discrètement signe de le rejoindre depuis le seuil d'une porte. La chance est avec vous car cette solide porte en fer n'est pas fermée à clé. Vous décidez de vous aventurer à l'intérieur. Une fois toute votre petite compagnie de l'autre côté, vous prenez bien soin de tirer le verrou derrière vous. Rendez-vous au [11](#).

67

Vous tombez, mais en donnant un grand coup de talon contre la paroi du ravin vous parvenez à vous redresser et à freiner votre chute. Votre présence d'esprit et votre agilité naturelle vous permettent de vous en tirer sans la moindre égratignure. Rapidement, vous reprenez le tube d'acier et le calez dans votre ceinture. Vous préférez ne pas examiner son contenu ici et remontez au sommet du ravin. Rendez-vous au [140](#).

68

Vous vous accrochez au rebord du chariot et posez votre main sur la sphère de contrôle. Le chariot volant s'élance alors dans les airs et vous quittez la cour, laissant derrière vous Sejanoz le Despote hurlant de rage. Il fait le vœu de vous retrouver et de vous faire payer très cher cette défaite. Vous faites route vers l'est pour regagner les terres plus accueillantes de Chai. Le vent vous caresse le visage et vous sentez la joie de la victoire vous envahir. Une joie cependant entachée par la peine d'avoir dû laisser derrière vous de braves guerriers. Rendez-vous au [150](#).

69

Vous récitez l'incantation du sort Main de Foudre en levant votre main droite et en la pointant vers le canon à vapeur. Un éclair d'énergie magique jaillit de vos doigts et s'élance à travers le réfectoire. Il frappe la chaudière en provoquant un flash de lumière bleue aveuglante. Utilisez la *Table de Hasard*. Ajoutez 1 au chiffre que vous avez tiré pour chaque rang que vous avez passé au-dessus de celui de Grand Maître Principal. Si le total de vos points est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [33](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [61](#).

70

Vous faites appel à vos talents Kaï pour communiquer avec le Conda et lui donner l'ordre de ne pas attaquer Gildas. Le reptile hésite un instant, Gildas en profite pour attraper son épée, et d'un geste précis, tranche la tête de son assaillant qui s'en va rouler en laissant derrière elle une coulée de venin jaunâtre. Gildas pousse un grand soupir de soulagement et essuie sa lame sur le revers de sa veste avant de la remettre dans son fourreau. Rendez-vous au [335](#).

71

Vous galopez le long des boxes, Gildas arrive à votre hauteur et, quand vous vous approchez de la sortie, vous tirez tous deux vos lames et les abattez sur les soldats qui essaient de refermer les battants de la porte. Ils sont obligés de se jeter sur le côté pour esquiver vos coups. La voie est libre : vous quittez tous l'enceinte de la caserne sains et saufs et vous vous retrouvez dans les rues de la ville. Vous prenez la première rue animée sur votre droite et tentez de vous fondre dans la foule. Rendez-vous au [14](#).

72

Vous vous empressez de vérifier l'état de votre sac à dos. A votre grande déconvenue, il a été complètement déchiré par le coup que vous avez reçu dans les ruines. Vous avez perdu la Griffes de Naar ainsi que 3 Objets. (Vous devez effacer de votre *Feuille d'Aventure* la Griffes de Naar et trois Objets au choix sur la liste de votre sac à dos.) Maudissant votre malchance, vous regardez en arrière et voyez les Xanons quitter les ruines pour rejoindre les Gardes Impériaux de Sejanoz qui les attendaient en toute sécurité sur une colline un peu plus loin. Un des Xanons remet la Griffes au chef de l'escouade impériale qui la brandit d'un air de défi. Vous vous sentez humilié de vous être ainsi laissé déposséder. Les soldats de Bhanar et leurs alliés Xanons s'en vont en poussant des cris de joie. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [327](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [128](#).

73

Vous ouvrez la porte et vous vous mettez rapidement sur le côté. Un garde arrive à grands pas dans l'antichambre et, quand il vous aperçoit, ses yeux s'écarquillent de stupeur. Avant qu'il n'ait le temps de réagir, vous lui donnez un tel coup de poing dans la mâchoire qu'il en perd conscience-Vous rattrapez son corps inanimé de peur que sa chute ne fasse trop de bruit et vous trahisse, puis vous le déposez doucement sur le sol. Vous entendez alors la voix du chef demander depuis son bain :

- Qui est là ?

Vous refermez la porte et tirez le verrou. Vous dégainez votre arme Kaï et vous entrez dans la pièce principale prêt à affronter le chef de l'escouade. Rendez-vous au [260](#).

74

Vous entendez subitement des cris perçants qui semblent venir d'un épais nuage sombre qui surplombe le défilé. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est inférieur ou égal à 2, rendez-vous au [271](#). S'il est supérieur ou égal à 3, rendez-vous au [167](#).

75

Vous récitez précipitamment l'incantation du sort Main de Foudre, et levez votre main droite en direction du Despote. Un léger picotement vous parcourt le bras puis un éclair de flammes bleues jaillit de vos doigts. La puissance de votre coup fait tituber l'ennemi qui relâche sa prise. Les deux éclaireurs retombent lourdement sur le sol. Mais Sejanoz se ressaisit aussitôt pour se tourner vers vous. Sa voix menaçante retentit dans toute la pièce : Donnez-moi la Griffe ! Donnez-moi la Griffe et je vous laisserai la vie sauve ! Si vous désirez vous plier à son ordre, rendez-vous au [35](#). Si vous préférez ne pas en tenir compte, rendez-vous au [338](#).

76

Le vieil homme vous remercie de tout son cœur d'avoir levé la malédiction de la sorcière. Votre vaillance n'a pu sauver sa vie mais elle a sauvé son âme de l'emprise malveillante de la servante de Naar.

- Je m'appelle... Juanaphor, prononce-t-il pénible-ment. Je suis un herboriste Chai et j'arrive de... Zuda. Je suis venu dans le Vanchou il y a un an à la recherche d'herbes rares et je suis tombé sous la malédiction de cette horrible créature.

Après ces quelques mots, il tire de sa poche un petit sachet qui contient une poudre de pétales jaunes ainsi qu'une clé rouge toute rouillée. Il vous les offre en guise de remerciement et insiste pour que vous les gardiez. Puis il ajoute d'une voix faible :

- La poudre jaune, c'est du Poghlam, elle vous protégera des puissances maléfiques. Quant à la clé, c'est celle de ma demeure à Zuda, la Tour Rouge. Tout ce qui est à l'intérieur, je vous le lègue de bon coeur.

Vous lui proposez de l'emmener hors de la forêt mais il refuse.

- Mes jours sont comptés, je n'en ai plus pour longtemps, vous dit-il dans un dernier souffle. Je ne serais qu'une gêne pour vous alors que vous devez vous hâter de quitter les lieux... Partez sans plus attendre... La sorcière approche... Je sens... sa colère.

Votre sixième sens Kaï vous dit d'écouter les paroles du mourant car elles sont pleines de sagesse. La sorcière est en effet tout près, et vous devez partir immédiatement si vous désirez éviter une nouvelle confrontation avec ses terribles pouvoirs.

Vous faites vos adieux à contrecoeur à ce brave vieil homme et traversez la clairière pour remonter à cheval. Gildas vous fait signe de le suivre à travers les bois. Si vous désirez garder le sachet de Poghlam et la Clé Rouge, n'oubliez pas de les noter sur votre *Feuille d'Aventure*, sur la liste de votre sac à dos. Rendez-vous au [346](#).

Vous vous jetez au sol pour éviter la volée de flèches des éclaireurs. Aucune d'elles ne vous touche, la rapidité de vos réflexes vous a encore une fois sauvé la vie. Vous entendez le sifflement des projectiles passant au-dessus de votre tête. Rendez-vous au [269](#).

Vous traversez la vallée et, parvenu au sommet d'une colline, vous voyez le premier rayon de soleil poindre à l'horizon. Vous continuez votre chemin à vive allure pour mettre la plus grande distance possible entre vous et les Gardes Impériaux. Le soleil est haut dans le ciel quand une sombre et dense forêt vous barre tout l'horizon austral comme une muraille.

- C'est le Vanchou, vous apprend Gildas, on dit qu'il est hanté.

La route mène au centre de cette sinistre contrée boisée. Lorsque vous vous en approchez, vous sentez un souffle surnaturel et glacial venir du coeur de cette forêt inextricable. Vous êtes enclin à ne pas avoir foi en sa mauvaise réputation, cependant, l'idée de devoir vous y enfoncer ne vous plaît guère. Vous avez soudain un mauvais pressentiment : vous jetez alors un coup d'œil par-dessus votre épaule.

Votre sang ne fait qu'un tour : une colonne de poussière s'élève de la route à moins de trois kilomètres. Vous amplifiez votre vision et voyez avec stupeur vos craintes confirmées. En effet, les Gardes Impériaux vous ont rattrapés et ils gagnent rapidement du terrain. Si vous désirez quitter la route et galoper vers l'est à travers champs, rendez-vous au [250](#). Si vous préférez suivre la route et pénétrer dans la Forêt de Vanchou, rendez-vous au [143](#).

Vous réfléchissez à un moyen d'attirer les soldats loin de la rive, quand Gildas a une idée, certes pas très élaborée, mais qui a toutes les chances de résoudre le problème. Il décoche alors une flèche sur un soldat isolé qui lave sa tunique en amont de la rivière. Ce dernier, mortellement touché, tombe à l'eau et son corps est entraîné par le courant vers le pont. Les guetteurs postés sur le pont repèrent son corps à la dérive et préviennent leurs camarades qui abandonnent leurs occupations pour s'empressement de le récupérer en aval. Rendez-vous au [127](#).

80

Vous fouillez les poches et les sacs des gardes et trouvez les objets suivants :

1 Dague

1 Épée

1 Lance

50 Rens (qui équivalent à 5 Pièces d'or)

1 Miroir

1 Corde

Suffisamment de nourriture pour 2 Repas

1 Peigne

Vous y trouvez aussi un Talisman Doré gravé d'une tête de tigre, l'emblème de Sejanoz le Despote, accroché à une cordelette tressée. Si vous désirez garder ce Talisman Doré, ajoutez-le sur votre *Feuille d'Aventure* dans la liste des Objets Spéciaux (vous pouvez le porter autour du cou). Faites de même avec les autres Objets que vous désirez garder dans votre sac à dos. Rendez-vous au [291](#).

81

L'entrée principale de la caserne est un endroit très animé. Des colonnes de lanciers en uniforme noir et jambières de soie sauvage défilent au pas et passent sous le portail avec la régularité d'une horloge. Vous suspectez l'arrivée imminente du Despote, ce qui expliquerait ce rassemblement, bien qu'ils aient l'air trop lourdement armés pour se préparer à une parade officielle. Vous apercevez aussi des Xanons et vous vous doutez que ces créatures ont fait partie du raid dans les ruines. Vous faites signe à Gildas et ses hommes de vous suivre et de

contourner la caserne pour tenter d'y pénétrer par une des petites entrées le long des murs septentrionaux. Des chariots font la queue devant ces portes et leurs conducteurs se font aider par des civils pour vérifier la marchandise qui va être livrée dans le quartier des cuisines. Un des conducteurs est en train de s'efforcer de ramasser le contenu d'un cageot qui s'est renversé par terre. Courbé sur le sol, il récupère les légumes éparpillés en maugréant dans sa barbe. Si vous désirez lui proposer votre aide, rendez-vous au [227](#). Si vous préférez essayer de vous glisser discrètement dans un des convois, rendez-vous au [301](#).

82

Le capitaine Gildas pousse un cri de douleur : la balle l'a touché à la cuisse droite. Il agrippe la blessure de sa main mais le sang coule entre ses doigts. Par chance, la balle a traversé la chair sans toucher l'os, et vous êtes en mesure de stopper le flot de sang et de refermer la blessure avec le seul recours à vos talents Magnakaï de guérison. Cette opération menée dans l'urgence vous coûte 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [290](#).

83

Le vieil homme fronce les sourcils, il n'a nullement envie de laisser passer une vente. Après un moment de réflexion, il consent à vous laisser les vêtements en échange d'une Arme, 4 Pièces d'or et 1 Objet que vous choisirez dans la liste de votre sac à dos. Vous acceptez l'offre mais n'oubliez pas de modifier votre *Feuille d'Aventure* en conséquence. Vous prenez les amples tuniques que vous passez tous par-dessus vos propres vêtements. Leurs capuches sont assez grandes pour masquer vos sacs à dos et vos armes et vous constatez avec bonheur que vous êtes à l'aise dedans et qu'elles n'entravent en rien vos mouvements. Cette affaire conclue, vous remerciez le vieux marchand et lui faites vos adieux. Vous remontez à cheval et poursuivez votre route. Rendez-vous au [118](#).

84

Quand le dernier garde succombe sous vos coups et que tous ont jeté leur arme à terre et pris la fuite, vous prenez votre élan pour sauter pardessus l'obstacle. Les uns après les autres, les membres de votre compagnie passent la barrière et vous partez au galop. Vous traversez le pont et, sans même jeter un coup d'oeil en arrière, vous gagnez la route qui monte dans les collines. Rendez-vous au [272](#).

85

Vous vous remettez sur pied et courez vers les éclaireurs qui vous attendent. Vous sautez sur votre monture et vous vous éloignez aussi vite qu'elle peut vous porter. Vous lancez alors un cri de victoire en direction du chef de l'escouade impériale qui en hurle de dépit. Ses cris résonnent dans la plaine derrière vous. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [293](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [64](#).

86

Les soldats vous donnent la chasse dans les ruelles de Zuda. Vous faites votre possible pour les semer mais, au lieu de cela, vous vous retrouvez acculés dans la cour d'une grande tour de couleur rouge. Il n'y a aucun moyen de leur échapper si ce n'est de rebrousser chemin et de retourner dans l'étroit passage qui vous a amenés là. Mais il est maintenant barré par des soldats de la Garde Impériale de Sejanoz. Ils tiennent en main d'étranges lances creuses, rattachées à une espèce de sac à dos par un embout métallique. L'un d'eux pointe son arme sur vous et, quand il tire, une bouffée de vapeur sort de sa lance projetant un projectile sphérique. Le mur derrière vous vole en éclats. Si vous possédez une Clé Rouge et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [166](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, ou que vous ne souhaitez pas l'utiliser, rendez-vous au [226](#).

87

Vous montrez au sergent le talisman que vous portez autour du cou. Il l'examine précautionneusement puis approuve de la tête. Croyant que vos compagnons et vous faites partie de la Garde Impériale de la Cour d'Otavai, il vous laisse entrer dans la caserne. Rendez-vous au [110](#).

88

Le rocher percute le bord de votre écran magique. Il est dévié de sa course mais, au passage, il vous a touché l'épaule. Vous ressentez une très vive douleur dans tout le bras. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [339](#).

89

Vous faites tournoyer votre arme avant de l'envoyer de toutes vos forces sur le torse du chef de l'escouade. La violence de votre coup le projette hors de la baignoire en envoyant de l'eau gicler jusque dans le feu. Votre coup lui est fatal et il meurt dans un cri, étouffé par le sifflement de la vapeur d'eau sur le feu. Vous vous dépêchez de retirer votre lame de son corps sans vie et regardez autour de la baignoire pour voir ce qu'il tentait d'attraper: vous découvrez alors dans une flaque d'eau un pistolet Bor à présent hors d'état de servir. Vos sens Kai vous permettent de sentir la présence toute proche de la Griffe de Naar. Vous vérifiez sur la boussole Siyeneuse, vous suivez la direction qu'indique l'aiguille et tombez sur un tableau accroché au mur juste au-dessus de la cheminée. Rendez-vous au [137](#).

90

Votre cheval n'a alors aucun mal à sauter par-dessus la barrière, suivi de près par les éclaireurs et leurs montures. Vous quittez le pont et vous vous élancez sur le chemin qui monte dans les collines. Rendez-vous au [272](#).

91

Vous rebroussez chemin jusqu'à l'orée de la forêt et le quittez en tournant vers l'est. Vous avancez difficilement, la végétation luxuriante de ces plaines entravant les pas de vos chevaux. Vous continuez ainsi sur plus de cinq kilomètres avant d'apercevoir au loin, en haut d'une colline, un amas de pierres qui ressemble à des ruines. Vous vous y rendez et y trouvez les restes d'un village abandonné depuis longtemps. En son milieu passe le lit asséché d'un cours d'eau. Vous remarquez un peu partout des mares d'un liquide sombre. Il dégage une acre odeur d'huile. Votre sixième sens Kaï vous dit qu'il n'y a pas âme qui vive dans ce village. Gildas vous presse de quitter les lieux et vous rappelle que l'ennemi est sur vos talons. Vous préférez cependant faire une |>alte car votre instinct vous alerte d'un danger imminent. Si vous décidez d'aller inspecter les ruines de ce village, rendez-vous au [138](#). Si vous Préférez le contourner sans y mettre les pieds, rendez-vous au [109](#).

92

Vous prononcez l'incantation du sort Poing Invisible, et lancez votre bras droit en direction du canon à vapeur. Un flot puissant d'énergie magique vous parcourt le bras et jaillit de votre poing pour heurter de plein fouet la chaudière en fer. Le violent impact provoque un bruit assourdissant. Utilisez la *Table de Hasard*. Pour chaque rang que vous avez passé au-dessus de celui de Grand Maître Principal, ajoutez 1 au chiffre que vous avez tiré. Si le total de vos points est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [33](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [61](#).

93

Vous frappez le rocher. Il vole en éclats, projetant une pluie de cailloux pointus qui vous retombe dessus. Vous protégez votre visage de vos bras mais un des éclats vous écorche quand même la joue et un autre déchire la manche de votre tunique. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [339](#).

94

Le contenu de votre sac à dos se répand sur le sol. La Griffe de Naar roule vers la cheminée et son extrémité griffue s'accroche à une bûche enflammée. Le Despote se précipite vers le foyer. Encore tout étourdi, vous ne pouvez faire un pas pour l'en empêcher. Vous essayez péniblement de reprendre vos esprits et de vous remettre sur pied. Rendez-vous au [344](#).

95

Vous conseillez à vos compagnons de mettre leur capuche et vous avancez masqués parmi la foule en dirigeant vos pas vers l'entrée de la caserne.

Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 3 au chiffre que vous avez tiré. Si le total est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [207](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [331](#).

96

Craignant qu'elle ne lance une autre attaque psychique, vous vous jetez sur elle et abattez votre arme Kaï de toutes vos forces. Votre coup la manque de quelques centimètres et pourtant elle s'affaisse sur le sol, comme morte. Vous vous approchez davantage, toujours sur vos gardes et prêt à porter un second coup. Devant vos yeux effarés, son corps commence à changer de forme. Sa peau, qui à l'instant était encore d'une blancheur de marbre et qui semblait si douce, se flétrit et se craquelle de rides profondes. Son ventre se met à gonfler comme un énorme ballon puis, dans un bruit terrible, comme si sa peau se déchirait et que ses os se brisaient, elle apparaît devant vous sous son véritable et ô combien répugnant aspect. L'illusion de sa beauté est désormais loin. Cette sorcière est en fait une sorte de vampire qui a le pouvoir de se métamorphoser. Le monstre pousse un rugissement de colère et découvre ses crocs venimeux. Son haleine putride vous retourne le cœur. Les éclaireurs sont aussitôt tirés de la transe hypnotique qui les maintenait sous le

charme de la jeune femme. Pris de panique, ils prennent leurs jambes à leur cou et s'enfuient. Voyant que c'est encore ce qu'il y a de mieux à faire, vous les imitez en pressant votre monture de se frayer rapidement un chemin dans les ronces. Rendez-vous au [40](#).

97

La créature disparaît sous la surface de l'eau aussi soudainement qu'elle en a surgi. Un sillon de bulles fonce droit sur vous. Vous tirez prestement votre arme Kaï de son fourreau et, comme l'attaque peut survenir à n'importe quel moment, vous donnez des coups à l'aveuglette. L'eau se met à bouillonner autour de vous et vous sentez votre lame s'enfoncer dans la chair visqueuse de votre assaillant. Il resurgit dans l'instant qui suit à la surface et se jette sur vous.

SLIGZA HABILITÉ : 49 ENDURANCE : 20

Le combat que vous devez mener vous met à rude épreuve, l'ennemi est insensible au Foudroiement Psychique mais pas à la Puissance Psychique. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [328](#).

98

La maîtrise de cette Grande Discipline vous permet de vous camoufler avant d'entrer dans le réfectoire. Une fois à l'intérieur, vous vous cachez vite derrière la première armure en exposition. Puis, vous déplaçant d'une armure à l'autre, vous allez rapidement vers l'autre porte. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1 au chiffre que vous avez tiré. Si le total est inférieur ou égal à 1, rendez-vous au [8](#). S'il est supérieur ou égal à 2, rendez-vous au [211](#).

99

Vous reculez juste à temps pour éviter d'être frappé à la tête par les sabots du cheval qui se cabre. Mais dans l'action, vous trébuchez. Vous tombez à la renverse et vous vous écorchez l'épaule sur un rocher au bord de l'eau : vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous vous remettez sur pied et faites appel à vos pouvoirs Kaï de Contrôle Animal pour essayer de maîtriser le cheval. Vos efforts sont vite récompensés, l'animal vient doucement vers vous et blottit sa tête sur votre épaule comme pour s'excuser. Vous sentez que les autres chevaux se sont aussi calmés, vous appelez donc les éclaireurs pour qu'ils vous rejoignent afin de prendre soin de leurs nouvelles montures. Rendez-vous au [314](#).

100

A la nuit tombée, votre petite compagnie est à environ un kilomètre en amont du pont de pierre. Le plan que vous avez mis au point est simple : les éclaireurs ont mis bout à bout leurs cordes afin d'avoir une longueur suffisante pour que vous traversiez la rivière avec et que vous l'attachiez solidement sur l'autre rive. Ainsi ils pourront vous rejoindre en se tenant à cette rampe de sécurité sans être emportés par le courant rapide. Vous vous passez la corde autour de la taille et vous plongez dans l'eau glaciale. Vous gagnez l'autre rive en nageant en diagonale pour éviter de prendre le courant de front. A mi-chemin, vous sentez que la corde s'est accrochée à quelque chose sous la surface. Vous tirez fort dessus mais sans résultat. Soudain, l'eau se met à bouillonner devant vous et deux yeux scintillants émergent. Juste en dessous de ces yeux à l'éclat terrifiant, vous apercevez une fente qui s'agrandit pour découvrir des crocs pointus. La corde disparaît dans cette monstrueuse gueule qui vous attire de plus en plus vers elle. Si vous possédez la Grande Discipline du Contrôle Animal, rendez-vous au [224](#). Sinon, rendez-vous au [97](#).

101

La sorcière vous lance un éclair d'énergie psychique qui pénètre votre esprit. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Heureusement, vos défenses mentales sont assez puissantes pour repousser en partie cette attaque et vous évitent de subir des dommages plus importants. Rendez-vous au [236](#).

102

L'éclaireur Yalin pousse un cri de douleur : la balle l'a touché au bras gauche. Il agrippe la blessure de sa main droite mais le sang coule entre ses doigts. Par chance, la balle a traversé la chair sans toucher l'os et vous êtes en mesure de stopper le flot de sang et de refermer la blessure en recourant à vos talents Magnakaï de guérison. Cette opération menée dans l'urgence vous coûte 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [290](#).

103

Vous êtes déçu de ne pas être en mesure de détruire la Griffe de Naar, mais vous n'abandonnez pas l'espoir de débarrasser le monde de la menace que laisse planer une telle puissance maléfique. Vous vous résignez à suivre les conseils avisés de Rimoah et à remettre la Griffe aux mains des Anciens Mages. Eux seuls détiennent le pouvoir de renvoyer cette main du mal au néant. Le capitaine Gildas vous console et vous enjoint de reprendre courage. Il tire de sa poche une petite gemme écarlate, de la même couleur que celles qui sont incrustées sur la Griffe. Il vous montre cette pierre et, sans dire un mot, il la fixe sur le sceptre. Puis, il vous met sous les yeux une boussole apparemment banale.

- Regardez l'aiguille de cette boussole, Seigneur Kaï, vous dit-il.

Il se saisit de la Griffe et s'éloigne. L'aiguille pointe sur lui et le suit dans tous ses mouvements.

- Il s'agit d'une gemme de pistage siyeneuse, vous explique-t-il. Et l'aiguille de la boussole est accordée aux vibrations qu'elle émet imperceptiblement. Je la laisse sur la Griffe au cas où, par malheur, vous deviez en être dépossédé avant de pouvoir la remettre aux Mages du Dessi. Aussi longtemps que la gemme restera fixée sur le sceptre, vous pourrez le retrouver en suivant les indications de la boussole.

Gildas vous rend la Griffe et vous louez sa prudence :

- C'est une sage précaution, capitaine. D'une manière ou d'une autre, je crois que nous sommes loin d'en avoir fini avec les troupes du Despote. Sur ces mots, vous rangez la boussole dans la poche de votre tunique. (Vous devez alors inscrire sur votre *Feuille d'Aventure* la Boussole Siyeneuse comme un Objet Spécial, de même pour la Griffe de Naar qui est aussi un Objet Spécial. Si vous avez déjà inscrit le maximum d'Objets Spéciaux sur votre liste, vous devez en effacer 2 au choix Pour pouvoir mettre à leur place ces deux nouvelles acquisitions.)

Vous rengainez votre arme Kaï et emboîtez le pas ^a Gildas pour retourner auprès des chevaux. Là, l'éclaireur Yalin vous montre un étrange arbrisseau qui pousse à côté du puits. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art des Simples, rendez, vous au [205](#). Sinon, rendez-vous au [16](#).

104

Une deuxième rafale traverse la cour en sifflant et Gildas et ses hommes doivent se jeter au sol pour éviter d'être blessés. Un des projectiles se fiche dans la porte et en brise le mécanisme de fermeture qui s'ouvre alors vers l'intérieur, et vous remerciez Ishir de cette aubaine inespérée. Vous vous remettez sur pied et pénétrez dans la tour en enjoignant les autres de vous suivre. Une fois tous à l'intérieur, vous mettez la barre de sécurité en travers de la porte. Rendez-vous au [136](#).

105

Le bruit de la bataille a attiré une foule de curieux. Leurs cris d'encouragements et leurs insultes ont à leur tour alerté les gardes de la ville. Quand le dernier assaillant tombe sous le coup de votre redoutable arme Kaiï, une patrouille armée accourt sur la grand-place. Vous essayez de vous enfuir par une allée adjacente mais leur chef vous repère et ordonne à ses hommes d'ouvrir le feu. 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. Si le total est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [189](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [348](#).

106

Votre chute est arrêtée brutalement dans son élan-Votre botte s'est coincée dans une crevasse et vous vous retrouvez suspendu dans les airs, la tête en bas, avec, en dessous de vous, le fond du ravin. Votre pied vous fait horriblement mal : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous possédez comme arme Kaiï la hache Magnara, rendez-vous au [325](#). Sinon, rendez-vous au [154](#).

107

Vous le chargez en brandissant votre arme Kaiï, prêt à l'abattre sur sa tête, mais vous êtes coupé dans votre élan quand vous vous retrouvez nez à nez avec un pistolet Bor pointé sur vous. Le chef de l'escouade esquisse une grimace sournoise et appuie sur la détente. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1 au chiffre que vous avez tiré. Si le total est inférieur ou égal à 2, rendez-vous au [279](#). S'il est compris entre 3 et 8, rendez-vous au [307](#). S'il est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [190](#).

108

Les éclaireurs descendent de leur monture et viennent aussitôt à votre secours. Le sergent Paviz rattrape votre cheval et vous utilisez vos talents Magnakaï de guérison pour soigner les entailles qu'il s'est faites sur les pattes avant. L'éclaireur Yalin vous presse de repartir car il entend d'ici les gardes du pont s'agiter dans leur sommeil. Il faut faire vite avant qu'ils ne s'éveillent complètement. Vous remontez à cheval et vous vous remettez en route sans plus attendre. Rendez-vous au [272](#).

109

Vous contournez les ruines par le nord et vous tom-kz sur les traces d'une ancienne piste : la végétation y est moins drue et moins haute qu'alentour. Vous vous y engagez, mais soudain un bruit de sabots au galop retentit. Le grondement arrive du nord et vous faites signe à vos compagnons de marquer une pause pour que vous puissiez déterminer ce que c'est. Vous vous mettez debout sur le dos de votre cheval pour voir au loin et amplifier votre vision. Vous ne pouvez réprimer un sursaut de stupeur quand vous voyez fondre sur vous une troupe d'étranges créatures qui se déplacent dans les hautes herbes à une allure incroyable. Elles ont un corps très musclé de taureau mais leur crâne est celle d'un crocodile. Une espèce de crinière hirsute court du sommet de leur tête jusque dans leur dos. Elles courent sur quatre jambes trapues et possèdent en outre deux membres supérieurs surmontés de griffes. Ces monstres brandissent d'épaisses lances faites dans le bois des arbres de Vanchou.

Vous rapportez à Gildas et aux autres ce que vous avez vu au loin. Il déglutit avec peine et s'écrie, pâle comme la mort :

- Des Xanons! Qu'Ishir soit avec nous et nous préserve tous.

Puis il tourne les talons et s'enfuit en toute hâte vers les ruines que vous venez d'éviter. Avant même que vous ayez le temps de l'arrêter, ses compagnons le rejoignent dans sa fuite effrénée. Rendez-vous au [299](#).

110

Plusieurs chariots sont parqués derrière la porte principale. Pleins de provisions, ils sont en train d'être déchargés. Vos compagnons et vous vous approchez du chariot le plus proche et soulevez chacun un cageot. Vous rejoignez alors avec un air dégagé les hommes qui font la queue devant le magasin des vivres au milieu de la caserne. Vous déposez votre charge puis retournez en prendre d'autres. Sur le chemin, vos sens Kaiï détectent une porte qui n'est pas fermée à clé. Vous prévenez discrètement les éclaireurs et vous vous y engouffrez tous les uns après les autres. Une fois à l'intérieur, vous tirez le verrou derrière vous. Rendez-vous au [298](#).

111

Vous faites appel à votre puissance mentale pour lancer sur les trois ennemis des éclairs d'énergie psychique. Ils sont aussitôt paralysés par cette attaque foudroyante et lâchent leurs lances pour s'agripper la tête de leurs mains, ivres de douleur. Les éclaireurs en profitent pour les mettre hors d'état de nuire. Quand vous leur tournez le dos, ils gisent inconscients au pied de l'arbre le plus proche. Rendez-vous au [41](#).

112

Vous amplifiez votre vision et identifiez le groupe qui s'avance vers vous comme étant des soldats de Bhanar. Ils sont douze guerriers en tout, et chacun d'eux est armé jusqu'aux dents. Tous sont vêtus d'un uniforme noir matelassé, bordé d'une tresse dorée. Ils portent sur la poitrine la tête de tigre, l'emblème de Sejanoz le Despote, ce qui fait d'eux des membres de la Garde Impériale de la Cour d'Otavai. Vous remarquez avec surprise qu'ils n'ont envoyé personne en reconnaissance, certainement trop sûrs de leur puissance. Vous êtes sur le point d'en faire part à Gildas quand un cri perçant résonne au-dessus de vos têtes. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est

inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [271](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [167](#).

113

Votre maîtrise améliorée de cette Grande Discipline vous permet de prévoir qu'une tempête est sur le point d'éclater sur les Collines de Honah. Si vous désirez chercher un endroit où vous abriter, rendez-vous au [20](#). Si vous préférez continuer votre chemin, rendez-vous au [63](#).

114

Vous vous méfiez de la requête que vous fait cette créature car vous soupçonnez qu'il s'agit d'un piège. Vous vous éloignez de l'entrée de cette grotte à reculons, en faisant signe à vos compagnons de quitter la clairière. L'immonde créature réitère ses suppliques et vous conjure de l'aider, mais vous préférez ignorer ses appels plaintifs. Vous remontez à cheval et partez au galop derrière Gildas et ses hommes. Rendez-vous au [346](#).

115

Vous encochez une flèche à votre arc et visez la chaudière de fer fixée sur le fût du canon. Vous adressez une prière à Ishir pour qu'elle guide votre bras, espérant qu'en frappant cette partie du canon à vapeur, vous le ferez exploser. Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous avez atteint le rang de Chevalier Kaï, rendez-vous au [173](#). Si vous ne possédez pas cette Grande Discipline ou que vous n'avez pas encore atteint le niveau requis, rendez-vous au [54](#).

116

En faisant attention de ne faire aucun bruit, vous rampez vers lui et étendez votre bras pour attraper la couverture dans laquelle est enroulée la Griffe de Naar. Le chef ne se rend pas compte de votre présence toute proche mais, au moment où votre main agrippe le paquet, votre estomac se retourne et votre sang se

glace dans vos veines. Une incroyable concentration de puissance maléfique émane de cet artefact et vous assaille. 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. Si le total est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [262](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [288](#).

117

Gildas tombe inconscient à vos pieds et vous entendez résonner le rire grinçant du Despote dans toute la pièce. Il a beaucoup apprécié le spectacle de vos deux personnes en train de se battre mais, à présent, il veut récupérer ce pour quoi il a fait tout le trajet depuis Otavai. - Vous avez la Griffes, gronde-t-il. Je le sens. Donnez-la-moi, et vous serez récompensé. Refusez, et vous périrez dans d'atroces souffrances. je vous le promets. Sa voix est menaçante et douce à la fois ; il essaie de vous enjôler. Vos sens Kaï sentent que l'aura de puissance qui l'entoure s'intensifie de plus en plus. Une vague de nausée vous surprend, vous noue l'estomac, et vous ne pouvez l'empêcher de paralyser vos sens. Si vous possédez du Poghlam, rendez-vous au [175](#). Si vous ne possédez pas cette potion, rendez-vous au [285](#).

118

Le soleil est presque couché quand vous atteignez Yua Tzhan. Malgré l'heure avancée, les routes qui mènent aux quatre portes de la ville sont bondées de marchands ambulants. Certains viennent des plaines dorées de la ville de Bajo, au pied des Montagnes de Hyunsei, mais la plupart arrivent de Hotloi et de Liyulin avec des chariots remplis de denrées exotiques. Vous approchez de la porte septentrionale et consultez encore une fois la Boussole Siyeneuse. Son aiguille indique toujours la direction de la ville, donc c'est ici que vous retrouverez la Griffes. Vous entrez dans la cité sans rencontrer d'obstacles et empruntez une grande avenue éclairée par des lanternes qui mène à la grand-place. De nombreuses échoppes donnent sur cette voie publique

affairée et leurs étals proposent des marchandises de toutes sortes pour inciter les citoyens à se délester de leurs Rens. Avant d'arriver à la grand-place vous remarquez de petits attroupements à chaque coin de rue. Sur les murs sont en effet affichées des déclarations publiques. Vous faites appel à votre maîtrise de la Discipline Magnakaï de l'Exploration pour traduire ce qui y est inscrit en Bhanarien à vos compagnons. Il est annoncé un jour de congé pour le lendemain afin de permettre la célébration de la visite officielle de la ville par Sejanoz le Despote en personne. Son arrivée est prévue pour midi et chaque citoyen est tenu d'être présent pour honorer et acclamer son maître pendant le défilé dans les rues de la ville. Vos sens Kaï vous disent que la venue de Sejanoz à Yua Tzhan ne peut signifier qu'une seule chose : il veut récupérer la Griffes de Naar. La proclamation de son arrivée prochaine vous rappelle à que! point il est urgent de retrouver la Griffes avant lui. Vous parcourez du regard les bâtiments alentour pour trouver une auberge où loger les chevaux pour la nuit. Les rues de cette cité sont bondées, il est préférable d'être à pied pour faciliter vos recherches. Plusieurs auberges bordent la place mais il n'y en a que deux munies d'écuries : *La Princesse de la Prairie* et *L'Abreuvoir Doré*. Si vous désirez aller jeter un coup d'œil à *La Princesse de la Prairie*, rendez-vous au [273](#). Si vous préférez vous rendre à *L'Abreuvoir Doré*, rendez-vous au [149](#).

119

Vous faites appel à vos talents supérieurs de camouflage et vous partez à la recherche du chef de l'escouade. Pendant ce temps, Gildas et ses hommes attendront votre retour à l'abri des regards. Avec un peu de chance, le chef ennemi est l'un des deux hommes morts sous l'avalanche. Vous rappelant que la Griffes était coincée dans sa ceinture, vous vous dites qu'il ne faut pas laisser passer cette chance de vous en saisir avant que les autres soldats ne recouvrent leurs esprits. Vous grimpez avec agilité sur le tas de rochers qui bloquent maintenant le passage et sautez de l'autre côté. Vous constatez avec une pointe de déception que l'homme que vous cherchez n'est pas de ceux-là. Vous remarquez

alors une profonde crevasse naturelle le long des parois de la montagne et votre sixième sens Kaï vous dit que le chef de l'escouade a échappé à l'avalanche en s'y mettant à l'abri. Sans plus hésiter, vous dégainez votre arme Kaï et sautez à l'intérieur. Au moment où vos pieds touchent le sol, vous apercevez votre adversaire tapi dans l'ombre à quelques pas. Vous vous regardez un instant en silence. Son visage est blême de stupeur et ses yeux sont grands ouverts. Il a été surpris mais il retrouve vite ses esprits et se remet sur pied en un clin d'oeil. Il lève alors le sceptre griffu et, avec un rire sournois, le pointe sur vous. Vous entendez un vrombissement sourd puis vous voyez, horrifié, un éclair noir jaillir de ce puissant artefact. Vous plongez instinctivement sur le bas-côté au moment où les flammes noires allaient vous toucher. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1 au chiffre que vous avez tiré. Si le total est inférieur ou égal à 1, rendez-vous au [308](#). S'il est compris entre 2 et 6, rendez-vous au [278](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [147](#).

120

Vous récitez silencieusement l'incantation du sort Envoûtement, et vous vous concentrez sur le diseur de bonne aventure. Le charme pénètre son esprit et le soumet à vos ordres. Vous lui dites d'ôter sa bague et de vous la donner. Il vous obéit aussitôt avec déférence. Vous lui dites ensuite qu'il ne vous a jamais vus, ni vous ni vos compagnons, qu'il doit chasser de sa mémoire toute trace de votre passage. Il opine de la tête puis sombre dans un sommeil profond. (N'oubliez pas de reporter sur votre *Feuille d'Aventure* l'Anneau du Tigre sur la liste des Objets Spéciaux. Vous pouvez le porter à l'index de votre main droite ainsi, n'êtes-vous pas obligé d'effacer un Objet Spécial si vous en avez déjà le maximum sur votre liste.) Rendez-vous au [295](#).

121

Ils baissent leurs lances. Le plus grand des gardes hoche la tête et esquisse un sourire, il croit ce que vous lui dites. Il vous montre ensuite les écuries et vous conseille de quitter la caserne par là. Quand vous vous approchez de la sortie, il ordonne à ses hommes de laisser passer votre petite compagnie. Vous rendez grâce à Ishir d'une telle chance, tout en cheminant vers la porte des écuries qui donne sur les rues de la ville. Rendez-vous au [347](#).

122

Le tranchant de votre lame frappe la Griffes. Un flash éblouissant de lumière rouge jaillit alors et vous sentez une puissante vague d'énergie qui vous envoie rouler au sol. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Étourdi et le souffle coupé, vous essayez péniblement de vous remettre sur pied et de vous approcher du bloc de pierre qui est à présent recouvert de traces de fumée. Vous découvrez avec consternation que la Griffes est intacte. Malgré la terrible explosion qu'a causée votre coup, vous ne remarquez aucune égratignure sur la surface noueuse du sceptre. En revanche, vous constatez que votre arme Kai a une entaille et que la lame s'est ternie à l'endroit même où elle a touché la Griffes. Vous perdrez 1 point d'HABILETÉ chaque fois que vous l'utiliserez à nouveau. (N'oubliez pas d'apporter les modifications que cela entraîne sur votre *Feuille d'Aventure*.) Rendez-vous au [228](#).

123

Un éclair de lumière blanche vous aveugle et vous sentez une torpeur mortelle partir de votre cou pour se répandre rapidement dans tout votre corps. Vous n'avez plus aucun contrôle de vos mouvements et vous tombez à la renverse dans un abîme sans fond. Touché à la tête, votre mort est rapide et sans peine. Malheureusement, votre vie et votre mission prennent tragiquement fin ici, dans la Tour Rouge de Zuda.

124

Vous faites appel à vos pouvoirs sur les éléments pour créer un tourbillon de poussière que vous espérez assez puissant pour emporter cette dangereuse femme. Sa silhouette se perd dans le nuage de poussière mais vous constatez avec effroi que vos compagnons sont toujours sous son pouvoir. Craignant d'avoir affaire à une plus grande puissance magique que la vôtre, vous préférez réfléchir à un moyen plus efficace pour en venir à bout. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [151](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [53](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Puissance Psychique et que vous décidez de l'utiliser, rendez-vous au [281](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [164](#).

125

Vous retournez dans l'antichambre mais, quand vous tirez le verrou de la porte pour entrer dans le réfectoire, l'alarme retentit et vous entendez les voix bourrues des gardes. Vous prêtez l'oreille à ce qu'ils disent et apprenez avec effroi que vos compagnons ont été découverts. Rendez-vous au [239](#).

126

Vous tirez votre arme Kaï de son fourreau et vous vous tenez prêt à frapper une de ces horreurs ailées qui vous attaque. La créature plonge sur vous puis va se percher sur un rocher non loin, repliant ses ailes dans son dos et bombant sa poitrine aux plumes claires. Vous observez son corps sec et vigoureux hérissé de centaines de pointes en corne. De sa gueule aux crocs acérés coule une bave écumeuse. Sa vue vous noue l'estomac. Elle se prépare maintenant à vous attaquer et vous ne pouvez éviter cet affrontement.

LE CHEF BAVAZANUR (AGARASHI AILÉ) HABILITÉ : 42
ENDURANCE : 40

Votre ennemi est insensible au Foudroiement Psychique (mais il ne l'est pas à la Puissance Psychique). Si vous êtes vainqueur de ce combat, rendez-vous au [36](#).

127

Vous vous dépêchez de saisir cette opportunité de franchir la rivière avant le retour des soldats. Vous vous jetez à l'eau et nagez péniblement pour remonter le courant et atteindre la première arche de pierre. Vous vous assurez d'une bonne prise avant de faire signe à Gildas et ses hommes de vous rejoindre. Une fois tous dans l'eau, vous faites une sorte de chaîne humaine. Vous passez ainsi le cours d'eau d'arche en arche jusqu'à l'autre rive. Vous gagnez ensuite Zuda peu avant la tombée de la nuit. La route qui mène à la ville est sous haute surveillance et des patrouilles de soldats de Bhanar sont fréquentes. Pour les éviter, vous devez chercher abri dans une cabane de bûcheron. Rendez-vous au [3](#).

128

- Venez vite ! Nous devons poursuivre l'ennemi sans plus attendre, dit Gildas avec précipitation. Nous ne devons pas les laisser emporter la Griffes.

- Attendez, Capitaine, lui répondez-vous, l'ennemi est bien trop fort. Non seulement ils sont en grand nombre mais, en plus, ils détiennent une arme qui peut nous balayer tous d'un seul coup. Rappelez-vous ce qui s'est passé dans les Gorges de Sunderer. Vous avez perdu un homme là-bas, et nous ne pouvons pas nous permettre de risquer d'autres vies dans une poursuite désespérée.

- Êtes-vous en train d'abandonner votre mission, Seigneur Kaiï? vous demande-t-il sur un ton de reproche.

- Non, Capitaine, lui rétorquez-vous calmement. Le serment que j'ai fait de retrouver la Griffes et de pourvoir à sa destruction tient toujours. Je suggère simplement de suivre nos ennemis à distance raisonnable. Ils peuvent s'enfuir avec la Griffes de Naar mais ils ne pourront pas toujours nous empêcher de nous en emparer. La gemme de pistage que vous avez placée sur le sceptre nous guidera jusqu'à lui, où qu'ils aillent.

- Ce que vous dites est vrai et raisonnable, reconnaît alors Gildas en s'excusant.

_ Nous ferions mieux de nous reposer et de reprendre des forces, ajoutez-vous, nous en aurons besoin pour remettre la main sur cet artefact maudit avant qu'il ne tombe dans celle de Sejanoz le Despote.

A moins de posséder la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre un Repas maintenant ou vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [201](#).

129

Après quelques minutes d'efforts intenses, le mécanisme cède et les battants des portes s'ouvrent. Rendez-vous au [168](#).

130

Presque toute la journée, vous parcourez des pâturages apparemment sans fin tout en suivant de loin la progression de vos ennemis. Ce n'est qu'à la tombée de la nuit que vous notez un changement : votre vue perçante détecte une colonne de fumée qui s'élève d'un petit taillis. L'ennemi a dû installer un campement pour la nuit. La fumée indique qu'ils se préparent à manger et prennent le temps de se reposer, croyant à tort qu'ils vous ont semés. Vous en informez vos compagnons sans modifier votre itinéraire et votre allure. A environ un kilomètre du taillis où campe l'ennemi, vous quittez le chemin et descendez de vos montures. Il est décidé que le sergent Paviz et l'éclaireur Yalin resteront là pour garder les chevaux pendant que vous et le

capitaine Gildas partez en reconnaissance. Vous vous glissez sans bruit vers le campement, masqués par l'obscurité naissante et en vous tapissant dans les hautes herbes. Soudain, vous entendez Gildas s'étrangler de peur. Vous jetez un coup d'oeil dans sa direction et votre sang se glace dans vos veines quand vous voyez sur quoi il est tombé. A quelques centimètres à peine de son visage pétrifié se tient un Conda gris - un serpent mortel des plaines de Bhanar. Le reptile est en position d'attaque, prêt à se jeter à la gorge de votre ami. Si vous possédez la Grande Discipline du Contrôle Animal, rendez-vous au 70. Sinon, rendez-vous au [56](#).

131

Le coup du tenancier crible votre épaule de chevrotines. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Votre carquois est endommagé et vous perdez la moitié des flèches que vous possédez. N'oubliez pas d'apporter les modifications que cela entraîne sur votre *Feuille d'Aventure* en arrondissant au nombre entier supérieur. Rendez-vous au [287](#).

132

Vous conduisez votre compagnie vers l'est mais le chemin est bloqué un peu plus loin par une douzaine de redoutables Xanons. Vous vous voyez contraints de faire demi-tour pour retourner en hâte dans les ruines de peur d'être littéralement piétinés sous leurs sabots massifs. Vous entendez des flèches en acier siffler au-dessus de vos têtes. Vous jetez un coup d'œil par-dessus votre épaule et vous voyez qu'elles sont tirées par le chef des Xanons qui, manifestement, essaie de vous toucher avant que vous n'arriviez à vous cacher derrière les murs de pierre. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 1 au chiffre que vous avez tiré. Si le total est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [145](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [193](#).

133

Vous payez le droit de passage mais, lorsque le caporal examine les deux Pièces d'or que vous lui tendez, son visage s'assombrit. En effet, les pièces frappées au Sommerlund sont plutôt rares dans cette partie du Magnamund. Si vous désirez demander au caporal de lever la barrière pour vous laisser passer, rendez-vous au [231](#). Si vous préférez lui donner 2 autres Pièces d'or pour endormir ses soupçons, rendez-vous au [280](#).

134

Vous dites à vos compagnons de mettre leur capuche et de cacher au maximum leur visage, puis vous leur faites signe de vous suivre. Vous vous dirigez vers la file de véhicules devant l'entrée principale et vous vous approchez d'un chariot dont le chargement est couvert par une grande bâche. Vous sautez dessus et vous vous glissez sous la bâche. Au bout de quelques minutes, le convoi se met en marche. Vous faites un petit trou dans la toile pour regarder à l'extérieur et vous commencez à voir les bâtiments de la caserne se rapprocher. Une fois passé le barrage d'entrée, le chariot continue son chemin, traverse la place d'armes et s'engage dans une allée qui mène aux cuisines et aux entrepôts de nourriture. Vous vous tenez prêts à sauter du chariot au bout de cette allée. Gildas vous précède et, d'un bond agile, il quitte le véhicule en marche. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1 au chiffre que vous avez tiré. Si le total est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [165](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [66](#).

135

Vous récitez rapidement l'incantation du sort Écran Invisible. Quand vous en prononcez le dernier mot, un disque translucide apparaît et forme un écran protecteur entre vous et le rocher. Le choc est violent et fait exploser la roche en mille morceaux dans un fracas assourdissant. Des éclats de pierre vous touchent et

vous blessent les jambes et la poitrine. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [339](#).

136

Vous grimpez l'escalier de pierre à la suite de Gildas et ses hommes jusqu'en haut de la tour. A mesure que vous progressez, les lanternes fixées au mur s'allument d'elles-mêmes, baignant les marches d'une douce lumière dorée. Vous parvenez à une chambre somptueuse dont toutes les lampes s'allument.

Les bûches dans la cheminée s'embrasent à votre arrivée, comme pour vous souhaiter la bienvenue. Mais cela doit faire bien longtemps, au moins une année entière, que personne n'a occupé les lieux. Une couche épaisse de poussière recouvre le sol ainsi que chaque meuble et chaque objet. Cette vaste pièce circulaire occupe le dernier étage de la tour, et une grande baie vitrée donne une vue imprenable sur les toits de la ville de Zuda. Vous traversez la pièce pou' jeter un coup d'oeil dans la cour qui est maintenant noire de soldats. Vous craignez d'être pris au piège, acculés dans cette tour. Vous voyez aussi la place du marché un peu plus loin, où se tient la tente de Sejanoz. Le reliquaire en forme de tête de tigre est toujours posté devant l'entrée. Votre regard s'attarde sur lui et vous constatez avec horreur que la tête tourne lentement dans votre direction; quand il cligne des yeux, deux faisceaux rouges en jaillissent et filent droit sur vous. Vous n'avez pas le temps de détourner le regard, ils vous atteignent et leur éclat vous aveugle. Si vous possédez la Grande Discipline de la Science Médicale, rendez-vous au [171](#). Sinon, rendez-vous au [188](#).

137

Derrière le tableau, vous découvrez un coffre encastré dans le mur de granité. Pour l'ouvrir, il y a un petit cadran gradué de 0 à 9. Votre sixième sens Kai vous dit qu'il vous faut trouver une combinaison de trois chiffres pour déclencher le mécanisme d'ouverture. Le premier chiffre de la bonne combinaison est égal

au nombre de rangs qu'un Commandeur Kaï doit gravir pour devenir Grand Maître Solaire.

Le deuxième chiffre est égal au nombre d'hommes qui font partie de la troupe initiale que Gildas commande, lui y compris. Le troisième chiffre est égal au nombre d'îles dans le Golfe du Nord de la Mer de Chai. Rendez-vous au paragraphe correspondant à la combinaison de trois chiffres que vous avez trouvée. Si vous ne connaissez pas les réponses, vous ne possédez Pas la bonne combinaison pour ouvrir le coffre. Rendez-vous alors au [294](#).

138

Vous entendez soudain le grondement de sabots au galop. Le bruit arrive du nord et vous faites signe à vos compagnons de marquer une pause pour qu' vous puissiez déterminer ce que c'est. Vous vous mettez debout sur le dos de votre cheval pour voir plus loin et amplifier votre vision. Vous ne pouvez réprimer un sursaut de stupeur quand vous voyez fondre sur vous une troupe d'étranges créatures. Elles se déplacent dans les hautes herbes à une allure incroyable. Elles ont un corps très musclé de taureau mais leur tête est celle d'un crocodile. Une espèce de crinière hirsute va du sommet du crâne jusque dans leur dos. Elles courent sur quatre jambes trapues et possèdent en outre deux membres supérieurs surmontés de griffes. Ces monstres brandissent d'épaisses lances faites dans le bois des arbres de Vanchou. Vous rapportez à Gildas et aux autres ce que vous avez vu au loin. D déglutit avec peine et s'écrie, pâle comme la mort:

- Des Xanons ! Qu'Ishir soit avec nous et nous préserve tous.

Si vous désirez rester où vous êtes et affronter ces redoutables créatures, rendez-vous au [245](#). Si vous préférez essayer de vous enfuir, rendez-vous au [132](#).

139

La patrouille montée vous encercle. L'officier à l'allure aristocratique, portant une très fine moustache, s'avance et, vous toisant d'un air dédaigneux, vous demande :

- Que font quatre paysans des plaines loin de chez eux, en ville, et à cette heure avancée ?

- Nous sommes venus livrer des chevaux à la caserne, lui répondez-vous sans hésiter.

Il hoche la tête d'un air amusé. Il n'est pas dupe de votre petit mensonge. _ Vous êtes en état d'arrestation ! Sur ces mots, il fait signe à ses hommes de s'emparer de vous. Gildas est le premier à réagir, il attrape l'officier par sa ceinture et le tire violemment pour le jeter à bas de sa monture. Vous l'imites tous, et très vite vous réussissez à désarçonner les hommes de la patrouille et à les maîtriser. Vous montez alors leurs chevaux et vous partez au galop, les laissant derrière vous inconscients sur le bas-côté. Rendez-vous au [212](#).

140

Vous ôtez le bouchon du tube et en tirez un morceau de papyrus roulé. Un message de la main de Rimoah y a été inscrit à la hâte et il vous est destiné. Il vous rappelle que la Griffes de Naar ne doit en aucun cas se retrouver en la possession de Sejanos le Despote et que, pour cette raison, vous devez mettre la main dessus et la détruire dans les plus brefs délais.

« Si jamais cela s'avère impossible à faire, emportez-la avec vous à la cité de Pensei où vous trouverez de l'aide en la personne du Seigneur Ghadra, un émissaire du Dessi. Lui saura comment faire pour la détruire. Vous pourrez aussi compter sur lui pour retourner dans votre Sommerlund natal. » Rendez-vous au [310](#).

141

Le sergent donne l'alarme et vos compagnons et vous vous retrouvez très vite encerclés par les soldats. Ils s'avancent vers vous en vous menaçant de leurs lances acérées et vous forcent à vous rendre.

Vous êtes jugés comme de prétendus voleurs en quête de provisions et le sergent donne l'ordre de vous confisquer vos armes et tout votre équipement avant de vous jeter dans le donjon. Vous vous retrouvez emprisonnés dans une cellule sinistre d'où, bien sûr, vous cherchez sans plus attendre à vous évader. Vous crochetez la serrure de la porte mais au même moment le sergent et ses gardes repassent dans le couloir et vous surprennent.

Malheureusement pour vous le chef de l'escouade de la Garde Impériale les accompagne, celui-là même que vous avez dépossédé de la Griffes de Naar. Il tient l'artefact maudit et, quand il vous aperçoit, il le pointe vers vous et décharge un puissant flot d'énergie magique qui vous engloutit, vous et vos infortunés compagnons, dans une gigantesque boule de feu blanche. Votre vie et votre mission prennent tragiquement fin ici, dans le donjon de la caserne de Yua Tzhan.

142

Quand vous sautez, le caporal fait un pas de côté et envoie sa lance de toutes ses forces sur vous. La pointe en acier pénètre profondément dans votre poitrine et la violence du coup vous désarçonne. Vous tombez en arrière, votre tête heurte le sol et vous perdez conscience.

Malheureusement, vous ne vous réveillerez jamais. Avant que les éclaireurs n'aient le temps de venir à votre secours, le caporal s'approche de votre corps inanimé, tire un poignard de sa ceinture et vous achève d'un coup en plein coeur. Votre mort est instantanée et sans douleur. Votre vie et votre mission prennent tragiquement fin ici.

143

Vous suivez le chemin qui pénètre dans la Forêt de Vanchou avec un sentiment croissant d'appréhension. Dès que vous mettez les pieds dans la forêt, les oiseaux et tous les autres animaux qui y habitent se taisent soudain comme s'ils sentaient votre intrusion. Un silence pesant vous environne et l'air est malsain. A un peu plus d'un kilomètre en avant vous trouvez sur le bas-côté du chemin un chariot abandonné. Un corbeau est perché dessus et croasse méchamment quand vous vous en approchez. Si vous possédez la Grande Discipline du Contrôle Animal, rendez-vous au [329](#). Sinon, rendez-vous au [170](#).

144

Vous vous faufilez parmi les corps sans vie de vos ennemis et vous courez à travers le réfectoire pour rejoindre l'arcade. Quand vous vous en approchez, vous prévenez vos amis de votre venue afin qu'ils ne vous tirent pas dessus. Ils baissent aussitôt leurs arcs et vous accueillent avec des acclamations de joie. Vous leur apportez une bonne et une mauvaise nouvelle. La bonne nouvelle est que vous avez récupéré la Griffe de Naar. La mauvaise est que vos ennemis ne font que commencer car vos ennemis sont à vos trousses et qu'il vous faut trouver un moyen de fuir sans tarder. Votre intuition vous avertit que des soldats accourent de toutes parts et elle ne se trompe pas; en effet, la nouvelle du combat qui s'est tenu dans le réfectoire s'est répandue comme une traînée de poudre et l'alarme a été donnée. Votre situation devient de plus en plus critique mais vous remarquez alors une issue possible. Tout espoir de sortir d'ici n'est pas perdu. Vous faites signe à vos compagnons de vous suivre. Rendez-vous au [57](#).

145

Un trait se plante dans votre cuisse. Vous ne pouvez retenir un cri de douleur. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Vous serrez les dents et arrachez la fléchette en acier de votre jambe puis la jetez au loin avec dégoût. Rendez-vous au [304](#).

146

Vous vous perdez rapidement dans le dédale des petites rues de la ville et vous vous enfoncez dans le quartier des affaires. Vous continuez votre course pendant plus d'une heure avant de reprendre votre souffle dans une taverne non loin de la porte méridionale de la ville. Vous êtes maintenant fort éloignés de la grand-place et vous préférez ne pas retourner récupérer vos chevaux de peur d'être pris en chemin. Vous ne pouvez cependant envisager d'aller jusqu'à Pensei à pied, il vous faut donc impérativement trouver d'autres chevaux avant de quitter cette ville.

Gildas attire votre attention sur une modeste taverne un peu plus loin. Juste derrière elle, il y a une écurie, vous y trouverez certainement des chevaux.

Vous vous en approchez discrètement et essayez d'en ouvrir les portes. Malheureusement elles sont fermées à clé. Si vous possédez la Grande Discipline du Nexus, rendez-vous au [237](#). Sinon, rendez-vous au [313](#).

147

Au moment où vous percutez le sol, une trombe de feu gronde au-dessus de votre tête et creuse un profond sillon dans la paroi rocheuse. Vous vous couvrez la tête de vos bras pour vous protéger des débris de pierre. Vous entendez alors le chef de l'escouade marmonner un juron. Vous risquez un œil vers lui pour voir qu'il se prépare à vous achever par un second tir. Rendez-vous au [43](#).

148

Vous rassemblez toute votre énergie psychique pour lancer une attaque sur Sejanoz. La puissance de votre coup le fait vaciller et il relâche sa prise. Les éclaireurs tombent lourdement sur le sol. Mais le Despote se ressaisit aussitôt et se tourne vers vous. Sa voix menaçante retentit dans toute la pièce :

- Donnez-moi la Griffe ! Donnez-moi la Griffe et je vous laisserai la vie sauve ! Si vous désirez vous plier à son ordre, rendez-vous au [35](#). Si vous préférez ne pas en tenir compte, rendez-vous au [338](#).

149

Vous laissez vos chevaux dans l'écurie et vous vous dirigez vers le bar de *L'Abreuvoir Doré*. Un bon feu de cheminée et une bonne odeur de viande rôtie vous y accueillent. Les clients jettent à peine un regard vers vous quand vous traversez la pièce pour rejoindre le tenancier de cette auberge. Le patron est un homme bien en chair, avec des taches de rousseur sur ses joues rebondies et le sourire aux lèvres. Vous lui demandez le prix pour le gîte et la nourriture des chevaux et ajoutez que vous ne désirez pas louer de chambre pour vous et vos compagnons. - Il vous en coûtera 5 Rens par tête, vous répond-il. Vous pouvez payer demain matin quand vous reviendrez les chercher.

Quand vous quittez l'auberge, un homme à la peau sombre et coiffé d'un turban vous accoste. Il se présente comme étant Fanshalla, un diseur de bonne aventure de grande renommée. Il tire de sa poche un paquet de cartes et vous propose de vous prédire l'avenir. Si vous désirez accepter la proposition de cet homme, rendez-vous au [197](#). Si vous préférez décliner son offre, rendez-vous au [62](#).

150

Le soleil se lève à l'horizon et vous apercevez au loin la splendide Muraille de Chai. Vous la contemplez ainsi que les trois grandes forteresses de Xian, Kinani et Jhung. Les hauts murs crénelés de la Forteresse de Jhung sont les plus proches et vous vous y rendez à vive allure. Quand vous vous en approchez enfin, vous pouvez à peine en croire vos yeux. Quelque chose vous y attend que vous n'espérez même plus. Votre cœur se remplit d'allégresse. Rendez-vous au [350](#).

151

Vous récitez l'incantation d'un Contre-sort, et concentrez toute votre puissance magique sur cette sinistre ensorceleuse. La force de votre sortilège la fait frémir et reculer et, pendant ce court moment, le pouvoir hypnotique de sa voix sur vos compagnons a été brisé. En mettant toute votre énergie dans ce Contre-sort, vous êtes momentanément vulnérable à une attaque psychique et la jeune femme en profite. Elle riposte aussitôt en essayant de vous prendre de vitesse. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Écran Psychique, ajoutez 3 au chiffre que vous avez tiré. Si votre score total d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 15, enlevez 2 au chiffre que vous avez tiré. Si maintenant votre total est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [337](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [101](#).

152

Vous entrez dans cette écurie et y trouvez sept chevaux et une mule. Vous laissez le soin à Gildas de choisir les meilleures montures puis vous l'aidez à les seller. Une fois prêts, vous vous en allez en file indienne. Malheureusement, vous n'avez pas été assez discrets et le petit remue-ménage a alerté le tenancier de la taverne. Quand vous passez sous les fenêtres de sa chambre, il vous tire dessus avec un pistolet Bor. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [52](#). S'il est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [131](#).

153

Vous faites appel à vos talents lyriques et apaisez la colère de cet homme en l'hypnotisant de votre douce voix. Sous l'influence de votre charme, il se calme et devient sensible à vos suggestions. Vous l'enjoignez de dire à ses hommes qu'il vient de faire une grossière erreur car vous n'êtes pas "l'homme des plaines qui s'est joué de lui. Il répète fidèlement tout ce que vous lui soufflez. Ses compagnons sont un peu gênés pour leur ami et essaient de rattraper la situation en invitant toute votre petite compagnie à

boire une bière. Vous déclinez leur offre poliment et vous vous dirigez vers la sortie. Rendez-vous au [295](#).

154

Vous essayez désespérément de vous dégager le pied mais la créature ailée resurgit et fonce de nouveau sur vous. Elle tient dans ses puissantes serres un énorme rocher qu'elle lâche au-dessus de votre tête. Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [266](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kai et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [135](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Élé-mentalisme et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [51](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [230](#).

155

Après une bonne nuit de sommeil vous vous sentez ragaillardi et en pleine forme. Vous regagnez *i* points d'ENDURANCE. L'aube se lève et vous levez le camp, poursuivant votre route vers l'est par les terres humides. Au début, le sol spongieux vous apparaît comme un bon changement après les chemins rocaillieux et entravés de la Forêt de Angfeng mais, très vite, la terre molle et marécageuse devient impraticable et vous devez dévie' votre itinéraire vers le sud pour trouver un sol plus ferme. Vous voyagez ainsi pendant deux jours sur un terrain détrempe et vous faites de votre mieux pour survivre dans cette région inhospitalière. Au midi du troisième jour, vous apercevez un pont de pierre qui franchit la rivière Heng. Vous n'êtes plus très loin de la ville de Zuda. Les éclaireurs sont impatients de quitter ces marécages infestés de moustiques mais vous devez freiner leur ardeur car en amplifiant votre vision vous avez pu voir qu'il ne vous sera pas si facile de traverser cette rivière. Rendez-vous au [206](#).

156

Quand vous pénétrez dans le campement, vous êtes accueillis par une douzaine d'enfants ravis de votre venue. Ils courent en riant autour de vos chevaux et leurs donnent des poignées de foin. Vous passez près de la plus grande tente quand un vieil homme en sort et vous souhaite le bonjour. Il porte sa main toute ridée à ses yeux pour les protéger de la lumière éblouissante de midi et vous demande si vous seriez tentés de faire quelques achats. Si vous désirez voir ce que ce vieil homme a à vendre, rendez-vous au [181](#). Si vous préférez continuer votre chemin et décliner sa proposition, rendez-vous au [58](#).

157

L'explosion libère de la vapeur et projette des éclats de fer brûlant qui criblent le corps des soldats. Ceux qui n'ont pas succombé à la force de l'explosion meurent ébouillantés par les nuages de vapeur. Rendez-vous au [47](#).

158

vous murmurez l'incantation du sort Silence, et ' étendez à tout le camp, ainsi pouvez-vous vous approcher du chef de l'escouade sans bruit. Vous rampez doucement vers lui et étendez votre bras pour attraper la couverture dans laquelle est enroulée la Griffe de Naar. Le chef ne se rend pas compte de votre présence toute proche mais, au moment où votre main agrippe le paquet, votre estomac se retourne et votre sang se glace dans vos veines. Une incroyable concentration de puissance maléfique émane de cet artefact et vous assaille. Votre sort est aussitôt rompu et votre ennemi endormi se réveille en sursaut. Vous êtes heureusement plus rapide que lui. Vous vous emparez du paquet et vous vous enfuyez pour rejoindre les éclaireurs. Votre cœur bat la chamade d'excitation. Vos compagnons ont bien dispersé les chevaux des soldats de Bhanar et ils vous attendent, prêts à quitter les lieux au plus vite. Dans votre fuite vous entendez la voix du chef de l'escouade retentir derrière vous. Il appelle ses hommes à vous

donner la chasse. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [195](#). S'il est compris entre 4 et 6, rendez-vous au [39](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [275](#).

159

Vous arrêtez votre cheval à la hauteur du caporal à moitié endormi. Il vous annonce d'une voix monocorde qu'il faut payer 5 Rens par cavalier pour avoir le droit d'emprunter le pont. Si vous possédez les 20 Rens nécessaires pour vos compagnons et vous et que vous jugez bon de payer le péage sans discuter, rendez-vous au [241](#). Si vous n'avez pas de Rens mais l'équivalent en Pièces d'or (20 Rens valent 2 Pièces d'or) et que vous souhaitez payer la somme demandée, rendez-vous au [133](#). Si vous ne possédez pas la somme exigée ou que vous ne désirez pas payer le péage, rendez-vous au [297](#).

160

La fatigue accumulée pendant votre long périple a engourdi vos membres et vous n'êtes pas assez rapide. Vous vous faites distancer par les éclaireurs et peu à peu vous perdez du terrain face à la vague de boue qui gronde derrière vous, jusqu'à ce qu'elle vous rattrape et vous emporte. Vous perdez conscience au moment où vous êtes balayé de votre cheval. Il vous est épargné l'agonie d'une noyade dans ce torrent de boue. Votre vie et votre mission prennent tragiquement fin ici, sur les Collines de Honah.

161

Vous roulez sur le côté pour esquiver, mais les crocs venimeux du Conda vous effleurent le cou. Gildas attrape son épée et d'un coup sec tranche la tête du dangereux reptile, l'envoyant rouler bouler au loin avec une traînée de venin. Vous êtes pris de tremblements et, quand vous portez la main à votre cou, elle est tachée de sang. Votre estomac est secoué de spasmes et votre vision s'obscurcit à mesure que le venin se répand dans votre organisme. Vous faites appel à vos talents Magnakaï de guérison

pour contrer l'effet du poison mais, avant que vos défenses innées ne reprennent le dessus, les spasmes qui contractent vos muscles vous affaiblissent grandement. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [335](#).

162

Votre stratagème fonctionne et le soldat de l'autre côté de la porte obéit à votre ordre, croyant avoir affaire à son supérieur. Vous esquissez un sourire de contentement en vous éloignant de la porte de l'antichambre. Puis, vous dégainez votre arme Kaï, déterminé à affronter le chef de l'escouade pendant qu'il prend son bain. Rendez-vous au [260](#).

163

Un éclair de lumière blanche vous aveugle et vous sentez une torpeur mortelle partir de votre cou pour se répandre rapidement dans tout votre corps. Vous n'avez plus aucun contrôle de vos mouvements et vous tombez à la renverse dans un abîme sans fond. La flèche d'un des éclaireurs vous a touché en pleine tête, votre mort est rapide et sans douleur. Malheureusement, votre vie et votre mission prennent tragiquement fin ici, dans la caserne de Yua Tzhan.

164

Vous tirez votre arme Kaï de son fourreau et vous lancez votre cheval au galop. Vous dépassez vos compagnons hypnotisés et chargez l'ensorceleuse. Mais cette dernière vous porte une attaque psychique foudroyante qui vous frappe de plein fouet. Utilisez la *Table de Hasard*.

Si vous possédez la Grande Discipline de l'Ecran Psychique, ajoutez 3 au chiffre que vous avez tiré. Si le total est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [25](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [208](#).

165

Vous sautez du chariot mais, en retombant sur le sol, vous vous foulez la cheville. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Les éclaireurs accourent à votre secours. Gildas et Paviz vous soutiennent par les bras et vous entraînent le plus rapidement possible à l'abri d'un porche. Vous faites appel à vos talents Kaï de guérison pour remettre les ligaments de votre cheville en place et apaiser la douleur. Puis vous vous tournez vers la porte contre laquelle vous êtes appuyé. Vous essayez de tourner la poignée à tout hasard et vous découvrez avec joie qu'elle n'est pas fermée à clé. Vous vous faufilez les uns après les autres dans le bâtiment et tirez le verrou derrière vous. Rendez-vous au [11](#).

166

Vous vous souvenez alors des derniers mots du vieil herboriste rencontré dans la Forêt de Vanchou : « ... la clé ouvre la porte de ma demeure à Zuda, on l'appelle la Tour Rouge. » Vous tirez de votre sac à dos la Gé Rouge et l'insérez dans le trou de la serrure. Vous tournez le verrou et la porte s'ouvre sans un bruit. Vous entrez vite dans la tour en faisant signe à vos compagnons de vous suivre. Quand vous êtes tous les trois à l'intérieur, vous refermez la porte derrière vous en n'oubliant pas de mettre la barre de sécurité. Rendez-vous au [136](#).

167

Votre sixième sens Kaï vous avertit que toute une 'roupe de créatures volantes, masquée par un épais nuage, file droit vers vous. Vous prévenez vos alliés de leur arrivée imminente et vous vous dépêchez de vous mettre à couvert. Ainsi les créatures ailées passent-elles au-dessus de vos têtes sans détecter votre présence. Vous risquez alors un œil hors de votre cachette et c'est à ce moment que vous êtes témoin d'un événement qui vous remplit d'effroi. Rendez-vous au [296](#).

168

Vous entrez dans cette écurie et y trouvez sept chevaux et une mule. Vous laissez le soin à Gildas de choisir les meilleures montures puis vous l'aidez à les seller. Une fois prêts, vous vous en allez en file indienne en direction de la porte méridionale. Vous passez sans difficulté le poste de garde et sortez de la ville tranquillement. Vous empruntez une route qui traverse des villages isolés avant de monter sur les pentes douces des Collines de Honah. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le numéro que vous avez tiré est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [202](#). S'il est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [194](#).

169

Vous vous ruez sur lui en essayant de renverser la baignoire d'un coup de pied, mais vous êtes pris de vitesse et vous vous retrouvez nez à nez avec le canon d'un pistolet Bor. Le chef de l'escouade grimace un sourire de satisfaction et appuie sur la détente. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1 au chiffre que vous avez tiré. Si le total est inférieur ou égal à 1 rendez-vous au [279](#). S'il est compris entre 3 et 8, rendez-vous au [307](#). S'il est supérieur ou égal à 9 rendez-vous au [190](#).

170

Vous poursuivez votre route quand vous apercevez un peu plus loin une silhouette debout au milieu du chemin. A mesure que vous vous en approchez vous avez le pressentiment d'un danger imminent. C'est une très belle jeune femme, à la peau laiteuse et aux cheveux longs et soyeux. Elle est enveloppée d'un tissu arachnéen très fin qui laisse deviner un corps splendide. Ses yeux d'un noir profond vous fixent et elle vous appelle d'une voix douce et charmeuse à venir la rejoindre. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Ecran Psychique, rendez-vous au [32](#). Sinon, rendez-vous au [223](#).

171

Cela vous brûle les yeux et la douleur s'accroît dans toute votre tête. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous vous reculez en titubant sous le choc. Vous devez faire appel à vos talents de guérison Kaï au plus vite pour apaiser la douleur et recouvrer la vue. Vous entendez alors une brusque explosion de verre et les voix affolées de vos compagnons. Vous pensez qu'un pistolet à vapeur a réussi à briser la verrière mais, quand vous rouvrez les yeux, c'est pour voir que la situation est encore plus désespérée que vous ne l'imaginiez. En effet, ce qui a fait voler en éclats la baie vitrée est bien plus gros et bien plus dangereux encore... Rendez-vous au [200](#).

172

Vous décochez une flèche sur la gueule grande ouverte de la créature qui essaie de détourner la tête pour esquiver votre coup. Mais votre adresse lui est fatale : votre projectile s'enfonce dans son œil gauche et la force de l'impact la fait basculer en arrière. Vous vous jetez sur le côté pour ne pas être écrasé par l'horrible bête. Malheureusement pour vous son corps inanimé rebondit sur les parois rocheuses et vous êtes blessé par les piques qui lui recouvrent le dos. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [18](#).

173

Juste avant de décocher votre trait, vous récitez l'incantation du sort Pénétration. Votre projectile traverse en sifflant le réfectoire en direction du canon à vapeur et transperce la chaudière. Rendez-vous au [29](#).

174

Vous vous enfuyez par ce passage et vous vous enfoncez dans le dédale des rues de Yua Tzhan. Une fois les gardes de la cité semés, vous vous arrêtez sous la lanterne d'une petite taverne pour reprendre votre souffle et soigner votre blessure.

Puis vous consultez de nouveau la boussole, sachant que vous devez retrouver la Griffes de Naar avant l'arrivée de Sejanoz le Despote. L'aiguille pointant vers le quartier militaire situé à l'est, vous empruntez une grande artère et tombez bientôt sur les bâtiments de la caserne. La boussole ainsi que votre sixième sens Kaï vous disent que la Griffes de Naar est quelque part à l'intérieur de ces murs infestés de soldais-Si vous souhaitez trouver un moyen de pénétrer dans la caserne sans vous faire repérer, rendez-vous au [81](#). Si vous décidez d'observer ces bâtiments à l'abri d'un porche sombre, rendez-vous au [242](#).

175

prestement, vous tirez la potion de votre sac à dos et en buvez le contenu en une seule gorgée. Son effet est instantané : vous n'avez plus la nausée et sentez un flot de puissance vous parcourir les veines. Vous regagnez 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [48](#).

176

Gildas vous obéit et remet à contrecœur sa flèche dans son carquois. Vous descendez de votre cheval car vous sentez qu'il est trop effrayé pour faire un pas de plus, et vous vous approchez précautionneusement de l'horrible créature. Vous faites appel à votre maîtrise de la Discipline Magnakaï de l'Intuition pour essayer de communiquer par télépathie avec elle. Vos efforts sont aussitôt récompensés et vous entendez résonner dans votre tête sa véritable voix. Vous apprenez alors que cette créature est en fait un être humain, victime de la malédiction de l'ensorceleuse que vous avez croisée sur le chemin de la forêt. Vous lui demandez s'il est en votre pouvoir de faire quelque chose pour soulager sa misérable condition et sa réponse vous surprend un peu : - Frappez-moi avec votre lame, gentil seigneur. Donnez-moi la paix que procure la mort car je n'en puis plus de ce tourment quotidien. Que mon âme au moins soit libérée de ce corps monstrueux. Si vous désirez satisfaire la supplique que

vous adresse cette créature, rendez-vous au [321](#). Si vous préférez ne pas la frapper, rendez-vous au [114](#).

177

Vous forcez la porte et entrez dans cette écurie. Vous y trouvez sept chevaux et une mule. Vous laissez le soin à Gildas de choisir les meilleures montures puis vous l'aidez à les seller. Une fois prêts, vous vous en allez en file indienne en direction de la porte méridionale. Vous passez sans difficulté le poste de garde et sortez tranquillement de la ville. Vous empruntez une route qui traverse des villages isolés avant de monter en pente douce dans les Collines de Honah. Utilisez la *Table Je Hasard*. Si le numéro que vous avez tiré est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [202](#). S'il est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [194](#).

178

Vous faites appel à votre maîtrise des éléments pour faire brûler le feu plus vivement. La soudaine flambée éparpille sur le sol des braises rougeoyantes. Certaines d'entre elles atterrissent au pied de la table qui prend feu. Les soldats saisis de panique essaient d'éteindre le feu en le recouvrant de leur manteau et en renversant dessus leurs bocks de bière. Dans la confusion générale, personne ne vous voit vous faufiler derrière la rangée d'armures. Pour gagner la porte de l'autre côté du réfectoire, vous faites appel à vos talents Kaï de camouflage afin de passer inaperçu. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 3 au chiffre que vous avez tiré. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1. Si le total final est inférieur ou égal à 2, rendez-vous au [8](#). S'il est supérieur ou égal à 3, rendez-vous au [211](#).

Vous vous réveillez au point du jour et vous vous préparez à une longue marche vers le sud à travers les plaines de Bhanar. Vos talents Kaï de pis-tage vous permettent de suivre la trace des Gardes Impériaux.

Leurs empreintes sont en effet bien visibles sur la route poussiéreuse qui sillonne ces étendues vertes. Les rayons du soleil levant baignent le paysage d'une lumière douce et chaleureuse. Vos compagnons marchent à vos côtés dans un silence renfrogné. Ils font le deuil de leur camarade Durasso, tombé au combat, et ils ne sont pas d'humeur joyeuse. A quinze kilomètres du pied du Dammerdon, vous arrivez au niveau d'un pont enjambant un cours d'eau rapide. C'est là que les traces de vos ennemis se perdent au milieu de nombreuses empreintes de sabots. Vous amplifiez votre vision et scrutez les alentours pour voir où ils ont bien pu passer, mais vous apercevez seulement quelques étalons noirs de Bhanar s'ébrouant dans les plaines. Vous jetez un coup d'oeil sur le chemin au loin et c'est à ce moment que vous repérez vos ennemis. Ils ont réussi à capturer des chevaux et maintenant ils vous distancent à vive allure. Votre espoir de les rattraper s'amenuise, il vous faut absolument tenter de faire de même, car vous n'avez aucune chance en continuant à pied. Si vous possédez la Grande Discipline du Contrôle Animal, rendez-vous au [27](#). Sinon, rendez-vous au [349](#).

Vous galopez le long des boxes en faisant appel à votre pouvoir sur les éléments afin de créer un souffle assez puissant pour faire s'envoler dans tous les sens la paille qui recouvre le sol de poussière. Les soldats qui s'apprêtaient à refermer les portes du fond sont aveuglés par ce tourbillon de paille et sont dans l'incapacité de vous bloquer le chemin. Vous vous engouffrez alors vers la sortie pour vous retrouver dans les rues de la ville. Vous tournez à droite dans une rue animée pour vous fondre dans la foule. Rendez-vous au [14](#).

181

Le vieil homme vous invite dans sa tente. Vous descendez de cheval et les enfants se proposent de garder vos montures. La boutique est remplie de bibelots et d'objets divers. Gildas vous donne un coup de coude pour attirer votre attention et vous montre des vêtements du regard. Ce sont des tuniques de couleur paille communément portées par les habitants de ces plaines.

- Ce pourrait être une acquisition avisée, n'est-ce pas Seigneur Kaiï? vous murmure-t-il. Je crains que notre accoutrement n'attire davantage de suspicion à mesure que nous progressons dans le Sud. Vous acquiescez d'un signe de tête et vous vous arrêtez devant le marchand pour vous enquérir du prix à payer pour quatre de ces tuniques.

- Cent vingt Rens mon Seigneur, vous annonce le marchand avec un grand sourire.

Le prix exigé par le vieil homme est équivalent à 12 Pièces d'or. Les éclaireurs ne possédant pas d'argent sur eux, si vous désirez acquérir ces vêtements vous devez payer le prix fort. Si vous possédez assez d'argent et que vous voulez les acheter, rendez-vous au [286](#). Sinon, rendez-vous au [45](#).

182

Vous récitez l'incantation du sort Envoûtement et vous vous concentrez sur le sergent en colère. Sous l'influence de votre charme, il se calme et devient sensible à vos suggestions. Vous lui dites que vos compagnons et vous êtes au service du Despote et que vous venez de la Cour d'Otavai avec pour mission de vérifier si tout est en ordre dans la caserne pour l'arrivée officielle de Sejanoz. Le soldat n'en demande pas plus et vous laisse entrer. Rendez-vous au [110](#).

183

Vous faites signe aux éclaireurs de s'arrêter et de descendre de cheval. Puis, vous leur demandez de vous aider à déplacer une des colonnes de pierre jusqu'au milieu du chemin. Ils vous regardent tous d'un air intrigué, mais vous prêtent main-forte sans demander le but d'une telle manœuvre. Quand la colonne est exactement où vous vouliez qu'elle soit, vous faites appel à votre maîtrise de la Grande Discipline améliorée de l'Élémentalisme pour l'entourer d'une puissante charge électrique. Vous sentez que les hommes du Despote ne sont plus très loin maintenant et vous espérez qu'ils tomberont dans ce petit piège.

Gildas s'enquiert de ce que vous avez en tête et vous le lui expliquez en remontant à cheval et en le pressant de vous suivre. Vous vous rendez sur une petite colline un peu plus loin. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [342](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [21](#).

184

Vous décidez d'attendre la tombée de la nuit pour traverser la rivière Heng. Pendant ce temps, vous réfléchissez sur la manière de procéder en examinant les rives. Il n'y a que deux façons de vous rendre de l'autre côté. Vous pouvez soit nager, mais le courant est fort et traître, soit essayer de passer sous le pont. En effet, les soldats bloquent le passage sur le pont, mais rien ne vous empêche de passer en dessous, en avançant d'un pilier à l'autre. Eu plus ceux-ci ralentissent le courant et vous risquez donc moins de vous faire emporter. Quoi qu'il en soit, vos ennemis sont sur leurs gardes et il vous faudra agir avec une grande discrétion. Si vous désirez traverser la rivière à la nage, rendez-vous au [100](#). Si vous préférez tenter votre chance en passant sous le pont, rendez-vous au [261](#).

185

Le rocher percute votre écran et vole en éclats, projetant une pluie de cailloux pointus qui vous retombe dessus. Vous vous protégez le visage de vos bras mais un des éclats vous écorche quand même la joue et un autre déchire la manche de votre tunique. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE Rendez-vous au [339](#).

186

Les gardes ne sont pas dupes de votre petit manège. Ils ont reçu l'ordre de retrouver quatre intrus et ils sont convaincus que vous êtes ceus qu'ils recherchent. Ils s'avancent vers vous en vous menaçant de leurs lances. Gildas tire son épée et charge le plus grand d'entre eux. Les autres éclaireurs et vous l'imitiez aussitôt.

GARDES A PIED HABILITÉ : 36 ENDURANCE : 39

Vous pouvez vous ajouter 2 points d'HABILITÉ pendant toute la durée de cet affrontement car vous ne combattez pas seul, les éclaireurs vous prêtent main-forte. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [41](#).

187

Quand les Xanons sont à une vingtaine de mètres du mur, vous faites signe aux éclaireurs d'ouvrir le feu. Leurs flèches sifflent dans les airs et atteignent leurs cibles avec une précision remarquable, tuant les créatures en première ligne. Atterrés par la mort de leurs compagnons, ceux qui suivent battent en retraite. Vous félicitez vos alliés de leur adresse mais vous vous rendez vite compte que les Xanons n'ont pas encore dit leur dernier mot. En effet, pendant la charge, certains d'entre eux ont contourné les ruines pour vous surprendre par l'arrière. Vous pouvez maintenant entendre les grognements de leur chef dans votre dos. Vous faites aussitôt volte-face et vous vous retrouvez nez à nez avec lui. Votre arme Kaï au poing, vous vous jetez sur

lui avant qu'il n'ait le temps d'attaquer vos compagnons dans leur dos. Rendez-vous au [270](#).

188

Cela vous brûle les yeux et la douleur s'accroît dans toute votre tête. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous reculez en titubant sous le choc. Vous devez faire appel à vos talents Kaï de guérison au plus vite pour apaiser la douleur et recouvrer la vue. Vous entendez alors une brusque explosion de verre et les voix affolées de vos compagnons. et vous pensez qu'un pistolet à vapeur a réussi à briser la verrière mais, quand vous rouvrez les yeux, c'est pour voir que la situation est encore plus désespérée que vous ne l'imaginiez. En effet, ce qui a fait voler la baie vitrée en éclats est bien plus gros et bien plus dangereux encore... Rendez-vous au [200](#).

189

Avant que vous n'ayez le temps de gagner une petite rue sombre, une flèche ennemie s'enfonce dans votre bras gauche. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [174](#).

190

Vous faites un bond sur le côté pour esquiver le projectile qui fonce droit sur vous. La balle vous frôle et déchire un pan de votre large tunique avant de s'écraser contre le mur. Vous vous en sortez sans aucune blessure. Rendez-vous au [204](#).

191

Vous ratez votre coup. Le rocher vous percute de plein fouet. Un éclair de lumière blanche vous aveugle et vous sentez une torpeur mortelle se répandre rapidement dans tout votre corps. Vous n'avez plus aucun contrôle de vos mouvements et vous tombez à la renverse dans un abîme sans fond. Le choc est tellement violent que vous perdez conscience sur le coup. La créature ailée plonge sur votre corps inanimé et vous achève en vous

déchiétant les membres-Malheureusement, votre vie et votre mission prennent fin ici.

192

Un des projectiles vous érafle la jambe gauche. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à cette blessure, rendez-vous au [68](#).

193

Un trait érafle votre cuisse et vous serrez les dents pour contenir la douleur. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [304](#).

194

Un peu avant minuit, vous approchez d'un pont à péage enjambant un précipice. Une barrière en bloque le passage. De chaque côté de cette barrière, il y a de petites cabanes éclairées par des lanternes vacillantes. Les gardes du pont doivent y dormir car ils ne vous entendent pas arriver; vous décidez alors d'en profiter et de sauter pardessus la barrière à leur insu. Vous faites signe à vos compagnons de vous suivre. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline du Contrôle Animal, ajoutez 2 au chiffre que vous avez tiré. Si le total est 0 ou 1, rendez-vous au [42](#). S'il est supérieur ou égal à 2, rendez-vous au [90](#).

195

Les gardes de Bhanar sont prompts à réagir et très vite ils sont sur vos talons. Quand vous sortez du couvert des arbres, un de vos ennemis en profite Pour projeter sa lance sur vous. Votre sixième sens Kaï vous prévient du danger et vous faites un bond de côté pour éviter le projectile. Malgré votre rapidité, la pointe acérée de la lance vous blesse à l'épaule et le choc vous envoie rouler dans l'herbe. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE, Rendez-vous au [85](#).

196

Malgré la sonnerie de l'alarme vous entendez une voix puissante vous sommer de ne plus bouger. Vous jetez un coup d'oeil par-dessus votre épaule et vous voyez un soldat dans l'encadrement de la fenêtre par laquelle vous venez de passer. Il est armé d'un pistolet Bor et le pointe sur vous. Vous n'avez plus rien à perdre et vous décidez de ne pas obtempérer et de poursuivre votre course. Il arme son pistolet et ouvre le feu. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 2 au chiffre que vous avez tiré. Si le total est égal à 0, rendez-vous au [336](#). S'il est compris entre 1 et 4, rendez-vous au [102](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [82](#).

197

L'homme basané vous invite alors à vous asseoir en face de lui. Il bat les cartes et en tire douze qu'il découvre devant vous. Les figures compliquées et les symboles qui ornent ces cartes vous sont complètement inconnus. Il vous prédit d'une voix sirupeuse une bonne santé, la prospérité et beaucoup de bonheur. Ses longs doigts manipulent les cartes avec agilité et vous pouvez remarquer à une de ses mains un anneau surmonté d'un sceau gravé d'une tête de tigre. Vous suspectez cet homme d'être à la solde de Sejanoz. Quand il vous demande ce qu'il vous amène à Yua Tzhan, Gildas pose une main sur votre épaule et vous suggère de quitter les lieux. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [120](#). Si vous ne possédez pas cette Grande Discipline ou que vous ne souhaitez pas l'utiliser, rendez-vous au [15](#).

198

Quand vous prenez votre élan et faites sauter votre cheval par-dessus la barrière, le caporal se jette sur le côté mais il projette au passage sa lance sur vous. La pointe acérée du projectile vous érafle la poitrine. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous passez tout de même l'obstacle et les éclaireurs n'ont aucune peine à vous suivre. Les hurlements de colère et de dépit du caporal vous accompagnent, alors que vous quittez le pont pour vous élancer sur le chemin de la colline. Rendez-vous au [272](#).

199

Vous récitez l'incantation du sort Main de Foudre et levez votre main en direction de la tête d'une créature qui fonce droit sur vous. Un picotement vous parcourt le bras quand le sort prend effet et un éclair d'énergie électrique jaillit de votre paume. L'immonde bête est touchée en pleine tête. La force de l'impact la projette contre la paroi rocheuse du défilé et son corps inanimé tombe dans le vide. Rendez-vous au [18](#).

200

La silhouette imposante de Sejanoz le Despote se tient dans l'encadrement de la fenêtre brisée. Il descend lentement de son chariot volant qui reste suspendu dans les airs aux abords de la tour. Son wrps est entièrement revêtu d'une armure noire et or. Dans son dos une cape écarlate claque au vent. Un casque en forme de tête de tigre vous cache son visage. Seules ses mains sont visibles mais elles ne tranchent pas du tout avec l'ensemble de l'armure. En effet, elles sont crochues comme des serres dont le cuir serait creusé de profondes rides. Quatre griffes d'acier ratta-chées à un bracelet en or recouvrent ses mains. Instinctivement, Gildas et ses hommes attrapent leurs arcs et lui décochent de nombreuses flèches, mais chacune d'elles se brise sur son armure. Vous entendez alors retentir un rire puissant et moqueur :

- Pauvres idiots ! Vous pensiez vraiment pouvoir m'atteindre avec ces flèches ridicules ? A ces mots, Paviz et Yalin lâchent leurs arcs et tirent leurs épées. Ils s'élancent tous deux sur l'ennemi en l'assaillant chacun d'un côté. Avec une incroyable agilité le Despote riposte. Il tend ses mains et attrape les deux éclaireurs à la gorge. Il les soulève alors au-dessus du sol et ses griffes d'acier s'enfoncent dans leur cou. Pas une goutte de sang ne tombe à terre et pourtant vous pouvez voir leurs visages devenir blêmes comme s'ils se vidaient de leur sang. Vous comprenez alors que les griffes drainent le sang et que Sejanoz s'en nourrit. Vous êtes atterré par cet ignoble festin vampirique et vos sens vous hurlent d'agir au plus vite pour sauver vos compagnons. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [75](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous décidez de l'utiliser, rendez-vous au [233](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Puissance Psychique 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 [24](#).

201

le soir commence à tomber et vous décidez de retourner dans les ruines pour y passer la nuit. A l'aube vous poursuivez votre chemin vers le sud, guidés par la Boussole Siyenese. Si vos ennemis maintiennent la même direction, c'est probablement qu'ils se dirigent sur la ville de Yua Tzhan. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Astrologie Kaï, rendez-vous au [332](#). Sinon, rendez-vous au [232](#).

202

Un peu avant minuit, vous approchez d'un pont à péage enjambant un précipice. Une barrière en bloque le passage. De chaque côté de cette barrière se tiennent de petites cabanes éclairées par des lanternes vacillantes. Les gardes du pont doivent y dormir, mais le bruit des sabots de vos chevaux sur le

sol les réveille. Croyant être pris en défaut par une inspection surprise de leurs supérieurs, Us se précipitent sur leurs lances et se bousculent pour sortir de leur cabane puis, ils se mettent tous en rang devant la barrière. Leur chef lève la main et vous somme de vous arrêter. Si vous jugez bon d'obéir à son injonction, rendez-vous au [159](#). Si vous préférez ignorer son ordre et essayer de sauter par-dessus la barrière pour vous enfuir, rendez-vous au [38](#).

203

Vous attendez patiemment que le bateau volant et ses assaillants disparaissent au loin pour sortir de votre cachette et aller récupérer le tube de métal. Vous fouillez attentivement les lieux, mais en vain. Ce n'est qu'au bout de quelques minutes que vous l'apercevez coincé dans une saillie à environ six mètres plus bas dans le ravin. Grâce à vos talent de pistage et à votre agilité naturelle, vous parve. nez à le récupérer sans mal. Vous le glissez dans votre ceinture et remontez en haut du ravin pour voir ce qu'il contient. Rendez-vous au [140](#).

204

Avec une incroyable agilité, le chef de l'escouade se jette hors de son bain et vous attaque avec la crosse de son pistolet déchargé. Dans le corps à corps qui s'ensuit, vous le frappez violemment à la poitrine. Ce coup lui est fatal. Il est projeté en arrière et, dans sa chute, renverse la baignoire. Le torrent d'eau se déverse dans la pièce, jusque dans la cheminée où le feu s'éteint aussitôt dans un nuage de vapeur. Vos sens Kaï vous permettent de sentir la présence toute proche de la Griffe de Naar. Vous vérifiez sur la Boussole Siyenese. puis vous suivez la direction qu'indique l'aiguille et tombez sur un tableau accroché au mur, juste au-dessus de la cheminée. Rendez-vous au [137](#).

205

Vous vous arrêtez pour examiner de plus près cette plante étrange. Grâce à la maîtrise de la Grande Discipline de l'Art des Simples, vous êtes en mesure d'identifier ses feuilles rouge et jaune. - C'est un Klorva, dites-vous à l'intention de vos compagnons. Ses feuilles possèdent un puissant pouvoir curatif. Son action est encore plus efficace que le Laumspur.

Il y a suffisamment de feuilles de Klorva pot" faire 1 dose de potion. Si vous désirez ramasse' jes feuilles et les garder, notez-le sur votre *Feuille j'Aventure* sur la liste de votre sac à dos. Si vous êtes blessé, mâchez ces feuilles et vous regagnerez 6 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [240](#).

206

Vous pouvez voir que le pont qui mène à Zuda est occupé par des soldats de Bhanar. Ils ont installé leur camp sur les bords de la rivière et le long de la route. Leurs chariots de provisions sont alignés les uns derrière les autres vers l'est. Le drapeau à l'emblème de Sejanoz file maintenant vers la ville de Zuda, cette ville-frontière qui a été prise d'assaut par les troupes du Despote il y a vingt-quatre heures seulement. Au début, vous suspectez cette manœuvre d'être le premier pas vers une guerre ouverte entre Bhanar et Chai, mais vos sens Kaï vous disent plutôt que ce n'est pas là une opération militaire habituelle. Cette armée n'est mobilisée que pour une seule chose : retrouver la Griffe de Naar.

Vous tenez un rapide conseil avec vos compagnons pour déterminer la meilleure marche à suivre.

- Je propose que nous essayions de rejoindre la Muraille de Chai, dit Gildas. Ses hommes acquiescent d'un hochement de tête. Comme vous n'avez jamais entendu parler de la Muraille de Chai, vous demandez à Gildas d'éclaircir ce point.

~ La Muraille de Chai est une ligne de forteresses et de dispositifs militaires à environ soixante kilomètres à l'est de

Zuda. Depuis longtemps déjà la crainte d'une invasion de Bhanar préoccupe les gens de Chai, et un des anciens souverains - Khea

Khan Xo - a été très clairvoyant, il a fait construire cette muraille pour dissuader Sejanos; d'envahir le paisible Royaume de Chai. La paix a été ainsi préservée durant de nombreux siècles. Vous remerciez Gildas pour cette précieuse petite leçon d'histoire, cependant quelque chose dans son récit vous intrigue.

- J'ai appris au monastère Kai que le règne de Khea Khan Xo a pris fin il y a plus de cent ans. Or, vous me disiez qu'il devait contenir la menace de Sejanos le Despote... Ce ne doit certainement pas être le même Sejanos que celui qui gouverne le Bhanar actuellement ?

- Mais c'est bien le même homme dont on parle, Seigneur Kai, vous répond Gildas. Cela fait trois mille ans qu'il règne sur cette terre. La légende rapporte qu'il a conclu un pacte avec Agarash le Damné. Au prix de son âme, il a reçu l'immortalité. Vous levez les yeux vers la bannière de Sejanos au-dessus de la ville de Zuda et les derniers mots de Gildas vous donnent la chair de poule. Rendez-vous au [184](#).

207

Vous vous frayez un chemin dans la foule composée de soldats et de livreurs quand un sergent vous interpelle :

- Hé, vous! vous hèle-t-il d'une voix bourrue-Montrez-moi votre laissez-passer.

Si vous possédez l'Anneau du Tigre, et que vous jugez bon de le montrer à ce garde, rendez-vous au [320](#). Si vous possédez un Talisman Doré, rendez-vous au [87](#). Si vous ne possédez rien de tout cela, rendez-vous au [55](#).

208

La femme lance sur vous un éclair d'énergie psychique qui s'engouffre dans votre tête et vous transperce l'esprit, provoquant une insupportable douleur. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Heureusement, vos défenses mentales innées reprennent le pas sur la douleur et réparent les dommages que cette attaque foudroyante a causés. Rendez-vous au [96](#).

209

Vous criez aux éclaireurs de cesser le feu, mais il est déjà trop tard. Vous vous jetez précipitamment au sol pour éviter d'être touché par les flèches qui pleuvent sur vous. Malgré votre rapidité, deux traits vous blessent cruellement. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à ces blessures, rendez-vous au [269](#).

210

Vous roulez instinctivement sur le côté. Votre promptitude à réagir vous a encore une fois sauvé la vie. Gildas en profite pour attraper son épée et, d'un geste précis, tranche la tête de son assaillant qui s'en va rouler en laissant derrière elle une coulée de venin jaunâtre. Vous le remerciez chaleureusement et, avec un grand soupir de soulagement, il essuie sa lame sur le revers de sa veste avant de la remettre dans son fourreau. Rendez-vous au [335](#).

211

Vous atteignez la porte sans vous faire repérer et vous tournez lentement la poignée. Vous pénétrez dans une petite antichambre décorée de tapisseries murales. Au-delà de cette pièce, vous apercevez une somptueuse chambre à coucher, puis vous entendez de l'eau qui clapote et vous sentez le doux parfum d'huiles de bain. Vous détectez aussi la très puissante aura maléfique de la Griffes de Naar. Vous vous approchez discrètement de la porte entrouverte de la chambre. Le chef de

l'escouade est en train de se baigner dans un grand baquet d'eau chaude devant un feu de cheminée. Vous sentez que la Griffé est toute proche, mais vous ne pouvez pas la voir. Soudain, quelqu'un frappe à la porte de l'antichambre ce qui vous fait sursauter. Si vous désirez lui ouvrir, rendez-vous au [73](#). Si vous préférez fermer cette porte à clé, tirez le verrou, puis rendez-vous au [217](#).

212

Guidé par votre sens de l'orientation Kaï renforcé par votre maîtrise de la Grande Discipline de l'Exploration, vous amenez les éclaireurs à la porte méridionale de Yua Tzhan. De là, vous pouvez quitter la ville en prenant une route qui traverse des villages isolés avant de monter en pente douce dans les Collines de Honah. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le numéro que vous avez tiré est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [202](#). S'il est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [194](#).

213

Malheureusement, Gildas a déjà relâché la corde de son arc. Son trait rapide et précis s'enfonce dans le corps bouffi de la créature qui pousse un horrible cri de douleur. L'étrange monstre s'effondre sur le sol et, sous vos yeux ébahis, son corps se contorsionne et rapetisse dans une incroyable métamorphose. En un clin d'œil, la créature immonde a laissé place à un vieillard fragile. Vous sautez de votre monture et vous vous précipitez à ses côtés. Vous soulevez sa tête toute parcheminée et la déposez au creux de votre bras, puis vous essayez de votre mieux de soulager sa douleur. Il est gravement blessé à la poitrine car la flèche est profondément enfoncée. Si vous possédez la Grande Discipline de la Science Médicale, rendez-vous au 10. Sinon, rendez-vous au [264](#).

214

Tout en galopant vers la sortie, vous rassemblez la force nécessaire à l'incantation d'un Mot de Pouvoir, et vous dirigez cette formidable énergie vers les deux hommes qui essaient de vous barrer le chemin : « Meurs ! »

La force de votre Mot de Pouvoir balaie un de ces hommes et l'envoie rouler au sol. mais l'autre est encore sur pied et il parvient à refermer un battant de la porte. Le passage n'est pas suffisamment étroit pour vous arrêter. Vous vous engouffrez alors vers la sortie et vous vous retrouvez dans les rues de la ville. Vous tournez à droite dans une rue animée pour vous fondre dans la foule. Rendez-vous au [14](#).

215

Vous récitez en silence l'incantation du sort Envoûtement et vous vous concentrez sur votre accusateur. Sous l'influence de votre charme, il se calme et devient sensible à vos suggestions. Vous

l'enjoignez de dire à ses hommes qu'il vient de faire une grossière erreur car vous n'êtes pas l'homme des plaines qui s'est joué de lui. Il répète fidèlement tout ce que vous lui soufflez. Ses compagnons sont un peu gênés pour leur ami et essaient de rattraper la situation en invitant toute votre petite compagnie à boire une bière. Vous déclinez leur offre poliment et vous vous dirigez vers la sortie. Rendez-vous au [295](#).

216

Le souffle puissant dévie le rocher de sa course, mais au passage il vous frôle l'épaule. Vous ressentez une très grande douleur dans tout le bras. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE et la manche de votre tunique est arrachée. Rendez-vous au [339](#).

217

Vous tirez vite le verrou et vous vous éloignez de la porte.

- Entrez I crie le chef de l'escouade depuis son bain.

Vous voyez la poignée tourner et la porte s'ébranler. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kai, rendez-vous au [247](#). Sinon, rendez-vous au [28](#).

218

Vous tendez les Pièces d'or au marchand qui les met aussitôt dans la poche de son tablier. Vous prenez les amples tuniques que vous passez tous par-dessus vos propres vêtements. Leurs capuches sont assez grandes pour masquer vos sacs à dos et vos armes et vous constatez avec bonheur que vous êtes à l'aise dedans et qu'elles n'entravent efl rien vos mouvements. Cette affaire conclue, vous remerciez le vieux marchand et lui faites vos adieux. Vous remontez à cheval et poursuivez votre route vers le sud. Rendez-vous au [118](#).

219

Vous empoignez la Griffe de Naar et la frappez contre le sol pour la dégager de la bûche enflammée, puis vous la coincez dans votre ceinture. Vous pouvez entendre la porte de la tour sortir de ses gonds et un frisson vous parcourt le dos. Les hommes du Despote sont maintenant en train de monter les escaliers. Vous n'avez que quelques secondes devant vous avant de les voir envahir la pièce. Votre cœur vous dicte de sauver vos compagnons, mais votre raison vous dit que ce n'est plus possible et que vous devez vous enfuir sans tarder, seul s'il le faut. Vous les saluez tristement et vous vous précipitez vers la baie vitrée pour sauter dans le chariot volant du Despote. Quand vous vous retournez, les soldats sont rassemblés autour de leur maître. A votre grand étonnement, vous constatez que ce dernier n'est pas mort et qu'il se remet sur ses pieds. Vous examinez alors au plus vite les commandes du chariot qui ressemblent un peu à celles du

Saute-Nuage, bien que plus simples et moins ouvragées. Vous posez votre main sur une sphère luisante et vous la roulez vers l'avant pour faire avancer l'engin. Mais dans votre dos, Sejanoz a donné l'ordre à ses hommes d'ouvrir le feu sur vous. Il ne vous laissera pas vous enfuir comme ça. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de ' Invisibilité, ajoutez 2 au chiffre que vous avez tiré. Si le total est égal à 0, rendez-vous au [123](#). S'il est compris entre 1 et 3, rendez-vous au [300](#). S'il est compris entre 4 et 7, rendez-vous au [254](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [192](#).

220

Vous rejoignez vite Gildas et ses hommes. Vous découvrez avec tristesse que l'éclaireur Durasso a été tué et que le sergent Paviz est gravement blessé. Vous faites appel à votre maîtrise de la Discipline Magnakaï de la Science Médicale pour arrêter le flot de sang qui s'écoule de son bras et atténuer la douleur. Quand Paviz est hors de danger, vous recherchez les traces de fuite de vos ennemis. Vous scrutez le chemin qui part de la gorge vers le sud, et vous apercevez au loin leurs silhouettes sombres se dépêcher de regagner les plaines de Bhanar. Gildas et ses éclaireurs sont encore sous le choc de la perte d'un des leurs, vous ne pouvez partir de suite à la poursuite des hommes du Despote. Vous comprenez qu'il faut leur laisser un peu de temps pour reprendre leurs esprits et, de toute façon, une pause vous fera du bien à tous. Vous vous retournez vers l'endroit où était caché le *Saute-Nuage* avant de se faire attaquer, et là, votre sixième sens Kaï vous presse d'y jeter un coup d'oeil. Vous avez le pressentiment que quelque chose vous y attend. Rendez-vous au [13](#).

221

Vous remettez votre arc sur votre épaule puis vous récitez la formule du sort Main de Foudre en levant votre main droite en direction de la flaque d'huile qui recouvre le sol juste devant les Xanons qui chargent. Un picotement vous parcourt l'« bras, puis

un éclair d'énergie bleuté jaillit de votre paume et plonge dans le liquide noirâtre. L'impact se fait dans un bruit retentissant, libérant une boule de feu et une fumée opaque. La très grande chaleur force les Xanons à battre en retraite, mais vous n'êtes pas au bout de vos peines et vous devez affronter une nouvelle menace. En effet, pendant que les autres vous chargeaient, un groupe de Xanons a contourné les ruines et occupe maintenant vos arrières. Vous pouvez entendre les grognements de leur chef quand, d'un saut, il pénètre dans le hall en ruine. Vous vous retournez alors pour lui faire face. Vous remettez votre arc sur l'épaule et dégainez votre arme Kaï pour lui bloquer le chemin avant qu'il n'ait le temps d'attaquer vos trois compagnons par surprise. Rendez-vous au [270](#).

222

Vous utilisez les pouvoirs que vous confère cette Grande Discipline pour faire tomber la broche où rôtit la viande. En heurtant les bûches, elle projette des braises ardentes en dehors de la cheminée. Certaines d'entre elles mettent le feu au pied de la table, et les soldats, pris de panique, sautent de leur siège et tentent d'éteindre ce début d'incendie en jetant dessus ce qu'ils ont à portée de main. Dans la confusion générale, personne ne vous voit vous faufiler derrière la rangée d'armures. Pour gagner la porte de l'autre côté du réfectoire, vous faites appel à vos talents Kaï de camouflage afin de passer inaperçu. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 3 au chiffre que vous avez tiré. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1. Si le total final est inférieur ou égal à 2, rendez-vous au [8](#). S'il est supérieur ou égal à 3, rendez-vous au [211](#).

223

Cette femme essaie de vous ensorceler avec un charme très puissant et vous devez faire appel à votre maîtrise de la Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique pour lui résister. Vous devez lutter de toutes vos forces et vos défenses mentales sont mises à rude épreuve. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Malheureusement, vos compagnons n'ont pas les mêmes talents que vous et ils ne sont pas en mesure de protéger ce sort. Ils sont irrésistiblement entraînés vers cette voix et vous avez beau les rappeler et les prévenir du danger, ils n'ont même plus conscience de votre présence. Vous devez agir promptement si vous voulez les sauver. Si vous possédez un Arc et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [312](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kai et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [151](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [53](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Élémentalisme et que vous décidez de l'utiliser, rendez-vous au [124](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Puissance Psychique et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [281](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [164](#).

224

Vous faites appel à vos talents Kaï pour essayer de contrôler cet animal. Vous lui ordonnez de lâcher la corde et de s'en aller. Utilisez la *Table & hasard*. Pour chaque rang que vous avez passé au-dessus de celui de Grand Maître Éminent, ajoutez 1 au chiffre que vous avez tiré. Si le total est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [315](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [276](#).

Instinctivement, vous attrapez votre arme Kai, mais Rimoah relie votre main.

- Ne craignez rien. Grand Maître, vous murmure-t-il. Ce ne sont pas des ennemis. Au contraire, ce sont nos alliés.

Les quatre silhouettes décharnées quittent leur cachette et s'avancent lentement vers la cage. Elles n'ont pas vraiment apparence humaine car leurs traits sont recouverts de poussière. Ce n'est que lorsque leur meneur sourit à pleines dents que vous réalisez que ce sont des hommes. Les nombreuses semaines que les éclaireurs de Siyen ont passées dans l'enfer des Terres Maudites les ont beaucoup éprouvés.

- Je vous salue, Seigneur Rimoah, lance clairement leur chef. Je me présente, je suis le capitaine Gildas du régiment royal des éclaireurs. Et voici mes hommes : le sergent Paviz, l'éclaireur Durasso et l'éclaireur Yalin. Nous sommes heureux de vous voir arriver avant nos ennemis. Nous avons quelques heures d'avance sur eux.

Sur ces mots, il se tourne vers vous, incline respectueusement la tête et ajoute : ~ Nous sommes grandement honorés par votre Présence, Seigneur Kai. J'ai eu la chance d'être à Seroa l'année dernière quand Karvas a été sacré |°>. J'ai pu ainsi voir défiler votre chevalerie dans la cour du palais. Nous, habitants du Siyen, vous serons éternellement reconnaissants de votre précieuse aide dans la lutte contre le Baron Sadanzo. Vous remerciez le capitaine pour ses compliments et vous lui dites que vous êtes ici pour les aider à se saisir de la Griffes de Naar. Vous insistez sur le fait que Sejanos ne doit à aucun prix s'en emparer.

- N'ayez crainte, Seigneur Kai, vous répond-il aussitôt. Nous avons tendu un piège aux hommes du Despote pour leur prendre la Griffes. Ils ne devraient pas pouvoir sortir des Gorges de Sunderer. Suivez-moi, je vais vous montrer ce que nous avons mis au point. Mais avant, vous devez cacher le vaisseau.

Regardez par là : ce ravin est assez profond pour dissimuler le *Saute-Nuage*. Puis-je vous demander de m'accorder une faveur. Seigneur Rimoah ?

Rimoah fait signe qu'il peut faire sa requête.

- Nos provisions sont épuisées. Il nous reste de l'eau, mais nous n'avons pas mangé depuis plusieurs jours déjà... Vous serait-il possible de nous ravitailler avant de partir ?

- Bien sûr. Capitaine, répond Rimoah. Je vais dire au maître d'équipage d'apporter de la nourriture immédiatement.

Rimoah grimpe à nouveau dans la cage d'embarquement et se fait hisser à bord du *Saute-Nuage*. Il revient au bout de quelques minutes avec tout un chargement de victuailles et de boissons. Gildas et ses hommes se jettent sur la nourriture, affamés.

Une fois rassasiés, ils rangent les restes dans leurs sacs à dos pour les jours à venir. Le *Saute-Nuage* se dirige vers le profond ravin pour s'y cacher tandis que les éclaireurs vous montrent le chemin dans l'étroit défilé des Gorges de Sunderer. I^s vous emmènent à l'endroit où ils ont préparé une embuscade. Rendez-vous au [334](#).

226

Vous battez en retraite devant l'avancée des Cardes Impériaux, et vous vous retrouvez très vite acculés au pied de la Tour Rouge. Gildas vous souffle de vous retourner.

Vous jetez un regard par-dessus votre épaule et apercevez juste derrière vous le renforcement d'une porte. Vous essayez de l'ouvrir, mais elle est fermée à clé.

Il y a un cadran au milieu duquel vous pouvez voir le trou d'une serrure. Les éclaireurs décochent une volée de flèches en direction de vos assaillants pour vous couvrir pendant que vous essayez de déverrouiller cette porte. Le cadran est numéroté de 0

à 100. Votre maîtrise de la Discipline Magnakaï du Nexus vous dit qu'un seul de ces nombres vous permettra de déclencher le mécanisme d'ouverture. Ce cadran vous rappelle celui qui fermait le petit coffre dans la caserne de Yua Tzhan. sauf que pour ce dernier il fallait une combinaison de trois chiffres, alors que pour ouvrir cette porte il n'en faut qu'un. Pour le déterminer, additionnez les trois chiffres de la combinaison du coffre. Quand vous pensez avoir trouvé, rendez-vous au paragraphe correspondant au nombre total. Si vous ne trouvez pas la bonne réponse, rendez-vous au [244](#).

227

Pensant que vous êtes des livreurs, le conducteur est content d'accepter votre aide. Vos capuches dissimulent en partie vos traits et vous permettent de ne pas vous faire repérer comme étrangers Enfin, une des lourdes portes en fer de la caserne s'ouvre sur un soldat qui hurle que les livraisons peuvent commencer. Des grognements désappro. bateurs s'élèvent de la longue file de chariots, qui aussitôt se mettent en branle. C'est une opportu. nité d'entrer dans la caserne que vous n'allez pas rater. Vos compagnons et vous empoignez chacun un cageot et rejoignez d'un air dégagé les hommes qui font la queue devant le magasin de vivre au milieu de la caserne. Vous déposez votre charge puis retournez en reprendre d'autres. Sur le chemin, vos sens Kaï détectent une porte qui n'est pas fermée à clé. Vous prévenez discrètement les éclaireurs et vous vous y engouffrez tous les uns après les autres. Une fois à l'intérieur, vous tirez le verrou derrière vous. Rendez-vous au [298](#).

228

Vous êtes déçu de ne pas être en mesure de détruire la Griffe de Naar, mais vous n'abandonnez pas l'espoir de débarrasser le monde de la menace d'une telle puissance maléfique. Vous vous résignez à suivre les paroles avisées de Rimoah et à la remettre aux mains des Anciens Mages, car eux seuls détiennent le pouvoir de renvoyer cette arme du mal au néant. Le capitaine

Gildas vous réconforte et vous enjoint de reprendre courage. Il tire de sa poche une gemme écarlate, de la même couleur que celles incrustées sur la Griffes. Il vous montre cette pierre et, sans dire un mot, la fixe sur le sceptre. Puis, il vous met sous les yeux une boussole apparemment banale. - Regardez l'aiguille de cette boussole, Seigneur Kai, vous dit-il.

Il se saisit de la Griffes et s'éloigne. L'aiguille pointe sur lui et le suit dans tous ses mouvements. , Il s'agit d'une gemme de pistage Siyeneuse, vous explique-t-il. Et l'aiguille de la boussole est accordée aux vibrations qu'elle émet imperceptiblement. Je la laisse sur la Griffes au cas où par malheur vous en seriez dépossédé avant de la remettre aux Mages du Dessi. Aussi longtemps que la gemme restera fixée sur le sceptre, vous pourrez le retrouver en suivant les indications de la boussole.

Gildas vous rend la Griffes et vous louez sa prudence :

-C'est une sage précaution, capitaine. D'une manière ou d'une autre, je crois que nous sommes loin d'en avoir fini avec les troupes du Despote. Sur ces mots, vous rangez la boussole dans la poche de votre tunique. (Vous devez alors inscrire sur votre *Feuille d'Aventure* la Boussole Siyeneuse comme un Objet Spécial, de même pour la Griffes de Naar qui en est un aussi. Si vous avez déjà inscrit le maximum d'Objets Spéciaux sur votre liste, vous devez en effacer 2 au choix pour pouvoir y mettre à la place ces deux nouvelles acquisitions.) Vous rengainez votre arme Kai et emboîtez le pas de Gildas pour retourner auprès des chevaux. Là, l'éclaireur Yalin vous montre un étrange arbrisseau qui pousse à côté du puits. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art des Simples, rendez-vous au [305](#). Sinon, rendez-vous au [255](#).

229

Vous faites appel à votre maîtrise de cette Grande Discipline pour faire en sorte que les branches des arbres sous lesquelles passent les soldats se ploient d'un seul coup. Surpris, ils lâchent leurs lances pour se protéger le visage. Les éclaireurç profitent de ce moment de confusion pour les mettre hors d'état de nuire. Rendez-vous au [41](#).

230

Vous tirez votre arme Kaï de son fourreau. Vous espérez que, en donnant un coup assez fort, vous pourrez faire dévier le rocher qui vous arrive dessus. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1 au chiffre que vous avez tiré. Si vous possédez comme arme Kaï la hache Magnara, ajoutez 3. Si le total final est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [191](#). S'il est compris entre 4 et 7, rendez-vous au [93](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [7](#).

231

Le caporal vous donne l'ordre d'attendre qu'il aille vérifier quelque chose sur son registre, puis il s'éloigne vers l'une des cabanes. Vous ne presentez rien de bon et faites part de vos craintes au capitaine Gildas. Ce dernier s'accorde avec vous pour profiter de l'absence momentanée du caporal. Vous lancez alors votre cheval au galop el chargez les soldats au garde-à-vous devant la barrière. Comme vous leur foncez dessus, ils se dispersent en courant, de peur de se faire piétiner. Votre cheval n'a alors aucun mal à sauter par-dessus la barrière, suivi de près par les éclaireurs el leurs montures. Vous quittez le pont et vous vous élancez sur le chemin qui monte dans les collines-Rendez-vous au [272](#).

232

Votre trajet dans le Sud est rendu plus agréable par une brise fraîche qui descend des Montagnes de Hyunsei. Un peu avant midi, vous apercevez un petit camp de tentes bariolées au-dessus desquelles flottent des banderoles rouges. Une rivière passe non loin et vous pouvez voir des femmes et des enfants le long de ses rives.

- Les familles des gardiens de troupeaux, dit Gildas. Les hommes sont dans les pâturages en quête de chevaux sauvages. Ils les dressent pour les vendre aux enchères à Yua Tzhan.

Si vous désirez vous rendre à ce campement, rendez-vous au [156](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin vers le sud sans perdre de temps, rendez-vous au [2](#).

233

Vous rassemblez l'énergie nécessaire à l'incantation d'un Mot de Pouvoir et prononcez d'une voix forte : « Meurs ! »

Sous la force de l'impact, Sejanoz vacille et relâche sa prise. Les éclaireurs tombent lourdement sur le sol. Mais le Despote se ressaisit aussitôt pour se tourner vers vous. Sa voix menaçante retentit dans toute la pièce :

- Donnez-moi la Griffes ! Donnez-moi la Griffes et je vous laisserai la vie sauve !

Si vous désirez vous plier à son ordre, rendez-vous au [35](#). Si vous préférez ne pas en tenir compte, tendez-vous au [338](#).

234

Vous reculez pour éviter d'être piétiné par le cheval qui se cabre, mais vos réflexes n'ont pas été assez rapides. Les sabots vous frappent à la tête q vous tombez lourdement sur le sol. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Encore un peu étourdi, vo^ vous remettez vite sur pied et faites appel à vos pouvoirs Kaï de Contrôle Animal pour essayer de calmer le cheval. Vos efforts sont vite récompej. sés, l'animal vient doucement vers vous et blottit sa tête sur votre épaule comme pour s'excuser Vous sentez que les autres chevaux se sont aussi apaisés et vous appelez les éclaireurs pour qu'ils viennent vous rejoindre et prendre soin de leurs nouvelles montures. Rendez-vous au [314](#).

235

Vous faites appel à votre maîtrise de cette Grande Discipline pour lui lancer une attaque psychique. Le sergent recule et agrippe sa tête de ses mains. La douleur est telle qu'il tombe inconscient. VOIE empoignez son corps inanimé avant qu'il ne s'effondre, et appelez les autres gardes à votre secours, prétextant un malaise de leur chef. Ils accourent et, pendant qu'ils s'occupent de leui supérieur, vous vous faufilez dans la caserne avec vos compagnons. Plusieurs chariots sont parqués derrière la porte principale, ils sont pleins de provisions et sont en train d'être déchargés. Vos compagnons et vous vous approchez du premier chariot et soulevez chacun un cageot. Vous rejoignez alors avec un air dégagé les hommes qui font queue devant le magasin de vivres au milieu de ls caseme. Vous déposez votre charge puis retournez en reprendre d'autres. En cours de route, vos sens Kaï détectent une porte qui n'est pas fermée à clé Vous prévenez discrètement les éclaireurs et von⁸ vous y engouffrez tous les uns après les autres. Une fois à l'intérieur, vous tirez le verrou derrière vous. Rendez-vous au [298](#).

236

Quand l'ensorceleuse constate que son attaque psychique a échoué, elle s'affaisse sur le sol et se tord telle une bête agonisante. Devant vos yeux effarés, son corps commence à changer de forme. Sa peau, qui à l'instant encore était d'une blancheur de marbre et qui semblait si douce, se flétrit et se creuse de rides profondes. Son ventre se met à gonfler comme un énorme ballon puis, dans un bruit terrible, comme si sa peau se déchirait et que ses os se brisaient, elle apparaît devant vous sous son véritable et ô combien répugnant aspect. L'illusion de sa beauté est désormais loin. Cette sorcière est en fait une sorte de vampire qui a le pouvoir de se métamorphoser. Le monstre pousse un rugissement de colère et découvre ses crocs venimeux. Son haleine putride vous retourne l'estomac. Les éclaireurs sont aussitôt tirés de la transe hypnotique qui les maintenait sous le charme de la beauté de cette femme. Pris de panique, ils prennent leurs jambes à leur cou et s'enfuient. Voyant que c'est encore ce qu'il y a de mieux à faire, vous les imitez en pressant votre monture de se frayer rapidement un chemin dans les ronces. Rendez-vous au [40](#).

237

Vous dites à Gildas et ses hommes de rester sur leurs gardes. Vous vous agenouillez devant la porte pour essayer de la crocheter. Utilisez la *Table de Hasard*. Si votre total actuel d'ENDURANCE est supérieur ou égal à 25, ajoutez 1 au chiffre que vous avez tiré. S'il est inférieur ou égal à 15, enlevez 1. Si le total final est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [252](#). S'il est compris entre 4 et 6, rendez-vous au [26](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [129](#).

238

Vous constatez que l'avalanche a complètement bloqué le passage. Deux guerriers ennemis ont été pris par l'éboulis et leurs corps gisent inanimés, à moitié enfouis sous les rochers. Trois autres sont blessés mais en vie et reprennent peu à peu conscience. Il semble qu'une grande partie de l'escouade ait survécu à l'avalanche et vous ne pouvez qu'admirer la rapidité avec laquelle ils ont réagi. Vous amplifiez votre vision et scrutez attentivement leurs rangs, à la recherche de leur chef. Vous ne le voyez nulle part. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, rendez-vous au [119](#). Sinon, rendez-vous au [251](#).

239

Vous entrouvrez la porte et voyez qu'un combat fait rage au fond du réfectoire. Les soldats ont abandonné leur festin et sont maintenant en train de livrer bataille à vos compagnons. Quatre d'entre eux gisent sur le sol, touchés par les flèches des éclaireurs. Les hommes de Karvas combattent vaillamment, mais ils sont encerclés par l'ennemi, pris comme dans un étau dans le couloir. Une autre menace vient s'ajouter quand trois soldats entrent dans la pièce en poussant un étrange canon sur le fût duquel une espèce de chaudière en fer est solidement fixée. Sur le dessus, une soupape s'ouvre et se referme en sifflant comme un serpent en colère. Vous devinez que ce dispositif impressionnant est un canon à vapeur. Les soldats sont en train de l'emmenner à l'entrée du corridor et il est maintenant évident qu'ils vont s'en servir pour tirer sur vos amis. Vous les regardez charger l'arme avec des poignées de mitraille tout en réfléchissant au meilleur moyen de les empêcher de faire feu. Si vous possédez un Arc et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [115](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [92](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [69](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Élémentalisme et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au

[267](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [282](#).

240

Vous remontez à cheval et quittez les ruines en direction du sud. Vous trouvez bientôt un chemin de terre battue, ce qui vous permet de presser l'allure. Votre sixième sens Kaï et vos talents de pistage vous alertent que les hommes du Despote ont retrouvé leurs montures et qu'ils se sont aussitôt mis à votre poursuite. Vous descendez dans une petite vallée par le chemin bordé de colonnes de pierre érodées, à hauteur d'homme, sculptées à la manière des maîtres du Royaume de Bhanar bien avant qu'il ne tombe sous la domination de Sejanoz le Despote. Quand vous passez au milieu d'elles, vous constatez qu'elles ont été défigurées à coups de hache et de marteau. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Élémentalisme et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Principal ou supérieur, rendez-vous au [183](#). Si vous ne possédez pas cette Grande Discipline, ou que vous n'avez pas le niveau requis, rendez-vous au [78](#).

241

Vous tendez l'argent au caporal et il ordonne à ses hommes de se disperser. La barrière se lève, vous répondez au salut que vous lance le garde, puis vous traversez le pont au pas sans vous retourner. Rendez-vous au [272](#).

242

L'entrée principale de la caserne est un endroit très animé. Des colonnes de lanciers en uniforme noir et jambières de soie sauvage défilent au pas et passent sous le portail avec la régularité d'une horloge. Vous suspectez l'arrivée imminente du Despote, ce qui expliquerait ce rassemblement, bien que les lanciers aient l'air trop lourdement armés pour se préparer à une parade officielle. Vous apercevez aussi des Xanons et vous sentez que ces créatures ont fait partie du raid dans les ruines. Pendant que vous observez ce va-et-vient devant la caserne, plusieurs

chariots chargés d'armes et de marchandises arrivent de tous côtés et sèment la pagaille devant l'entrée. Les soldats ont beaucoup de mal à réguler ce flux chaotique et vous voyez là une opportunité inespérée de pénétrer dans la caserne. Si vous désirez vous cacher S l'arrière d'un chargement d'armes, rendez-vous au [134](#). Si vous préférez vous faufiler à l'intérieur a pied, rendez-vous au [95](#).

243

Vous vous précipitez à la recherche du petit tube métallique de Rimoah. Vous fouillez attentivement les lieux, mais en vain. Ce n'est qu'au bout de quelques minutes que vous l'apercevez coincé dans une saillie à environ sut mètres plus bas dans le ravin. Vous escaladez la paroi escarpée pour tenter de mettre la main dessus mais, dans votre hâte, vous trébuchez et tombez. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre que vous avez tiré. Si le total est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [106](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [67](#).

244

Pendant que vous examinez la serrure et le cadran de la porte, vos ennemis qui s'approchent de plus en plus tirent une volée de projectiles avec leurs pistolets à vapeur.

Les balles criblent les murs de la tour en projetant des éclats de pierre dans tous les sens. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 1 au chiffre que vous avez tiré. Si le total est égal à 0 ou 1, rendez-vous au [50](#). S'il est compris entre 2 et 5, rendez-vous au [265](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [292](#).

245

Gildas quitte le chemin et mène ses hommes vers 'es murs en ruine d'un ancien hall. Vous les suivez ^{et} les imitez quand ils descendent de cheval et Sachent leurs montures dans un coin de la pièce, Puis vous tirez votre arme Kaï de son fourreau, prêt à affronter les redoutables Xanons qui foncent sur vous à toute allure. Les éclaireurs enco. chent une flèche et se tiennent prêts eux aussi Vous vous placez aux côtés de Gildas et vous sentez sa peur monter à mesure que ces créatures approchent.

Pendant que vous les observez, votre sixième sens Kaï vous permet de sentir que ces horribles monstres sont les produits d'une puissante sorcl. lerie maléfique. Si vous possédez un Arc et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [317](#). Si vous ne possédez pas d'Arc ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [187](#).

246

Le troisième chiffre de la combinaison déclenche le mécanisme d'ouverture du coffre. La Griffe de Naar est entreposée à l'intérieur. Vous la saisissez et la mettez dans votre sac à dos. Puis, vous refermez le coffre et replacez le tableau qui le masquait. (Vous devez inscrire la Griffe de Naar sur votre *Feuille d'Aventure* dans la liste des Objets Spéciaux.

Si votre liste contient déjà le maximum d'Objets permis, vous devez en retirer un pour mettre la Griffe à sa place.) Si vous désirez fouiller la chambre, rendez-vous au [311](#). Si vous préférez la quitter tout de suite et rejoindre les éclaireurs. rendez-vous au [125](#).

247

Vous récitez l'incantation du sort Silence, et concentrez l'effet sur la porte. De l'autre côté, I^e soldat continue de frapper de plus en plus fort mais aucun bruit ne parvient à l'antichambre. Vous vous tournez alors vers la chambre et dégainez votre arme Kaï pour affronter le chef de l'escouade dans son bain. Rendez-vous au [260](#).

248

Le tranchant de votre lame frappe la Griffes. Un flash éblouissant de lumière rouge jaillit et une puissante vague d'énergie vous envoie rouler au sol. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Étourdi et le souffle coupé, vous essayez péniblement de vous remettre sur pied et de vous approcher du bloc de pierre qui est à présent recouvert de traces de fumée. Vous découvrez avec consternation que la Griffes est intacte. Malgré la terrible explosion qu'a causée votre coup, vous ne remarquez aucune égratignure sur la surface noueuse du sceptre. En revanche, vous constatez que votre arme Kaï a une entaille et que la lame s'est ternie à l'endroit même où elle a touché la Griffes. Vous perdrez 1 point d'i-ABILETÉ chaque fois que vous l'utiliserez à nouveau. (N'oubliez pas d'apporter les modifications que cela entraîne sur votre *Feuille d'Aventure*.) Rendez-vous au [103](#).

249

Vous forcez la porte et vous entrez dans cette écurie. Vous y trouvez sept chevaux et une mule ainsi que des selles et des harnais. Vous laissez le soin à Gildas de choisir les meilleures montures puis vous l'aidez à les seller. Une fois prêts, vous vous en allez en file indienne. Malheureusement, vous n'avez pas été assez discrets et le petit remue-ménage a alerté le tenancier de la taverne. Quand vous passez sous les fenêtres de sa chambre, g vous tire dessus avec un pistolet Bor. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [52](#). S'il est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [131](#).

250

Vous avancez difficilement, la végétation luxuriante de ces plaines entrave les pas de vos chevaux. Vous continuez ainsi sur plus de cinq kilo, mètres avant d'apercevoir au loin, en haut d'une colline, un amas de pierres qui ressemblent à des ruines. Vous vous y rendez et y trouvez les restes d'un village abandonné depuis longtemps. En son milieu passe le lit asséché d'un cours d'eau. Vous remarquez un peu partout des mares d'un liquide sombre. Il dégage une acre odeur d'huile. Votre sixième sens Kaï vous dit qu'il n'y a pas âme qui vive dans ce village. Gildas vous presse de quitter les lieux et vous rappelle que l'ennemi est sur vos talons. Vous préférez cependant faire une halte car vos instincts vous alertent d'un danger imminent. Si vous décidez d'aller inspecter les ruines de ce village, rendez-vous au [138](#). Si vous préférez le contourner sans vous y arrêter, rendez-vous au [109](#).

251

Vous faites appel à votre maîtrise de la Grande Discipline de l'Invisibilité pour passer inaperçu, et vous partez à la recherche du chef de l'escouade. Pendant ce temps. Gildas et ses hommes attendront votre retour à l'abri des regards. Avec un peu de chance, le chef ennemi est l'un des deus hommes morts sous l'avalanche. Vous rappelant que la Griffes était coincée dans sa ceinture, vous vous dites qu'il ne faut pas laisser passer cette chance de vous en saisir avant que les autres soldats ne recouvrent leurs esprits. Vous grimpez avec agilité sur le tas de rochers qui bloquent maintenant le passage et sautez de l'autre côté. Vous constatez avec une pointe de déception que l'homme que vous cherchez n'est pas de ceux-là. Vous remarquez alors une profonde crevasse naturelle le long des parois de la montagne et votre sixième sens Kaï vous dit que le chef de l'escouade a échappé à l'avalanche en s'y mettant à l'abri. Sans plus hésiter, vous dégainez votre arme Kaï et sautez dans la crevasse. Au moment où vos pieds touchent le sol, vous apercevez votre adversaire tapi dans l'ombre à quelques pas.

Vous vous regardez un instant en silence. Son visage est blême de stupeur et ses yeux sont grands ouverts. Il a été surpris mais il retrouve vite ses esprits et se remet sur pied en un clin d'oeil. Il lève alors le sceptre griffu et, avec un rire sournois, le pointe sur vous. Vous entendez un vrombissement sourd puis vous voyez, horrifié, un éclair noir jaillir de ce puissant artefact. Vous plongez instinctivement sur le bas-côté au moment où les flammes noires allaient vous toucher. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1 au chiffre que vous avez tiré. Si le total est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [308](#). S'il est compris entre 4 et 8, rendez-vous au [278](#). S'il est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [147](#).

252

Vous perdez patience à essayer de crocheter cette serrure, aidé par la seule maîtrise de la Grande Discipline du Nexus. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Après une demi-heure d'efforts inutiles, vous admettez à contrecœur votre échec. C'est en effet un mécanisme incroyablement compliqué et il vous semble maintenant que seule la force peut en venir à bout. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kai et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [65](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [263](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [324](#).

253

Quand les Xanons ne sont plus qu'à six mètres du mur, vous faites signe aux éclaireurs d'ouvrir le feu. Vos flèches sifflent dans les airs et atteignent leurs cibles avec une précision remarquable, tuant les créatures en première ligne. Atterrés par la mort de leurs compagnons, ceux qui suivent battent en retraite. Vous félicitez vos alliés de leur adresse mais vous vous rendez vite compte que les Xanons n'ont pas encore dit leur

dernier mot. En effet, pendant la charge, certains d'entre eux ont contourné les ruines pour vous surprendre par l'arrière. Vous pouvez maintenant entendre les grognements de leur chef dans votre dos. Vous faites aussitôt volte-face et vous vous retrouvez nez à nez avec lui. Vous remettez votre arc sur votre épaule et dégainez votre arme Kaï pour vous jeter sur lui avant qu'il n'ait le temps d'attaquer vos compagnons par surprise. Rendez-vous au [270](#).

254

Un des projectiles des pistolets à vapeur vous érafle le mollet droit. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous survivez à cette blessure, rendez-vous au [68](#).

255

Vous ne reconnaissez pas cette espèce d'arbuste et, comme vous vous méfiez des propriétés que peuvent receler ses feuilles ou son écorce, vous préférez ne pas y toucher. Vous avisez Yalin du risque d'empoisonnement et vous lui conseillez de s'éloigner de cette drôle de plante. Rendez-vous au [240](#).

256

Le bruit de la bataille a attiré une foule de curieux. Leurs cris d'encouragement et leurs insultes ont à leur tour alerté les gardes de la ville. Quand le dernier assaillant tombe sous le coup de votre redoutable arme Kaï, une patrouille armée accourt sur la grand-place. Vous rappelez Gildas et ses éclaireurs et essayez de vous enfuir par une allée adjacente mais leur chef vous repère et ordonne à ses hommes d'ouvrir le feu. Vous quittez les lieux par un petit passage sombre et vous vous enfoncez dans le dédale des rues de Yua Tzhan. Une fois les gardes de la cité semés, vous vous arrêtez sous la lanterne d'une petite taverne pour reprendre votre souffle, puis vous consultez de nouveau la boussole. Vous devez retrouver la Griffes de Naar avant l'arrivée de Sejanoz le Despote. L'aiguille pointe vers le quartier militaire situé à l'est. Vous empruntez une grande artère et tombez bientôt sur les

bâtiments de la caserne. La boussole ainsi que votre sixième sens Kaï vous disent que la Griffes de Naar est quelque part à l'intérieur de ces murs infestés de soldats. Si vous souhaitez trouver un moyen de pénétrer dans la caserne sans vous faire repérer rendez-vous au [81](#). Si vous décidez d'observer ces bâtiments depuis un porche sombre, rendez-vous au [242](#).

257

Aidé par vos connaissances Kaï et votre Maîtrise de la Grande Discipline de l'Astrologie, vous étudiez la position des étoiles, des planètes et de la lune dans le ciel pour y lire le futur proche. Ce que les astres vous enseignent n'est pas de bon augure : votre longue route vers Chai sera semée d'embûches et de trahisons. Vous préférez ne rien révéler de tout cela à vos compagnons de peur de les démoraliser. Vous gardez les yeux fixés sur la voûte étoilée, puis vous vous endormez. De sombres prédictions viennent hanter vos rêves. Rendez-vous au [341](#).

258

Le vieil homme vous invite dans sa tente. Vous descendez de cheval et les enfants se proposent de garder vos montures. La boutique est remplie de bibelots et d'objets divers. Gildas vous donne un coup de coude pour attirer votre attention et vous montre du regard un étalage de vêtements. Ce sont des tuniques de couleur paille communément portées par les habitants de ces plaines. - Ce pourrait être une acquisition avisée, n'est-ce pas Seigneur Kaï? vous murmure-t-il. Je crains que notre accoutrement n'attire davantage de suspicion à mesure que nous progresserons dans le Sud. Vous acquiescez d'un mouvement de tête et vous vous arrêtez devant le marchand pour vous enquérir du prix à payer pour quatre de ces tuniques.

_ Cent-vingt Rens mon Seigneur, vous annonce le marchand avec un grand sourire. Le prix exigé par le vieil homme est équivalent à 12 Pièces d'or. Les éclaireurs ne possèdent pas d'argent sur eux. Si vous désirez acquérir ces vêtements, vous

devez payer le prix fort. Si vous possédez assez d'argent et que vous voulez les acheter, rendez-vous au [286](#). Sinon, rendez-vous au [45](#).

259

Le rocher est dévié de sa course par le puissant souffle d'air mais, au passage, il vous a touché l'épaule gauche. Vous ressentez une vive douleur dans tout le bras. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [339](#).

260

Votre présence inattendue coupe le souffle au chef de l'escouade. Il jette un coup d'œil sur le côté ; en suivant son regard, vous apercevez une corde qui pend à côté de la cheminée. Vous devinez qu'elle est reliée à un système d'alarme. Malheureusement pour votre ennemi, elle est hors de sa portée. Vous secouez la tête en le fixant des yeux pour le dissuader de tenter le moindre geste vers elle.

- Où est la Griffes de Naar ? lui demandez-vous en levant votre arme Kaï sur lui. Il refuse de vous répondre, mais continue de vous fixer attentivement. Subitement, il se jette sur le côté de sa baignoire pour essayer d'attraper quelque chose par terre, que vous ne pouvez voir.

Si vous désirez essayer de le prendre de vitesse M le frapper de votre arme Kaï, rendez-vous au [107](#) Si vous préférez essayer de le faire basculer de s, baignoire, rendez-vous au [169](#). Si vous choisissez de lui lancer votre arme Kaï pour le stopper net dans son mouvement, rendez-vous au [89](#).

261

Un peu après la tombée de la nuit, vous vous rapprochez du pont de pierre en restant le plus près possible de la rivière pour éviter les camps ennemis établis de chaque côté de la route de Zuda. A environ six mètres du pont, vous devez vous arrêter car des soldats sont en train de s'affairer au bord du cours d'eau. Certains remplissent leurs gourdes, d'autres lavent leurs vêtements. 1 vous faut impérativement les éloigner d'ici si vous voulez traverser la rivière en passant sous le pont. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, rendez-vous au [17](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Élémentalisme et que vous avez atteint le rang de Grand Défenseur Kai, rendez-vous au [333](#). Si vous ne possédez aucune de ces Grandes Disciplines ou que vous n'avez pas le niveau requis, rendez-vous au [79](#).

262

Le chef de l'escouade se réveille en sursaut et attrape son épée. Avant qu'il ait le temps de dégainer, vous vous emparez du paquet roulé sous sa tête et vous vous enfuyez à toute vitesse. Votre cœur bat la chamade d'excitation. Vos compagnons ont dispersé les chevaux des soldats de Bhanar et ils vous attendent, prêts à quitter les lieux au plus vite. Dans votre fuite vous entendez la voix du chef de l'escouade retentir derrière vous. Il appelle ses hommes à vous donner la chasse. Utilisez la *Table de Hasard* Si le chiffre que vous avez tiré est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [195](#). S'il est compris entre 5 et 7, rendez-vous au [39](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [275](#).

263

Vous récitez l'incantation du sort Poing Invisible, et vous pointez votre main vers la serrure. Un puissant flot d'énergie jaillit de votre paume et pulvérise le mécanisme d'ouverture. La porte s'ébranle puis s'ouvre lentement. Rendez-vous au [152](#).

264

Vous faites appel à votre maîtrise de la Discipline Magnakaï de la Science Médicale pour calmer la douleur avant de retirer la flèche. Ensuite, vous posez votre main droite sur la poitrine du vieil homme pour faire passer en lui de l'énergie curative. Vous devez puiser dans vos propres ressources vitales pour guérir cette profonde blessure. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Quand vous retirez votre main, la plaie s'est refermée sans laisser de cicatrice. Rendez-vous au [76](#).

265

Un gros éclat de pierre vous blesse gravement au cou et vous tombez sur le côté à moitié évanoui. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous sur-Vvez à cette blessure, rendez-vous au [104](#).

266

Vous récitez rapidement l'incantation du sott Écran Invisible. Quand vous en prononcez le dernier mot, un disque translucide apparaît et forme un écran protecteur contre le rocher L'impact est violent. Utilisez la *Table de Hasard*. Pour chaque rang supérieur à celui de Grand Maître Principal que vous avez atteint, ajoutez! au chiffre que vous avez tiré. Si le total est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [88](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [185](#).

267

Vous faites appel à votre maîtrise de la Grande Discipline de l'Élémentalisme pour faire augmenter la température de la vapeur à l'intérieur de la chaudière. La pression est telle que la soupape lâche, provoquant une explosion spectaculaire. Rendez-vous au [157](#).

268

La rixe est sur le point d'éclater quand l'aubergiste intervient pour l'empêcher. Vous entendez un cliquetis sec et métallique, vous jetez un coup d'oeil vers le bar et vous voyez l'aubergiste armé de deux arbalètes, une dans chaque main. - J'abats le premier qui ose tirer sa lame, hurle-t-il à l'intention de votre accusateur. Déguerpissez tout de suite et emmenez vos acolytes loin d'ici! Le borgne grommelle des injures à voix basse puis tourne les talons et quitte la taverne. Ses compS' gnons le suivent bruyamment. Vous remerciez l'aubergiste de son intervention opportune, mais» ne bronche pas. Vous comprenez par son mutisme qu'il préférerait vous voir quitter les lieux aussi- S vous possédez la Grande Discipline de l'Intuition ou la Grande Discipline de l'Exploration, rendez-vous au [340](#). Si vous ne possédez aucune de ces deux Grandes Disciplines, rendez-vous au [37](#).

269

Les éclaireurs sont désolés d'avoir manqué de vous tuer. Ils vous aident à vous relever en vous demandant de les excuser d'avoir tiré par mégarde.

- Ce n'est pas le moment de se faire des reproches. J'ai retrouvé la Griffé de Naar, mais j'ai bien peur que nos ennuis ne fassent que commencer. Il faut maintenant fuir au plus vite, je sens que nos ennemis se rapprochent et ils sont nombreux. Votre intuition vous dit que des soldats accourent de toutes parts et vous ne vous trompez pas; en effet, les nouvelles du combat qui s'est tenu dans le réfectoire se sont répandues comme une traînée de poudre et l'alarme a été donnée. Votre situation devient de plus en plus critique mais vous apercevez alors une issue possible. Tout espoir de sortir d'ici n'est pas perdu. Vous faites signe à vos compagnons de vous suivre. Rendez-vous au [57](#).

270

Le chef des Xanons hurle d'excitation en se ruant à travers le hall. Ses yeux couleur d'ambre flamboient de rage. Il s'est mis en tête de vous embrocher sur la pointe de sa lance.

CHEF XANON HABILETÉ : 46 ENDURANCE : 42

Si vous sortez vainqueur de ce combat féroce, rendez-vous au [277](#).

271

De l'épais nuage blanc s'abat une horde de créatures ailées. Leurs corps secs et vigoureux sont couverts de centaines de piques et la fente de leurs yeux laisse passer un éclat jaune. Leurs gueules sont hérissées de crocs acérés d'où coule une bave gluante. Elles survolent le défilé, décrivent un cercle au-dessus de vos têtes puis foncent droit sur vous et vos compagnons. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [199](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [330](#). Si vous possédez un Arc et que vous décidez de l'utiliser, rendez-vous au [23](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [126](#).

272

Vous êtes à quelques lieues au sud du pont à péage, quand vous arrivez à la hauteur d'un panneau indiquant : « BEHNAZ : 70 km ». Au-delà, le chemin fait de grands tours et détours suivant le relief sinueux de la colline. Vous êtes dans un des tournants quand vous entendez l'écho d'un roulement de tonnerre se rapprocher. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Exploration et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Principal, rendez-vous au [113](#). Si vous ne possédez pas cette Grande Discipline ou que vous n'avez pas le niveau requis, rendez-vous au [63](#).

Vous logez vos chevaux dans l'écurie puis vous vous dirigez vers la taverne de *La Princesse de te prairie*. Une petite cloche retentit quand vous ouvrez la porte et une bouffée d'air lourdement chargé d'odeur de bière vous accueille. A votre entrée, le brouhaha s'interrompt et les habitués vous jettent un regard curieux, puis chacun ret-prend sa conversation sans plus vous prêter attention. L'aubergiste traverse la salle comble et vient vers vous d'un pas alerte. C'est un homme à la peau foncée et au crâne rasé. Vous lui demandez le prix pour le gîte et la nourriture des chevaux et ajoutez que vous ne désirez pas louer de chambre pour vous et vos compagnons.

- Il vous en coûtera 7 Rens par tête, vous répond-il. Vous pouvez payer demain matin quand vous reviendrez les chercher.

Une fois le marché conclu, vous tournez les talons pour vous en aller, mais vous trouvez sur votre chemin un grand borgne qui vous bloque le passage. Il vous toise d'un air mauvais et vous lance sèchement :

- Hé, vous ! Nomades des plaines ! Vous ne manquez pas de culot pour venir ici me narguer ! Vous m'avez escroqué ! Vous m'avez volé presque tout mon troupeau de chevaux. Je vous promets que vous allez le payer cher.

D'un signe de la main, il appelle ses acolytes pour vous barrer la sortie. Vous avez beau lui dire qu'il vous confond avec d'autres personnes, il ne veut rien entendre. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [215](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art des Bardes et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [153](#). Si vous ne Possédez rien de tout cela ou que vous ne voulez Pas vous en servir, rendez-vous au [268](#).

274

Vous faites appel à votre maîtrise de la Disciple Magnakaï de l'Exploration pour imiter l'accent typique des habitants de Yua Tzhan et dire aux gardes méfiants que vous êtes des livreurs de mar-chandises et que vous vous êtes perdus. Vous leur demandez poliment s'ils seraient assez aimables pour vous indiquer le chemin de la sortie afin que vous puissiez retrouver les chariots que vous avez laissés à l'entrée. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Exploration, ajoutez 1 au chiffre que vous avez tiré. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 2. Si le total final est inférieur ou égal à 7, rendez-vous au [186](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [121](#).

275

Les hommes du Despote sont prompts à répondre à l'appel de leur chef, mais vous accélérez votre course et réussissez à vous enfuir dans le taillis. Gildas et ses hommes vous attendent, prêts à vous suivre dès que vous les aurez rejoints. Vous sautez sur votre monture et vous vous éloignez aussi vite qu'elle peut vous porter. Vous lancez alors un cri de victoire en direction du chef de l'escouade impériale qui en hurle de dépit. Ses cris résonnent dans la plaine et accompagnent votre fuite. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [293](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [64](#).

276

L'horrible animal aquatique obéit à votre ordre mental et recrache la corde avant de disparaître sous la surface de l'eau. Le sillon de bulles qu'il laisse derrière lui vous assure qu'il s'éloigne vers le pont. Vous repartez à la nage avec un regain d'énergie pour gagner l'autre rive. Une fois sur la terre ferme, vous nouez la corde solidement autour d'un arbre et vous faites signe à vos compagnons de vous rejoindre. Tous trois traversent la rivière en

s'aidant de la corde pour lutter contre le courant. Vous poursuivez ensuite votre route vers Zuda sous le couvert de l'obscurité. La route qui mène à la ville est sous haute surveillance et les patrouilles de soldats de Bhanar sont fréquentes. Pour les éviter, vous devez chercher abri dans une cabane de bûcheron. Rendez-vous au [3](#).

277

Le Xanon s'effondre sur le sol en poussant un dernier hurlement mais, au même moment, vous constatez que six de ses congénères foncent sur vous à travers les murs en ruine. Craignant d'être écrasé par leur nombre, vous dites aux éclaireurs de quitter leur position et de fuir vers l'est où la voie est encore libre. Vous sautez tous sur vos montures. Gildas et ses hommes s'en vont au galop pendant que, vaillamment, vous vous préparez à livrer un combat pour protéger leurs arrières. Vous brandissez votre arme Kaiï en attendant de pied ferme vos assaillants. Vos coups sont d'une efficacité redoutable, fracassant leurs crânes et balayant leurs lances avec une férocité surprenante. Vous avez assez retardé les Xanons pour que vos compagnons aient le temps de fuir et, maintenant, c'est à votre tour de battre en retraite.

Vous partez au galop pour les rejoindre quand une lance vous frappe dans le dos, vous désarçonnant presque. Vous vous agrippez à la crinière de votre monture pour ne pas tomber quand elle saute par-dessus le mur. Vous fuyez le plus vite possible « rejoignez les éclaireurs en haut d'une colline un peu plus loin. De là, vous pouvez voir les ruines au milieu desquelles les Xanons se sont regroupés. L'écho de leurs cris de victoire parvient jusqu'à vous. L'un d'eux semble brandir un bâton. Vous amplifiez votre vision et votre cœur se serre d'angoisse quand vous constatez qu'il détient la Griffe de Naar ! Rendez-vous au [72](#).

278

Au moment où vous percutez le sol, les flammes noires grondent au-dessus de votre tête. Vos jambes ont été exposées au feu et elles sont gravement brûlées. Une horrible douleur vous parcourt le corps et atteint son paroxysme dans votre esprit : vous ne pouvez vous empêcher de pousser un cri déchirant. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à cette blessure, rendez-vous au [43](#).

279

Vous entendez une forte détonation. Un éclair de lumière blanche vous aveugle et vous sentez une torpeur mortelle partir de votre cou pour se répandre rapidement dans tout votre corps. Vous n'avez plus aucun contrôle de vos mouvements et vous tombez à la renverse dans un abîme sans fond. La balle tirée par le chef de l'escouade vous perfore le crâne, votre mort est rapide et sans douleur. Malheureusement, votre vie et votre mission prennent tragiquement fin ici, dans la caserne de Yua Tzhan.

280

le visage du caporal s'éclaire d'un large sourire quand vous lui tendez les deux Pièces d'or supplémentaires. Il ordonne immédiatement à ses hommes de lever la barrière et vous souhaite une bonne route. Vous le saluez poliment puis traversez le pont au pas. Rendez-vous au [272](#).

281

Vous faites appel à vos puissants pouvoirs psychiques pour créer une boule d'énergie que vous lancez sur la sorcière.

Votre attaque pénètre ses défenses mentales la faisant frémir et reculer et, pendant ce court moment, le pouvoir hypnotique de sa voix sur vos compagnons a été brisé. En concentrant toute votre énergie dans cette attaque, vous êtes momentanément vulnérable et la jeune femme en profite. Elle riposte aussitôt en

essayant de vous prendre de vitesse. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Écran Psychique, ajoutez 3 au chiffre que vous avez tiré. Si votre total actuel d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 15, enlevez 2 au chiffre que vous avez tiré. Si maintenant le total est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [337](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [101](#).

282

Vous faites une courte prière à Ishir pour lui demander sa protection, puis vous dégainez votre arme Kaï prêt à vous lancer dans le combat. Votre cri de bataille sur les lèvres, vous ouvrez largement la porte et abattez votre arme sur tous les ennemis qui sont à votre portée. Votre arrivée impromptue crée une diversion et les canonniejj délaissent vos compagnons. Comme vous avez bien entamé leurs rangs, ils préfèrent abandonner le canon à vapeur et venir au secours de leurs frères d'armes.

GARDES ET

CANONNIERS HABILITÉ : 37 ENDURANCE : 40

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [144](#).

283

Le diseur de bonne aventure s'énerve, il se lève et menace de vous dénoncer aux gardes de la ville. Tout en disant cela, il pointe sur vous son index d'un air rageur. Gildas saisit son doigt au passage et le tord en arrière, forçant ainsi votre homme à s'agenouiller. Il pousse des petits cris plaintifs et vous dit qu'il a changé d'avis, que vous ne lui devez rien du tout. Vous quittez la table et vous vous en allez. Gildas relâche enfin sa prise et vous emboîte le pas, suivi de près par ses hommes. Rendez-vous au [295](#).

284

Vous récitez l'incantation du sort Pénétration, avant de décocher votre flèche en visant la gueule grande ouverte de la créature. Votre adresse lui est fatale : votre projectile s'enfonce dans sa gorge et la pointe acérée lui transperce le cerveau, le tuant sur le coup. Rendez-vous au [18](#).

285

Vous décidez de faire appel à toutes vos défenses psychiques, mais elles ne sont pas assez puissantes pour vous protéger de la forte concentration de mal qui règne dans cette pièce. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [9](#).

286

Vous tendez les Pièces d'or au vieil homme qui les prend avec un sourire satisfait sur les lèvres. Vous prenez les amples tuniques que vous passez tous par-dessus vos propres vêtements. Leurs capuches sont assez grandes pour masquer vos sacs à dos et vos armes et vous constatez avec joie que vous êtes à l'aise dedans et qu'elles n'entravent en rien vos mouvements. Cette affaire conclue, vous remerciez le vieux marchand et lui faites vos adieux. Vous sortez de sa tente et vous allez chercher vos chevaux. Rendez-vous au [118](#).

287

Vous vous dépêchez de vous éloigner sous le flot d'insultes du tavernier et vous prenez le premier tournant vers la porte méridionale de la ville. Vous avez de la chance, elle est ouverte et la douzaine de gardes qui y sont postés ne vous prêtent guère attention quand vous les dépassez. Vous quittez Yua Tzhan en prenant une route qui traverse des villages isolés avant de monter en pente douce dans les Collines de Honah. Utilisez la *Table de Hasard* Si le numéro que vous avez tiré est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [202](#). S'il est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [194](#).

288

Le chef de l'escouade se réveille en sursaut. Vous êtes heureusement plus rapide que lui. Vous vous emparez du paquet et vous vous enfuyez pour rejoindre les éclaireurs. Votre cœur bat la chamade d'excitation. Vos compagnons ont dispersé les chevaux des soldats de Bhanar et ils vous attendent, prêts à quitter les lieux au plus vite, Dans votre fuite, vous entendez la voix du chef de l'escouade retentir derrière vous. Il appelle ses hommes à vous donner la chasse. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [195](#). S'il est compris entre 4 et 6, rendez-vous au [39](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [275](#).

289

Votre maîtrise de la Discipline Magnakaï de l'Invisibilité vous permet de vous camoufler avant d'entrer dans le réfectoire. Une fois à l'intérieur, vous vous cachez derrière la première armure. Puis, vous déplaçant d'une armure à l'autre, vous atteignez rapidement l'autre porte. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1 au chiffre que vous avez tiré. Si le total est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [8](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [211](#).

290

Avant que le garde n'ait le temps de recharger son pistolet, vous atteignez le bord du toit et vous redescendez le long du tronc d'arbre, suivi par Gildas et ses hommes. Au sol, vous vous arrêtez un moment pour faire le point de la situation. Vous regardez par-dessus les branches feuillues du jeune chêne pour voir ce qui se passe sur la place d'armes et vous examinez scrupuleusement les bâtiments qui la bordent. Il y a des soldats de Bhanar un peu partout et ils semblent en pleine confusion. Vous réalisez alors que la cause d'un tel mouvement de troupes est l'ordre qui leur été donné de vérifier et de garder toutes les issues de la caserne.

Gildas attire votre attention sur le côté ouest de la place où il y a un bâtiment dont les portes semblent libres d'accès. Vous amplifiez alors votre vision et remarquez qu'il fait partie des écuries de la caserne. D'ailleurs, des soldats sont en train d'y préparer les chevaux qu'ils monteront à la parade officielle de demain. Après une rangée de boxes, une petite arcade donne sur une rue de la ville et elle n'est pas surveillée. Les écuries étant à votre avis votre unique chance de sortir de la caserne, vous vous mettez en route, profitant du couvert des arbres pour ne pas vous faire repérer. Vous contournez ainsi la place mais, à moins de six mètres de la sortie, vous êtes sommés de vous arrêter par trois gardes qui courent vers vous. Le plus grand d'entre eux hurle à votre attention : - Restez où vous êtes ! Les mains en l'air et plus un geste !

Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art des Simples et que vous avez atteint le rang de Chevalier Kaï, rendez-vous au [229](#). Si vous possédez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique, et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Eminent, rendez-vous au [111](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous n'avez pas atteint le niveau requis, rendez-vous au [274](#).

291

Vous quittez les Gorges de Sunderer en empruntant une piste située au pied des collines jusqu'en bordure des plaines de Bhanar. Vous faites halte un peu avant minuit et installez un camp pour la nuit. Le sergent Paviz se porte volontaire pour monter la garde. Vous décidez en commun de vous remettre à la poursuite des Gardes Impériaux dès le lever du jour. A moins de posséder la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez à présent prendre 1 Repas ou perdre 3 points d'ENDURANCE. Vous vous allongez les uns à côté des autres et vous vous endormez aussitôt. Rendez-vous au [179](#).

292

Un gros éclat de pierre vous blesse gravement au cou et vous tombez sur le côté à moitié assommé. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [104](#).

293

Vous continuez votre route pendant encore quelques heures, toujours vers le sud, traversant des paysages verdoyants et vallonnés. Vous vous laissez guider par vos talents de pistage et la lune montante. Vos pas vous mènent en haut d'une colline où se découpe la silhouette d'une tour en ruine. Vous ralentissez votre allure et dirigez vos montures épuisées vers ces vieilles pierres parmi lesquelles vous trouvez un puits d'où vous tirez une eau bien fraîche pour abreuver vos chevaux. Pendant qu'ils étanchent leur soif et recouvrent leurs forces, vos compagnons et vous partez à la découverte des lieux. Un rayon de lune passe à travers le toit abîmé et éclaire l'intérieur de la tour. Elle est totalement à l'abandon et entre les dalles du sol poussent des herbes folles. L'endroit est paisible et vous tirez de votre sac la Griffe de jvlaar pour l'examiner à loisir. Vous déballez le sceptre enroulé dans une couverture sur un des blocs de pierre. Les inscriptions maléfiques qui y sont gravées vous fascinent et vous répugnent à la fois. On dirait une patte de vautour pétrifiée, coulée dans un métal couleur d'ébène et parsemée de petites pierres rougeoyantes. Le bâton est tortueux comme une sorte de racine noueuse et une cavité de la taille d'un petit pois court sur toute sa longueur. Une très forte aura malfaisante émane de ce puissant artefact et vous vous sentez irrésistiblement appelé à le détruire sur-le-champ. Vous demandez aux éclaireurs de se tenir à bonne distance pour plus de sécurité. Vous dégainez votre arme Kai, rassemblez toutes vos forces et l'abattez sur la Griffe de Naar. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est pair (c'est-à-dire 0, 2, 4, 6 ou 8), rendez-vous au [46](#). S'il est impair (c'est-à-dire 1, 3, 5, 7 ou 9), rendez-vous au [122](#).

294

En vous trompant de combinaison, vous avez déclenché une alarme qui retentit dans tout le corps de garde. Les soldats défoncent la porte de l'antichambre et envahissent la pièce, armés jusqu'aux dents. Vous combattez vaillamment vos adversaires, tuant tous ceux qui sont à votre portée, mais bientôt la salle se remplit de renforts ennemis et vous ne pouvez que vous rendre. Les éclaireurs sont eux aussi capturés et vous êtes tous amenés devant le sergent de la garde. En apprenant la mort du chef de l'escouade, il vous accuse d'assassinat et ordonne que vous soyez exécutés sur-le-champ. Sous bonne garde, vous êtes emmenés au milieu de la place d'armes où l'on vous attache à des piquets. Un groupe d'arbalétriers se met en ligne devant vous, en position de tir. Le sergent est à leurs côtés et il leur fait signe d'ouvrir le feu. Votre mort est rapide et sans douleur.

Votre vie et votre mission prennent fin tragiquement ici, dans la caserne de Yua Tzhan.

295

Vous devez retrouver la Griffe de Naar avant l'arrivée de Sejanoz le Despote, vous vous dépêchez donc de quitter l'auberge. Vous traversez la grand-place et consultez une fois encore la Boussole Siyeneuse à la lumière d'une lanterne. L'aiguille pointe vers le quartier militaire situé à l'est. Vous empruntez une grande artère commerçante et tombez bientôt sur les bâtiments de la caserne. La boussole ainsi que votre sixième sens Kaï vous disent que la Griffe de Naar est quelque part à l'intérieur de ces murs infestés de soldats. Si vous souhaitez trouver un moyen de pénétrer dans la caserne sans vous faire repérer, rendez-vous au 81. Si vous décidez d'observer ces bâtiments depuis un porche sombre, rendez-vous au [242](#).

296

La horde de créatures ailées surgit du défilé et leur chef vire à l'est pour survoler le ravin dans lequel le *Saute-Nuage* a été camouflé. Là, elles se rassemblent et piquent droit sur le navire et son équipage en poussant des cris épouvantables. Vous jetez un coup d'oeil dans le défilé et apercevez l'escouade des Gardes Impériaux attendant dans l'étroit passage le retour de leur escorte ailée avant de s'aventurer plus loin. Si vous désirez retourner au *Saule-Nuage* pour aider le Seigneur Rimoah à repousser l'attaque aérienne, rendez-vous au [345](#). Si vous préférez rester avec le capitaine Gildas et ses éclaireurs, rendez-vous au [302](#).

297

Le caporal vous somme de vous retourner et, comme vous n'obtempérez pas, un de ses hommes s'avance vers le capitaine Gildas et lui donne un coup dans les côtes avec la hampe de sa lance. Le capitaine riposte en le repoussant en arrière, l'envoyant rouler au sol. Une bagarre éclate et, malgré vos efforts pour y mettre fin, cela se termine en un véritable pugilat.

GARDES

DU PONT HABILITÉ : 32 ENDURANCE : 30

Vous pouvez vous ajouter 2 points d'HABiLETÉ pour toute la durée du combat car les éclaireurs combattent à vos côtés. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [84](#).

298

La porte s'ouvre sur une pièce vide d'où part un escalier en colimaçon. Vous jetez un coup d'œil à votre boussole et menez les éclaireurs à l'étage supérieur, dans un grand couloir. Vous demandez à Gildas et ses hommes de vous attendre en haut de l'escalier pendant que vous allez vérifier si la voie est libre. Au bout d'un couloir bordé de grandes fenêtres cintrées se trouve

une porte derrière laquelle vous sentez l'arôme de viande rôtie et entendez les bruits d'un festin. Par le trou de la serrure vous apercevez le mess des officiers. Avec prudence vous tournez la poignée de la porte pour l'entrouvrir de quelques centimètres. Par cette ouverture, vous pouvez voir une douzaine de soldats de Bhanar attablés devant un feu de bois où rôtit une pièce de boeuf. Leurs assiettes sont pleines de viande et de légumes. Tout autour de la salle sont exposées des armures antiques et le plafond est décoré par les portraits d'anciens généraux. Parmi les soldats qui festoient vous reconnaissez quelques hommes de l'escouade de la Garde Impériale que vous avez affrontés dans les Gorges de Sunderer, mais leur chef n'est pas auprès d'eux. Votre boussole indique que la Griffes de Naar n'est pas loin, et l'aiguille pointe vers une porte située du côté opposé de la pièce. Vous sentez que le sceptre se trouve juste derrière cette porte et il vous faut trouver le moyen d'y parvenir sans vous faire repérer. Si vous possédez la Grande Discipline du Nexus et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [222](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [98](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Élémentalisme et que vous décidez de l'utiliser, rendez-vous au [178](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [289](#).

299

Vous essayez de rattraper les éclaireurs en leur criant désespérément de s'arrêter, mais ils sont sourds à votre appel et continuent de fuir à toute allure. Ils atteignent les ruines où, enfin, ils arrêtent leur course effrénée pour chercher un abri. Vous les rejoignez et, quand vous jetez un regard par-dessus votre épaule, vous apercevez les redoutables Xanons qui gagnent du terrain à une vitesse surprenante. Rendez-vous au [245](#).

300

Un des projectiles de ces redoutables armes à vapeur vous érafle l'épaule. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à cette blessure, rendez-vous au [68](#).

301

En restant le plus possible caché dans l'ombre, vous vous dirigez vers la file de véhicules qui attend devant l'entrée principale et vous vous approchez d'un chariot dont le chargement est couvert par une grande bâche. Vous sautez discrètement sur le chariot et vous vous glissez sous la bâche. Vos compagnons font de même. Au bout de quelques minutes, le convoi se met en marche. Vous faites un petit trou dans la toile pour regarder à l'extérieur et vous commencez à voir les bâtiments de la caserne se rapprocher. Une fois passé le barrage d'entrée, le chariot continue son chemin, traverse la place d'armes et s'engage dans une allée qui mène aux cuisines et aux entrepôts de nourriture. Vous dites à Gildas et à ses hommes de se tenir prêts à sauter du chariot au bout de cette allée. Les uns après les autres, vous quittez le véhicule en marche. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1 au chiffre que vous avez tiré. Si le total est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [165](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [66](#).

302

La horde de créatures ailées décrit des cercles dans les airs avant de piquer dans le ravin. Vous les regardez répéter inlassablement ce petit manège et vous craignez le pire pour le Saute-*Nuage* et son équipage. Des éclairs d'énergie magique illuminent la pénombre du renforcement et vous comprenez que le Seigneur Rimoah et ses hommes ripostent en édifiant une barrière mystique. Vous êtes alors le témoin d'un spectacle inespéré, celui du Saute-*Nuage* s'élevant au-dessus du ravin. Vous amplifiez votre vision et constatez que la bataille fait rage sur le pont du

bateau volant entre les immondes créatures et vos alliés. Vous regardez le navire et ses assaillants s'éloigner dans la nuit tombante avec la tristesse de ne pouvoir être d'aucun secours. Quand les hommes de la Garde Impériale voient le *Saute-Nuage* disparaître vers l'est, leur chef leur fait signe de reprendre la route. Votre vue perçante vous permet de bien distinguer cet homme et, quand vous concentrez votre attention sur lui, vous ressentez une puissante aura maléfique. Cela n'émane pas directement de lui, mais plutôt d'un bâton qu'il tient coincé dans sa ceinture. Ce ne peut être que la fameuse Griffe de Naar et, malgré la distance, vous en ressentez la force malfaisante. Vous retenez votre souffle quand la troupe ennemie s'avance dans l'étroit défilé, droit dans l'embuscade tendue par les hommes de Karvas. Le capitaine Gildas fait un signe à Durasso qui entre aussitôt en action. L'éclaireur tire sur une corde et, après un court instant de silence, un grondement sourd résonne dans les montagnes. Un épais nuage de poussière s'élève du gouffre pendant qu'une centaine de tonnes de rochers se déverse sur vos ennemis. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [238](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [30](#).

303

Vous essayez de dormir quelques heures pour reprendre des forces pendant que la pluie tombe à verse. Gildas vous réveille à l'aube et, en jetant un coup d'œil par la fenêtre, vous constatez avec soulagement que la pluie s'est réduite à une fine bruine. Vous reprenez la route, mais vous découvrez bientôt que le chemin vers le sud est désormais impraticable. En effet, la coulée de boue de la veille a complètement bloqué le passage. Vous devez malheureusement abandonner vos chevaux ici pour continuer à pied à travers les collines. Pendant le voyage, vous vous débarrassez de la tunique des habitants de la plaine car elle ne vous est plus d'aucune utilité. Vous marquez une pause aux alentours de midi pour prendre un repas de racines et de légumes sauvages. Vous en profitez pour décider de la marche à suivre. Vous choisissez de traverser la rivière Heng puis de

pénétrer dans le Royaume ami de Chai. De là, vous prendrez le chemin de la cité de Pensei où vous essayerez d'entrer en contact avec l'émissaire du Dessi, le Seigneur Ghadra. Malgré la nature du terrain, vous avancez rapidement et quittez les Collines de Honah pour entrer dans la sombre Forêt de Angfeng. Vous avez parcouru plus de trente kilomètres au coucher du soleil. Quand l'obscurité commence à descendre sur ces terres sauvages, vous vous arrêtez pour passer la nuit sur les bords d'un petit point d'eau. Le ciel est dégagé. Allongé sur votre lit de fortune, vous observez les étoiles au-dessus de votre tête. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Astrologie Kai, rendez-vous au [257](#). Sinon, rendez-vous au [155](#).

304

Gildas fait signe à ses hommes de le suivre et saute par-dessus les murs en ruine d'un ancien hall. Vous les suivez et les imitez quand ils descendent de cheval et attachent leurs montures dans un coin de la pièce. Puis vous tirez votre arme Kai de son fourreau, prêt à affronter les redoutables Xanons qui arrivent sur vous à toute allure. Les éclaireurs encochent une flèche et se tiennent prêts eux aussi. Vous vous placez aux côtés de Gildas et vous sentez sa peur croître à mesure que ces créatures approchent. Quand vous les observez, votre sixième sens Kai vous permet de sentir que ces horribles monstres sont les produits d'une puissante sorcellerie maléfique. Si vous possédez un Arc et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [317](#). Si vous ne possédez pas d'Arc ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [187](#).

305

Vous examinez cet étrange petit arbuste, et votre maîtrise de la Grande Discipline de l'Art des Simples vous permet d'identifier ses baies bleutées. - C'est de l'Omaldro, dites-vous à l'intention des éclaireurs. Ces baies contiennent un puissant stimulant qui améliore les réflexes de l'homme, et ce, particulièrement dans un combat. Il y a suffisamment de baies pour faire 1 dose. Si vous

désirez les cueillir et les garder, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure* sur la liste de votre sac à dos. Si vous avalez une dose d'Omaldro, cela vous donne 2 points d'HABILETÉ supplémentaires pendant toute la durée d'un combat. Rendez-vous au [240](#).

306

Vous tournez les talons et vous vous en allez d'un pas rapide à l'autre bout de la rue, sans prêter attention aux ordres répétés de l'officier qui vous somme de vous arrêter. Vous murmurez à Gildas et à ses hommes de se tenir prêts à s'enfuir en courant dès que vous aurez passé le coin de la rue. Vous entendez un coup de sifflet strident dans votre dos et le bruit de sabots sur les pavés, puis vous jetez un coup d'œil derrière vous et vous voyez la patrouille s'élançer à vos trousses. Au même moment, Gildas vous montre du doigt une petite allée de l'autre côté de la rue. A votre commandement, vous vous ruez tous dedans. Rendez-vous au [146](#).

307

Vous entendez retentir la détonation de son pistolet. Vous esquiviez en sautant sur la gauche, mais vous n'êtes pas assez rapide et la balle vient se loger dans votre bras droit. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Heureusement, c'est une blessure légère qui ne vous empêche pas de manier votre arme Kaï. Rendez-vous au [204](#).

308

Quand vous touchez le sol, vous avez la vision fugitive d'un jet de flammes noires s'élançant vers Vous. Dans les secondes qui suivent, vous êtes aveuglé par un flash de lumière écarlate et vous sombrez dans un abîme sans fond. Le pouvoir maléfique de la Griffes de Naar a consumé toute votre énergie vitale. Votre vie et votre mission prennent tragiquement fin ici, dans les Gorges de Sunderer.

309

Vous traversez la vallée et, parvenu au sommet d'une colline, vous voyez le premier rayon de soleil poindre à l'horizon. Vous continuez votre chemin à vive allure pour mettre la plus grande distance possible entre vous et les Gardes Impériaux. Le soleil est haut dans le ciel quand une sombre et dense forêt vous barre tout l'horizon austral comme une muraille. - C'est le Vanchou. vous apprend Gildas, on dit qu'il est hanté.

La route mène au cœur de cette sinistre contrée boisée. Lorsque vous vous en approchez, vous sentez un souffle surnaturel et glacial venir de cette forêt inextricable. Vous êtes enclin à ne pas avoir foi en sa mauvaise réputation, cependant, l'idée de devoir vous y enfoncer ne vous plaît guère. Vous avez soudain un mauvais pressentiment. Vous jetez un coup d'œil par-dessus votre épaule. Votre sang ne fait qu'un tour, une colonne de poussière s'élève de la route à moins de trois kilomètres. Vous amplifiez votre vision et voyez avec stupeur vos craintes confirmées. En effet, les Gardes Impériaux vous ont rattrapés et ils gagnent rapidement du terrain. Si vous désirez quitter la route et galoper vers l'est à travers champs, rendez-vous au [250](#). Si vous préférez suivre la route et pénétrer dans la Forêt de Vanchou, rendez-vous au [143](#).

310

Vous déchirez le message en petits morceaux que vous avalez, vous assurant ainsi que le message de Rimoah ne tombera pas entre les mains de vos ennemis. Vous retournez ensuite auprès du capitaine Gildas et de ses hommes. Quand vous les rejoignez, ils vous apprennent que l'embuscade a été un échec.

Les éclaireurs ont déclenché une avalanche de rochers pour bloquer le passage, mais les hommes du Despote ont réussi à se frayer un chemin dans les éboulis grâce à la Griffes de Naar. Pour tenter de les arrêter, les éclaireurs ont vaillamment combattu mais malheureusement, Durasso a été tué et le sergent Paviz est

gravement blessé à l'épaule. Vous faites appel à votre maîtrise de la Discipline Magnakaï de la Science Médicale pour arrêter le flot de sang qui s'écoule de son bras et atténuer la douleur. Quand Paviz est hors de danger, vous recherchez les traces de fuite de vos ennemis. Vous scrutez le chemin qui part de la gorge vers le sud, et vous apercevez au loin leurs silhouettes sombres se dépêcher de regagner les plaines de Bhanar.

Gildas et ses éclaireurs sont encore sous le choc de la perte d'un des leurs et vous ne pouvez partir tout de suite à la poursuite des hommes du Despote. Vous comprenez qu'il faut leur laisser un peu de temps pour reprendre leurs esprits. Vous leur rapportez que le Seigneur Rimoah a été obligé de prendre la fuite à bord du *Saute-Nuage* car les ennemis ont attaqué en grand nombre. Vous leur faites part du message que Rimoah a laissé derrière lui. Ils écoutent ces tristes nouvelles en silence et dodelinent de la tête d'un air las.

Tout à coup, l'éclaireur Yalin vous prévient que les créatures volantes sont de retour. Vous vous mettez tous rapidement à couvert dans les rochers d'où vous les observez décrire des cercles au-des-sus du défilé. Vos instincts Kaï vous disent que ces créatures ne sauraient survivre longtemps au-delà des montagnes qui bordent les Terres Maudites. Il ne vous faut pas attendre longtemps pour que soit confirmé ce que vous pensez : en effet, elles regagnent Naaros à-tire-d'aile. Quand la dernière disparaît à l'horizon, vous faites signe à Gildas et ses hommes de vous suivre dans le passage à travers la montagne. Vous découvrez alors les corps inanimés de deux gardes impériaux pris dans l'avalanche causée par l'embuscade. Si vous désirez fouiller leurs poches et leurs sacs à dos, rendez-vous au [80](#). Si vous préférez passer votre chemin sans plus attendre, rendez-vous au [291](#).

311

Une fouille rapide de la chambre vous permet de découvrir les objets suivants :

1 Dague

1 Hache

3 Repas

1 Arc

100 Rens (équivalant à 10 Pièces d'or)

3 Doses de Laumspur (Chaque dose correspond à 1 Objet sur votre liste. Chacune d'elles vous permet de regagner 4 points d'ENDURANCE lorsqu'elle est avalée après un combat.)

1 Pain de Savon

5 Flèches l'Épée

Si vous désirez garder un ou plusieurs de ces objets, modifiez votre *Feuille d'Aventure* en conséquence. Si vous préférez quitter la chambre et rejoindre les éclaireurs, rendez-vous au [125](#).

312

Vous vous dépêchez d'encochez une flèche et vous visez la dangereuse sorcière qui ne semble nullement intimidée par cette menace. Vous relâchez la corde de votre arc et votre trait file vers sa cible. Un écran thermique protège la jeune femme de votre attaque et, quand votre flèche traverse cet écran, elle s'enflamme aussitôt et tombe en poussière. Craignant d'avoir affaire à une plus grande puissance magique que la vôtre, vous remettez votre arc sur votre épaule et réfléchissez à un moyen plus efficace pour en venir à bout. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [151](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des

Anciens et que vous décidez de l'utiliser, rendez-vous au [53](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Élémentalisme et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [124](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Puissance Psychique et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [281](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [164](#).

313

Vous dites à Gildas et à ses hommes de surveiller les alentours pendant que vous examinez la serrure de la porte. C'est un dispositif incroyablement compliqué et vous avez l'impression que seule la force saurait en venir à bout. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [65](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [263](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou que vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [324](#).

314

Gildas et ses hommes émergent de sous le pont et vous rejoignent. Chacun choisit sa monture et, comme tous sont d'habiles cavaliers, ils se confectionnent une selle et des brides avec des couvertures et des cordes qu'ils tirent de leur sac à dos. Dans l'heure qui suit vous repartez sur la piste des gardes impériaux en direction du sud. A moins de posséder la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre 1 Repas avant de quitter le pont ou vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [130](#).

315

La créature aquatique recrache la corde, mais elle est rendue furieuse par votre ordre mental. Elle fonce maintenant droit sur vous, la gueule grande ouverte pour vous avaler tout entier. Le combat est inévitable.

SLIGZA HABILITÉ : 49 ENDURANCE : 22

Votre ennemi est insensible au Foudroiement Psychique (mais il ne l'est pas à la Puissance Psychique). Si vous êtes vainqueur de ce combat, rendez-vous au [328](#).

316

Vous prenez une Pièce d'or de votre bourse et la jetez par terre (n'oubliez pas de modifier votre *Feuille d'Aventure* en conséquence). Le diseur de bonne aventure se rue sur la pièce comme un chat sur une souris. Vous en profitez pour quitter la table et vous avancer vers la sortie de la taverne, Gildas et ses hommes sur vos talons. Rendez-vous au [295](#).

317

Vous sortez une flèche de votre carquois et vous vous tenez prêt à tirer sur le Xanon qui charge en passant en plein milieu de la petite marc d'huile. Si vous possédez 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 [6](#). Si vous ne possédez pas cette Grande Discipline ou que vous n'avez pas le niveau requis, rendez-vous au [34](#).

318

Vous amplifiez votre vision et identifiez le groupe qui s'avance vers vous comme étant des soldats de Bhanar. Ils sont douze guerriers en tout, et chacun d'eux est armé jusqu'aux dents. Tous sont vêtus d'un uniforme noir matelassé bordé par une tresse dorée. Us portent sur leur poitrine la tête de tigre, l'emblème de

Sejanoz le Despote, ce qui fait d'eux des membres de la Garde Impériale de la Cour d'Otavai. Votre sixième sens Kaï vous dit que quelque chose ne tourne pas rond: en effet, ces soldats d'élite, et certainement triés sur le volet pour faire partie de la garde personnelle de Sejanoz, semblent avoir négligé une règle militaire fondamentale :ils n'ont envoyé personne en reconnaissance pour voir si la voie était libre. Si vous avez atteint le rang de Chevalier Kaï. rendez-vous au [49](#). Si vous êtes à un rang inférieur, rendez-vous au [74](#).

319

Tout en galopant vers la sortie, vous récitez l'incantation du sort Main de Foudre, et vous levez la main en direction des deux hommes qui essaient de vous barrer le chemin. Une boule de flammes bleutées jaillit de vos doigts et balaie un de ces hommes, l'envoyant rouler au sol. Mais l'autre est encore sur pied et il parvient à refermer un battant de la porte. Le passage est étroit mais pas suffisamment pour vous arrêter. Vous vous engouffrez alors vers la sortie et vous vous retrouvez dans les rues de la ville. Vous tournez à droite dans une rue animée pour vous fondre dans la foule. Rendez-vous au [14](#).

320

Quand vous montrez la bague au sergent, il fait un signe de tête qui montre qu'il vous reconnaît comme étant des agents secrets de Sejanoz. Il fait un pas de côté pour vous laisser entrer dans la caserne. Rendez-vous au [110](#).

321

Vous vous armez de tout votre courage pour faire ce qui vous est demandé. Vous empoignez votre arme Kaï, la levez au-dessus de votre tête, *et* l'abattez sur la poitrine de la créature. La bête pousse un cri effroyable, puis son corps se met à rétrécir et à se métamorphoser. En quelques secondes, la créature immonde a laissé place à un vieillard fragile. Vous vous précipitez à ses côtés et soulevez sa tête toute parcheminée pour la déposer au creux de

vos bras. Vous faites appel à votre maîtrise de la Discipline Magnakaï de la Science Médicale pour calmer la douleur. Ensuite, vous posez votre main droite sur la poitrine du vieil homme pour faire passer en lui de l'énergie curative. Vous devez puiser dans vos propres ressources vitales pour guérir cette profonde blessure. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Quand vous retirez votre main, la plaie s'est refermée sans laisser de cicatrice. Rendez-vous au [76](#).

322

Seule la rapidité peut vous sauver vous et vos compagnons d'une noyade certaine. Vous redescendez la colline en courant, aveuglés par la pluie, un torrent de boue sur les talons. Les arbres sont déracinés par la puissance du courant et des branches arrachées sont projetées dans tous les sens. Vous échappez à la coulée de boue, mais pas sans en payer le prix fort. En effet, vos chevaux ont été mis à rude épreuve, deux d'entre eux meurent d'épuisement et un troisième boite tellement qu'il ne peut faire un pas de plus. Vous êtes obligés de les abandonner ici et de continuer votre chemin à pied. Vous vous dirigez alors vers l'est en vous mettant à l'abri d'un coteau boisé jusqu'à ce que la pluie se calme. Pendant ce court moment de repos, vous devez prendre 1 Repas ou vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous pouvez vous passer de nourriture sans perdre de points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [59](#).

323

Le tranchant de votre lame frappe la Griffe. Un flash éblouissant de lumière rouge jaillit et vous sentez une puissante vague d'énergie qui vous envoie rouler au sol. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Étourdi et le souffle coupé, vous essayez péniblement de vous remettre sur pied et de vous approcher du bloc de pierre qui est à pré-sent recouvert de traces de fumée. Vous découvrez avec consternation que la Griffe est intacte. Malgré la terrible explosion qu'a causée votre coup, vous ne

remarquez aucune égratignure sur la surface noueuse du sceptre. En revanche, vous constatez que votre arme Kai a une entaille et que la lame s'est ternie à l'endroit même où elle a touché la Griffe. Vous perdrez 2 points d'HABILETÉ chaque fois que vous l'utiliserez à nouveau. (Notez les modifications que cela entraîne sur votre *Feuille d'Aventure*.) Rendez-vous au [103](#).

324

Vous dites aux éclaireurs de tirer leurs épées et d'insérer la lame dans la fente de la porte au niveau des charnières. Vous avez remarqué que ces dernières sont toutes rouillées et qu'il est possible de les faire céder. A votre signal, Gildas et ses hommes appuient de toutes leurs forces pour faire levier. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [177](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [249](#).

325

Vous tirez votre hache et fendez d'un coup habile le rocher pour libérer votre pied. Vous tombez la tête la première mais votre présence d'esprit et votre agilité naturelle vous permettent de vous retourner dans les airs. Vous atterrissez sans la moindre égratignure au fond du ravin. Rapidement, vous retrouvez le tube d'acier et vous le calez dans votre ceinture. Vous préférez ne pas examiner son contenu ici et vous remontez au sommet du ravin. Rendez-vous au [140](#).

326

Votre projectile percute la soupape du canon à vapeur mais ricoche sur sa surface en fer. Votre tentative de faire exploser le canon a trahi votre présence, et une poignée de gardes quittent le combat qui se livre sous l'arcade pour se ruer vers vous en brandissant leurs épées et leurs haches. Vous faites une courte prière à Ishir lui demandant sa protection puis vous dégainez votre arme Kai, prêt à contre-attaquer. Votre cri de bataille sur les lèvres, vous ouvrez largement la porte et abattez votre arme sur le premier ennemi à votre portée.

GARDES DE BHANAR HABILITÉ : 37 ENDURANCE : 40

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [144](#).

327

- Venez vite ! Nous devons poursuivre l'ennemi sans plus attendre, dites-vous à vos compagnons exténués. Nous ne devons pas les laisser emporter la Griffe.

- Attendez Seigneur Kaiï, vous répond Gildas l'ennemi est bien trop fort. Non seulement ils l'emportent en nombre mais, en plus, ils détiennent une arme qui peut tous nous balayer d'un seul coup. Rappelez-vous ce qui s'est passé dans les Gorges de Sunderer. J'ai perdu un homme là-bas et nous ne pouvons pas nous permettre de risquer d'autres vies dans une poursuite désespérée,

- Êtes-vous en train d'abandonner votre mission, Capitaine? lui demandez-vous sur un ton de reproche.

- Non, Seigneur Kaiï. vous rétorque-t-il calmement. Le serment que j'ai fait de retrouver la Griffe et de pourvoir à sa destruction tient toujours. Je suggère simplement de suivre nos ennemis à distance raisonnable. Ils peuvent s'enfuir avec la Griffe de Naar mais ils ne pourront pas toujours nous empêcher de nous en emparer. La gemme de pistage que j'ai placée sur le sceptre nous guidera jusqu'à lui, où qu'ils aillent.

- Ce que vous dites est vrai et raisonnable, reconnaissez-vous en vous excusant. Nous ferions mieux de nous reposer et de reprendre des forces, nous en aurons besoin pour remettre la main sur cet artefact maudit avant qu'il ne soit remis à Sejanoz le Despote.

A moins de posséder la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre 1 Repas maintenant ou vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [201](#).

328

Vous vous remettez rapidement de cette confrontation aquatique et repartez à la nage avec un regain d'énergie pour gagner l'autre rive. Une fois sur la terre ferme, vous nouez la corde solidement autour d'un arbre et faites signe à vos compagnons de vous rejoindre. Tous trois traversent la rivière en s'aidant de la corde pour lutter contre le courant. Vous poursuivez ensuite votre route vers Zuda sous le couvert de l'obscurité. La route qui mène à la ville est sous haute surveillance et les patrouilles de soldats de Bhanar sont fréquentes. Pour les éviter, vous devez chercher abri dans une cabane de bûcheron. Rendez-vous au [3](#).

329

Vous vous arrêtez à côté du chariot et faites appel à votre maîtrise de la Grande Discipline du Contrôle Animal pour entrer en conversation avec l'oiseau qui semble bien agressif. A votre grande surprise, vous vous rendez compte que le corbeau, loin d'être en colère après vous, essaie au contraire de vous prévenir d'un danger. Il vous explique alors que cette forêt est hantée par un monstre qui se nourrit de chair humaine et qui a la particularité de pouvoir changer d'apparence pour tromper ses victimes. Il a bien des fois mis en garde les téméraires qui ont osé s'aventurer jusqu'ici, mais en vain. Le dernier était le propriétaire de ce chariot, mais lui comme les autres ont cru bon de passer outre ses avertissements. Vous êtes sur le point de demander à cet oiseau bienveillant où se trouve ce terrible monstre aux apparences multiples, mais quelque chose semble le perturber, et il s'envole à-tire-d'aile. Si vous désirez rebrousser chemin vers le nord et sortir au plus vite de cette sinistre forêt, rendez-vous au 91. Si vous préférez aller plus avant dans le sud en restant sur ce petit chemin, rendez-vous au [170](#).

330

Vous récitez l'incantation du sort Poing Invisible et levez votre main en direction de la créature qui vous charge. Votre boule d'énergie percute l'immonde bête volante en pleine poitrine et la force de l'impact la projette contre la paroi rocheuse du défilé avec un bruit sourd. Son corps désarticulé tombe dans le vide. Rendez-vous au [18](#).

331

Vous vous faufilez à travers la foule et pénétrez dans la caserne sans rencontrer d'obstacle. Vos capuches rabattues sur vos visages évitent que les soldats de Bhanar remarquent que vous n'êtes pas natifs de la région. Plusieurs chariots sont parqués derrière la porte principale, ils sont pleins de provisions et sont en train d'être déchargés. Vos compagnons et vous vous approchez du premier chariot venu et soulevez chacun un cageot. Vous rejoignez alors avec un air dégagé les hommes qui font la queue devant le magasin des vivres au milieu de la caserne. Vous déposez votre charge puis retournez en reprendre d'autres. Sur le chemin, vos sens Kaiï détectent une porte qui n'est pas fermée à clé. Vous prévenez discrètement les éclaireurs et vous vous y engouffrez tous les uns après les autres. Une fois à l'intérieur, vous tirez le verrou derrière vous. Rendez-vous au [298](#).

332

En combinant les informations de la carte et vos connaissances astrologiques Kaiï, vous pouvez facilement déterminer que les ruines sont à soixante-quinze kilomètres au nord de Yua Tzhan. En maintenant une allure modérée tout le long de la journée, vous pensez atteindre la ville avant la tombée de la nuit. Rendez-vous au [232](#).

333

Vous faites appel à votre maîtrise de la Grande Discipline de l'Élémentalisme pour faire surgir une nappe de brume au niveau de la première arche du pont. La lumière vacillante des torches donne à la scène une allure surnaturelle. Les soldats postés au bord du cours d'eau commencent à s'en inquiéter et vous les voyez s'interroger avec anxiété sur la cause de ce brouillard soudain. Craignant en fin de compte qu'il ne s'agisse d'un monstre mystérieux à l'affût, ils prennent leurs jambes à leur cou et s'enfuient le plus vite possible. Rendez-vous au [127](#).

334

Les éclaireurs ont tendu leur piège au-dessus de la partie la plus étroite du défilé : ils y ont placé une large planche de bois sur laquelle ont été amoncelés des blocs de pierre. Une corde est nouée à une extrémité de cette planche, l'autre extrémité se perd derrière un rocher où un homme peut facilement se cacher.

Le sergent Paviz vous apprend qu'il suffit de tirer sur cette corde pour que les blocs de pierre s'engouffrent dans le défilé. D'après le capitaine Gildas, les hommes du Despote ne vont pas passer par là avant la tombée de la nuit. L'éclaireur Durasso est désigné pour être au poste de guet au sommet d'un pic surplombant tout le défilé. En attendant l'arrivée des ennemis, vous discutez

tranquillement avec le capitaine des hommes de Karvas.

Tout doucement, le soleil se couche derrière l'horizon et des nuages envahissent le ciel par le nord. Une nuit fraîche se prépare. Vous entendez un sifflement. C'est le signal convenu de Durasso, qui vous informe que l'ennemi est en vue. Vous jetez un coup d'œil dans le passage au-dessous de vous et apercevez un groupe de silhouettes sombres en marche. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse ou la Grande Discipline de l'Exploration, rendez-vous au [318](#). Si vous ne possédez aucune de ces deux Grandes Disciplines, rendez-vous au [112](#).

335

Vous vous approchez discrètement du camp de l'ennemi et vous vous cachez dans le taillis. De là, vous les observez assis autour d'un bon feu, en train de manger un rôti de fanji. Leurs chevaux sont attachés un peu plus loin à une corde tendue entre deux noisetiers. Quelques guerriers sont déjà endormis, dont leur chef que vous fixez avec attention. Votre sixième sens Kaï vous dit que la Griffe de Naar est enveloppée dans la couverture dont il se sert comme oreiller. Ayant noté tous les détails du camp, vous vous éloignez de ce poste d'observation et rejoignez vos compagnons. Rendez-vous au [4](#).

336

Vous entendez une forte détonation. Un éclair de lumière blanche vous aveugle et vous sentez une torpeur mortelle partir de votre cou pour se répandre rapidement dans tout votre corps. Vous n'avez plus aucun contrôle de vos mouvements et vous tombez à la renverse dans un abîme sans fond. La balle tirée par le chef de l'escouade vous perfore le crâne. Votre mort est rapide et sans douleur. Malheureusement, votre vie et votre mission prennent tragiquement fin ici, dans la caserne de Yua Tzhan.

337

La sorcière vous lance un éclair d'énergie psychique qui pénètre votre esprit en provoquant une douleur fulgurante. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Heureusement, vos défenses mentales sont assez puissantes pour repousser en partie cette attaque et vous évitent de subir des dommages plus importants. Peu à peu, la douleur disparaît. Rendez-vous au [236](#).

338

Votre refus exaspère Sejanoz. Vous sentez soudain un terrible flot d'énergie psychique. Vous rassemblez alors toute votre puissance mentale pour contrer une éventuelle attaque. Mais ce n'est pas vous qui êtes visé par le Despote, c'est le capitaine

Gildas! Il est malheureusement trop tard pour lui venir en aide, l'extraordinaire force de l'attaque psychique de l'ennemi lui transperce l'esprit et le tient à sa merci. Votre compagnon est secoué par un tremblement violent, ses yeux se révulsent et il tire son épée et vous menace. Il n'est plus qu'un simple pantin manipulé par Sejanoz et, le regard vide, il s'avance vers vous, prêt à abattre son arme. Vous criez son nom à plusieurs reprises, mais en vain. Son corps ne répond désormais qu'aux ordres du Despote qui

lui somme de vous tuer. Ses coups sont faciles à esquiver au début, mais à mesure que vous vous trouvez acculé au mur de la pièce, ses mouvements deviennent de plus en plus rapides. Vous n'avez aucune envie de vous battre contre Gildas mais, si vous ne ripostez pas, il va finir par vous tuer sans le vouloir.

CAPITAINE GILDAS HABILITÉ: 48 ENDURANCE: 40 (sous le contrôle psychique de Sejanoz)

Conduisez ce combat de façon habituelle, mais vous ne frappez votre assaillant que du plat de votre arme, car le but n'est pas de le tuer, mais de le maîtriser. Dans cette situation particulière, Gildas est insensible à toutes les attaques psychiques. Rendez-vous au [117](#).

339

Alors que la créature ailée s'envole à-tire-d'aile au loin, vous dégagez votre pied de la saillie. Vous tombez la tête la première mais votre présence d'esprit et votre agilité naturelle vous permettent de vous retourner dans les airs. Vous atterrissez j sans la moindre égratignure au fond du ravin. Rapidement, vous retrouvez le tube d'acier et le calez dans votre ceinture. Vous préférez ne pas examiner son contenu ici et vous remontez au sommet du ravin. Rendez-vous au [140](#).

340

Vos sens Kaï vous alertent que le borgne et ses acolytes vous attendent à la sortie, sur la grand-place. Ils sont déterminés à vous tomber dessus dès que vous aurez mis les pieds hors de l'auberge. Vous méfiant de leurs intentions, vous demandez à l'aubergiste s'il y a une autre sortie. Il vous montre du doigt une arcade au-dessus de laquelle est tendu un rideau derrière lequel vous trouvez une porte qui donne sur une petite allée sur le côté de l'auberge. Vous empruntez ce passage en évitant de déboucher sur la grand-place. Vous devez maintenant retrouver la Griffes de Naar avant l'arrivée de Sejanoz le Despote. Vous consultez la Boussole Siyeneuse pour vous orienter. L'aiguille pointe vers le quartier militaire situé à l'est. Vous vous engagez dans une grande artère commerçante et tombez bientôt sur les bâtiments de la caserne. La boussole ainsi que votre sixième sens Kaï vous disent que la Griffes de Naar est quelque part à l'intérieur de ces murs infestés de soldats. Si vous souhaitez trouver un moyen de pénétrer dans la caserne sans vous faire repérer, rendez-vous au 81. Si vous décidez d'observer ces bâtiments depuis un porche sombre, rendez-vous au [242](#).

341

Vous avez un sommeil agité, et lorsque vous vous réveillez, vous vous sentez épuisé et sans entrain. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous levez le camp à l'aurore, poursuivant votre route vers l'est sur les terres humides. Au début, le sol spongieux vous apparaît comme un bon changement après les chemins rocaillieux et difficiles de la Forêt de Angfeng mais, très vite, la terre molle et marécageuse devient impraticable et vous devez dévier votre itinéraire vers le sud pour trouver un sol plus ferme. Vous voyagez ainsi pendant deux jours sur un terrain détrempe et vous faites de votre mieux pour survivre dans cette région inhospita-lière. A midi, le troisième jour, vous apercevez un pont de pierre qui enjambe la rivière Heng. Vous n'êtes plus très loin de la ville de Zuda. Les éclaireurs sont impatients de quitter ces marécages infestés de moustiques mais vous devez freiner leur

ardeur car en amplifiant votre vision vous avez pu voir qu'il ne vous sera pas si facile de traverser cette rivière. Rendez-vous au [206](#).

342

Quand vous atteignez le sommet de la colline, vous arrêtez votre cheval pour observer l'endroit que vous avez piégé. Au bout de quelques minutes seulement, vos ennemis entrent dans la vallée et galopent le long du chemin. Vous amplifiez votre vision pour mieux voir ce qui se passe lorsqu'ils arrivent entre les colonnes. Vous apercevez un flash éblouissant de lumière bleutée au moment où l'un des Gardes Impériaux frôle la colonne de pierre que vous aviez placée au milieu du chemin. Vous laissez éclater votre joie en voyant les cavaliers de tête être désarçonnés. Puis, vous faites part à vos compagnons de ce que vous avez vu, et ils font écho à vos cris de joie. Profitant de l'avance que cela vous a donnée, vous repartez au galop, les éclaireurs vous suivant de près. Rendez-vous au [309](#).

343

Votre refus de partager son pain et son vin offense profondément le vieil homme. Dans la région de Bhanar, c'est contraire aux règles les plus élémentaires de l'hospitalité et c'est souvent considéré comme une insulte à l'égard de l'hôte. Les jeunes hommes qui se sont rassemblés à l'extérieur pour vous observer commencent à se méfier et certains mettent la main à leur poignard. Soucieux d'éviter tout épanchement de sang inutile, Gildas s'empresse d'intervenir et d'accepter l'invitation du vieil homme en votre nom.

- Excusez, je vous prie, mon ami, dit-il. C'est un habitant du Nord et il ne connaît pas vos coutumes.

Le vieil homme fait un signe de la tête et esquisse un sourire. Il vous enjoint alors de le suivre dans sa tente. Vous descendez de cheval et laissez les enfants s'occuper de vos montures pendant que vous entrez dans la spacieuse demeure. Votre hôte vous offre

à chacun un verre de vin chaud épicé et un morceau de pain azyme. Vous goûtez avec délectation à la chair des plaines, puis il vous invite à jeter un coup d'oeil aux marchandises diverses et aux bibelots qui sont étalés dans sa tente. Gildas vous donne un coup de coude pour attirer votre attention et vous montrer de la tête un étalage de vêtements. Ce sont des tuniques de couleur paille communément portées par les habitants de ces plaines.

- Ce pourrait être une acquisition avisée, n'est-ce pas Seigneur Kaiï? vous murmure-t-il. Je crains que notre accoutrement n'attire davantage de suspicion à mesure que nous progresserons dans le Sud.

Vous acquiescez d'un mouvement de tête et vous vous arrêtez devant le marchand pour vous enquérir du prix à payer pour quatre de ces tuniques.

- Cent-soixante Rens mon Seigneur, vous annonce le marchand avec un grand sourire. Le prix exigé par le vieil homme est équivalent à 16 Pièces d'or. Les éclaireurs ne possèdent pas d'argent sur eux. Si vous désirez acquérir ces vêtements, vous devez payer le prix fort. Si vous possédez assez d'argent et que vous voulez les acheter, rendez-vous au [286](#). Sinon, rendez-vous au [45](#).

344

Sejanoz s'approche du feu pour se saisir de la Griffé de Naar. mais vous sentez comme une hésitation de sa part. Sa main squelettique se met à trembler et il ne semble pas pouvoir la contrôler. Vous comprenez alors qu'il craint les flammes et vous vous réjouissez d'avoir trouvé son point faible. Vous vous élancez sur lui et vous bondissez pour lui donner un coup de pied dans les côtes, le faisant tomber à la renverse. Avant qu'il ait le temps de se relever, vous vous emparez de la Griffé et la retirez du feu. Une bûche enflammée est accrochée à son extrémité griffue. Vous la jetez à la tête du Despote pour l'empêcher de riposter. Ce dernier, à terre, recule d'effroi devant les flammes crépitantes.

Vous vous empressez de ramasser la bûche et continuez votre attaque sournoise en lui donnant de petits coups sur les mains, ce qui le fait hurler d'épouvante. Il essaie péniblement de se remettre debout et il est maintenant dos au trou béant de la baie vitrée. Vous vous I jetez à pieds joints sur lui et le frappez de toutes vos forces. L'impact le fait reculer et il culbute par-dessus la vitre brisée, plongeant dans le vide. Rendez-vous au [219](#).

345

- Attendez-moi ici, Capitaine. Je dois vérifier quelque chose, mais je vous promets d'être de retour d'ici peu.

Sur ces mots, vous quittez votre cachette et retournez dans l'étroit défilé en faisant appel à vos talents Kaï de camouflage pour ne pas vous faire repérer par l'ennemi.

Quand vous vous approchez du ravin, vous entendez les échos d'un combat et voyez des éclairs d'énergie magique illuminer la pénombre du renforcement. Les créatures ailées ont attaqué le bateau volant alors qu'il était au sol et vous constatez que le Seigneur Rimoah et ses hommes ripostent en édifiant une barrière mystique. Vous êtes alors le témoin d'un spectacle inespéré, celui du *Saute-Nuage* s'élevant au-dessus du ravin. Vous amplifiez votre vision et constatez que la bataille fait rage sur le pont du bateau volant entre les immondes créatures et vos alliés. Vous apercevez aussi le Seigneur Rimoah à l'arrière de l'embarcation. Vos yeux se croisent un court instant et cela suffit à créer un lien télépathique entre vous. Il lance avec force un petit tube métallique dans votre direction et sa voix se fait entendre dans votre esprit, vous enjoignant de retrouver ce tube le plus vite possible. Il n'a pas le temps de vous en dire plus car une des immondes créatures l'attaque et il est obligé de se défendre. Vous voyez le tube en métal ricocher sur un rocher, puis tomber dans le ravin, hors de votre vue.

Vous regardez le navire et ses assaillants s'éloigner dans la nuit tombante avec la tristesse de ne pouvoir être d'aucun secours. Si

vous désirez rester caché dans les rochers au bord du ravin, rendez-vous au [203](#). Si vous préférez partir à la recherche du petit tube métallique, rendez-vous au [243](#).

346

Vous conduisez vos chevaux le long des arbres qui bordent la clairière et vous vous dirigez vers l'est. Vous arrivez bientôt à l'orée de la Forêt. Sans un regard en arrière, vous quittez la forêt de Vanchou et vous avancez dans les grandes plaines. Rendez-vous au [250](#).

347

Une fois sains et saufs à l'extérieur de la caserne, vous vous engouffrez dans une rue animée de la ville, vous fondant dans la foule. La rue grouille de chariots en stationnement, de troupes anxieuses et de marchands en colère de s'être vu barrer la route à l'entrée de la caserne.

La sonnerie de l'alarme continue de retentir pendant que vous poursuivez votre chemin à travers la foule, et votre sixième sens vous avertit que l'ennemi a découvert la disparition de la Griffe. A un tournant, vous tombez sur une patrouille composée de quatre gardes. L'officier vous toise d'un air soupçonneux et vous ordonne de vous arrêter. Si vous désirez obéir à son ordre, rendez-vous au [139](#). Si vous préférez essayer de vous enfuir, rendez-vous au [306](#).

348

Pendant que vous traversez en courant l'allée mal éclairée, une des flèches des gardes de la ville ricoche sur le mur et vous érafle le mollet. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [174](#).

Vous rapportez aux éclaireurs ce que vous avez vu. Vous leur suggérez de se reposer un moment sous le pont pendant que vous essayerez d'attirer un groupe de chevaux vers la rivière. Grâce à votre maîtrise de la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal cela ne vous est pas bien difficile. Bientôt quatre étalons s'approchent du pont, un peu nerveux car ils sentent l'odeur maléfique des Terres Maudites qui s'est imprégnée dans les vêtements des éclaireurs. Mais ils ont aussi très soif et ne peuvent résister à la tentation de s'abreuver à la rivière.

Vous leur laissez le temps d'étancher leur soif puis vous vous approchez de l'un d'eux. Vous êtes sur le point d'agripper sa crinière quand il se cabre et bat violemment l'air de ses sabots. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre que vous avez tiré. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 1. Si le total final est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [234](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [99](#).

Vous apercevez la silhouette facilement reconnaissable du *Saute-Nuage* se découpant dans la lumière du soleil levant. Il plane au-dessus du donjon de la forteresse de Jhung. Les cheveux au vent et un cri de victoire sur les lèvres, vous dirigez le chariot volant sur lui. Les Seigneurs Rimoah et Ghadra sont parmi les nombreuses personnes qui scrutent l'horizon avec l'espoir de vous voir arriver, mais personne ne s'attendait à vous voir venir par les airs. L'équipage n'en croit pas ses yeux quand vous atterrissez à bord du chariot doré sur le pont du *Saute-Nuage*. Vous êtes aussitôt entouré d'une foule en liesse qui vous acclame avec des cris de joie. Le Seigneur Rimoah s'avance parmi eux, des larmes d'émotion dans les yeux. Il vous étreint dans ses bras et adresse une prière à la déesse Ishir pour célébrer votre retour. Vous lui tendez fièrement la Griffe de Naar et il fait le serment de détruire ce maudit artefact grâce à la Magie des Anciens. Ainsi, plus jamais sa puissance malveillante ne pourra tomber aux mains de Sejanoz le Despote. Félicitations, Grand Maître, vous avez surmonté cette périlleuse épreuve avec vaillance. Votre bravoure et vos exploits appartiennent désormais aux légendes inoubliables du Second Ordre Kai. Cependant, le combat contre les forces du Mal continue, et bientôt votre courage et vos talents seront de nouveau sollicités. La nature de votre prochaine mission et les dangers qui vous attendent vous seront révélés dans le prochain volume de la série *Loup Solitaire*.

Table des coups portés

Quotient d'attaque

		-11 ou INFERIEUR						+11 ou SUPERIEUR						
		-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11	
Chiffre donné par la table de hasard	1	E -0	E -0	E -0	E -0	E -1	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9
	2	LS T	LS T	LS -8	LS -6	LS -6	LS -5	LS -5	LS -5	LS -4	LS -4	LS -4	LS -3	LS -3
	3	E -0	E -0	E -1	E -2	E -3	E -4	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10
	4	LS -8	LS -7	LS -6	LS -5	LS -5	LS -4	LS -4	LS -3	LS -3	LS -3	LS -3	LS -3	LS -2
	5	E -0	E -1	E -2	E -3	E -4	E -5	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11
	6	LS -8	LS -7	LS -6	LS -5	LS -4	LS -4	LS -4	LS -3	LS -3	LS -3	LS -2	LS -2	LS -2
	7	E -1	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12
	8	LS -7	LS -6	LS -5	LS -4	LS -4	LS -3	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14
	9	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2
	0	LS -6	LS -6	LS -5	LS -4	LS -3	LS -2	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	E -16
	1	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	LS -2	LS -2	LS -2	LS -1	LS -1	LS -1	LS -1
	2	LS -5	LS -5	LS -4	LS -3	LS -2	LS -2	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	E -16	E -18
	3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	LS -1	LS -1	LS -1	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0
	4	LS -4	LS -4	LS -3	LS -2	LS -1	LS -1	E -10	E -11	E -12	E -14	E -16	E -18	E T
	5	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0
	6	LS -3	LS -3	LS -2	LS -0	LS -0	LS -0	E -11	E -12	E -14	E -16	E -18	E T	E T
	7	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0
	8	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
	9	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0
	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

E = Ennemi - LS = Loup Solitaire

T = Tué sur le coup