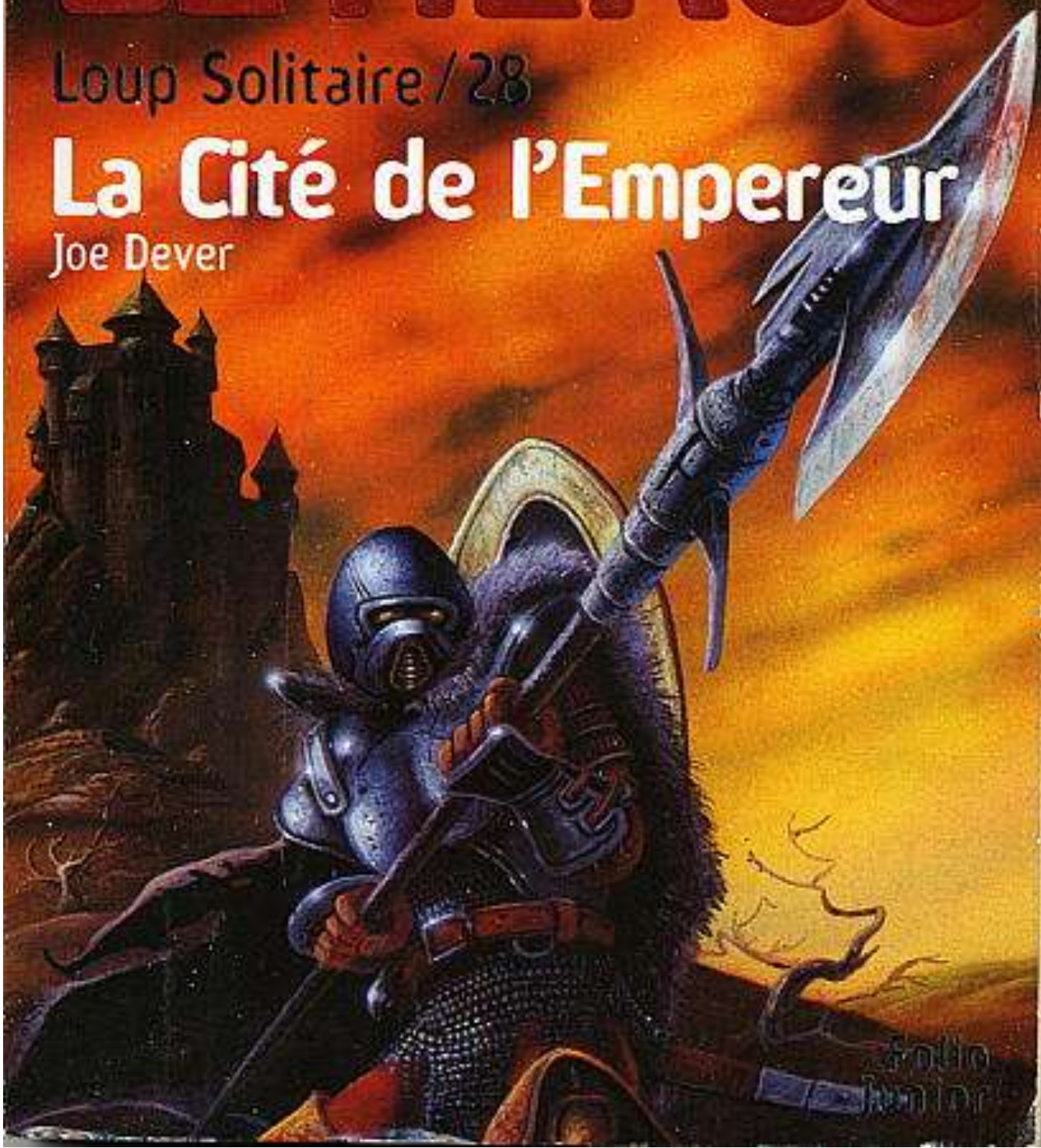


UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Loup Solitaire / 28

La Cité de l'Empereur

Joe Dever



Titre original : *The Hunger of Sejanos*

**Edition originale publiée à Londres par Red Fox, Random House Children's Books
© Joe De ver, 1998, pour le texte © Editions Gallimard, 1999, pour la traduction
française**

Joe Dever

La Cité de l'Empereur

Loup Solitaire/28

Traduit de l'anglais par Pascale Jusforgues



Gallimard Jeunesse

GRANDES DISCIPLINES

Notes

1	Science des monuments
2	Antiquité
3	Contrat
4	Arts de la table
5	(Si vous avez accompli avec succès votre première mission de Grand Maître Kai)
6	(Si vous avez accompli avec succès votre deuxième mission de Grand Maître Kai)
7	(Si vous avez accompli avec succès votre troisième mission de Grand Maître Kai)
8	(Si vous avez accompli avec succès votre quatrième mission de Grand Maître Kai)
9	(Si vous avez accompli avec succès votre cinquième mission de Grand Maître Kai)
10	(Si vous avez accompli avec succès votre sixième mission de Grand Maître Kai)
11	(Si vous avez accompli avec succès votre septième mission de Grand Maître Kai)

SAC A DOS (10 objets maximum)	REPAS
1	- 3 points d'ENDURANCE si vous n'avez pas de Repas au moment voulu
2	
3	
4	
5	
6	BOURSE
7	15
8	
9	
10	

(50 Pièces d'Or maximum)

FEUILLE D'AVENTURE

HABILETÉ

ENDURANCE

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

DÉTAIL DES COMBATS

ENDURANCE

ENDURANCE

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

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

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

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

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

GRAND MAÎTRE



OBJETS SPÉCIAUX

DESCRIPTION	EFFETS
<i>Arme Kaï</i>	<i>5 points d'habileté</i>
<i>Le livre de Tzu</i>	
<i>Plaque de l'expiation</i>	

ARME KAÏ

Nom : *Arme Kaï*

Type : *Arme* + points d'HABILETÉ : *5*

Propriété : *contre les ventiles*

+ points d'HABILETÉ : *6*

LISTE DES ARMES

ARMES (2 armes maximum)

1

2

(+ 5 points d'HABILETÉ si vous vous battez avec une Arme et si vous disposez de la Science des Armes correspondante)

SCIENCE DES ARMES

POIGNARD	LANCE
MASSE D'ARMES	SABRE
MARTEAU DE GUERRE	ARC
HACHE	ÉPÉE
BÂTON	GLAIVE

CARQUOIS ET FLÈCHES

Carquois	Nombre de flèches transportées
OUI/NON	

Règles du jeu

Vous trouverez au début de ce livre une *Feuille d'Aventure* sur laquelle vous inscrirez tous les détails de votre quête. Il est conseillé d'en faire des photocopies qui vous permettront de jouer plusieurs fois.

Au cours des années passées au monastère, vous avez développé vos aptitudes au combat (HABILETÉ) et votre forme physique (ENDURANCE). Avant de vous lancer dans cette aventure du Second Ordre Kaï, il vous faut évaluer avec exactitude l'efficacité de cet entraînement. Placez devant vous la *Table de Hasard* qui se trouve à la fin du livre, fermez les yeux et pointez un crayon. Si vous tombez sur le chiffre 0, vous n'obtenez aucun point. Le premier chiffre que votre crayon aura montré sur la *Table de Hasard* représentera votre HABILETÉ au combat. Ajoutez 25 à ce chiffre et inscrivez le total obtenu dans la case HABILETÉ de votre *Feuille d'Aventure* (si par exemple votre crayon indique le chiffre 7 sur la *Table de Hasard*, vos points d'HABILETÉ seront de 32). Lorsque vous aurez à combattre, il faudra mesurer votre HABILETÉ à celle de votre adversaire. D est donc souhaitable que votre total d'HABILETÉ soit le plus élevé possible. Le second chiffre que vous désignerez sur la *Table de Hasard* représentera votre capacité d'ENDURANCE. Ajoutez 30 à ce chiffre et inscrivez le total obtenu dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure* (à titre d'exemple, si votre crayon indique le chiffre 8 sur la *Table de Hasard*, le total de vos points d'ENDURANCE sera de 38). Si vous êtes blessé lors d'un combat, vous perdez des points d'ENDURANCE, et si jamais votre ENDURANCE tombe à 0, vous saurez alors que votre aventure est terminée. Au cours de votre mission, vous aurez la possibilité de récupérer des points d'ENDURANCE, mais votre total d'ENDURANCE ne pourra en aucun cas dépasser celui dont vous disposiez au départ de votre mission.

Si vous avez mené avec succès l'une des précédentes aventures du Second Ordre Kaï (Vol. 21 à 27), 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 dos qui se trouvaient en votre possession à la fin de votre précédente aventure, et que vous devez donc inscrire en détail sur votre *Feuille d'Aventure*. Une astuce : si vous trouvez cela plus pratique, vous pouvez utiliser un dé à dix faces à la place de la *Table de Hasard*.

Votre nom de Guerrier 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 votre nom ou le créer à l'aide de la Table des Noms Kaï ci-dessous, en vous en remettant au hasard : tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard* puis reportez-vous au Tableau A. Le nom correspondant au chiffre obtenu sera la première partie de votre nom 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

0 = Lame

1 = Feu

2 = Faucon

3 = Cœur

4 = Ami

5 = Étoile

Tableau B

0 = Rapide

1 = Solaire

2 = Fidèle

3 = Téméraire

4 = Lunaire

5 = Tranchant

6 = Danseur

6 = Sage

7 = Meneur

7 = Orageux

8 = Voyageur

8 = Magique

9 = Bouclier

9 = Courageux

Disciplines Kai et Magnakai

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

Science des Armes

Maîtrise de tout type de combat rapproché ou à l'arme de jet. La maîtrise du combat à main nues évite toute diminution du total d'**HABILITÉ** en cas de combat sans arme.

Contrôle Animal

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

Science Médicale

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

Invisibilité

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

Art de la Chasse

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

Exploration

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

Foudroiement Psychique

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

Écran Psychique

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

Nexus

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

Intuition

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

Grandes Disciplines du Second Ordre Kai

Au terme d'années d'entraînement rigoureux et d'études au monastère Kai sous la direction de votre illustre mentor, le Maître Suprême Loup Solitaire, vous avez atteint le rang de Grand Maître Kai. Suivant les traces de Loup Solitaire lui-même, vous avez fait vœu de parvenir un jour à maîtriser les seize Grandes Disciplines du Second Ordre Kai. Si vous réalisez cette ambition, vous partagerez alors avec Loup Solitaire la responsabilité, l'honneur et la gloire de diriger le Second Ordre en tant que Maître Suprême.

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

Grande Discipline de la Science des Armes Cette Grande Discipline confère à un Grand Maître Kai du Second Ordre le don de manier les armes avec un maximum d'efficacité. Chaque fois que vous combattrez avec une arme dont vous avez acquis la parfaite maîtrise, vous aurez droit à 5 points d'**HABI**LETÉ supplémentaires. Le rang de Grand Maître Primat, avec lequel vous débutez la série des aventures du Second Ordre, signifie que vous possédez la maîtrise parfaite d'une arme parmi celles qui sont représentées dans la rubrique Équipement. A l'avenir,

chaque nouvelle aventure couronnée de succès vous 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 que tous les vingt jours 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

leurs sont propices, comme les épais sous-bois ou les profondes forêts.

Grande Discipline du Foudroissement Psychique

S'il décide d'utiliser ses pouvoirs psychiques pour attaquer un ennemi, le Grand Maître Kaï pourvu de cette Grande Discipline pourra ajouter 8 points à son total d'**HABILETÉ**. De plus, chaque fois qu'il y fait appel lors d'un combat, il ne peut avoir à déduire plus d'1 point d'**ENDURANCE** par Assaut. S'il opte pour la forme la plus atténuée des pouvoirs psychiques (c'est-à-dire la Puissance Psychique), le Grand Maître bénéficie de 4 points d'**HABILETÉ** supplémentaires et ne peut perdre aucun point d'**ENDURANCE**. Attention cependant : Puissance Psychique, Foudroissement Psychique et Grande Discipline du Foudroissement Psychique ne peuvent être utilisés simultanément. D'autre part, un Grand Maître Kaï ne peut avoir recours à la Grande Discipline du Foudroissement Psychique si son total d'**ENDURANCE** est inférieur ou égal à 6.

Grande Discipline de l'Écran Psychique

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

Grande Discipline du Nexus

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

Grande Discipline de l'Intuition

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

Grande Discipline de la Magie des Anciens

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

Grande Discipline de l'Alchimie Kai

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

Grande Discipline de l'Astrologie Kai

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

Grande Discipline de l'Art des Simples

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

Grande Discipline de l'Elémentalisme

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

Grande Discipline de l'Art des Bardes

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

Si vous menez à bien cette aventure du Second Ordre Kaï, vous pourrez, avant d'entreprendre votre prochaine mission, vous doter d'une Grande Discipline supplémentaire. Pour chaque Grande Discipline que vous maîtriserez en plus des quatre qui vous sont déjà acquises, vous ajouterez 1 point à votre total d'**HABILETÉ** et 2 points à votre total d'**ENDURANCE**. Ces

points supplémentaires, de même que vos quatre Grandes Disciplines d'origine, et votre (ou vos) Grande(s) Discipline(s) acquise(s), pourront vous accompagner dans votre prochaine aventure du Second Ordre Kaï.

Équipement

Avant d'entreprendre votre long voyage vers la cité de Tazhan, 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 (Loup Solitaire vol. 21 à 27), 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.

GLAIVE (Armes) ARC (Armes)

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

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

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

HACHE (Armes)

Inscrivez les cinq Objets de votre choix sur votre *Feuille d'Aventure* dans les cases indiquées entre parenthèses et notez l'effet éventuel que chacun peut avoir **SUR** vos points d'**ENDURANCE** ou d'**HABILITÉ**.

Armes Kai

Pour avoir atteint l'ultime perfection en accédant au titre de Grand Maître Suprême, Loup Solitaire reçut du dieu Kai de nouveaux dons et la maîtrise de nouvelles capacités. L'une d'elles est la connaissance de l'Art des Métaux Kai dont il se servit pour forger dans le secret du monastère dix puissantes armes dotées de pouvoirs magiques. Ces armes enchantées sont réservées aux Grands Maîtres du Second Ordre, dont vous faites désormais partie. Vous pouvez donc choisir votre arme Kai dans le tableau ci-contre, 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. Exemple : si vous tirez le nombre 8 avec la *Table de Hasard*, votre arme Kai sera le glaive Illumina-tus. Lorsque vous utiliserez cette arme Kai 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 1 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 1 flèche de votre *Feuille d'Aventure*. Dès que votre carquois sera vide, votre arc deviendra bien sûr inutilisable, mais vous aurez peut-être l'occasion de le regarnir au cours de votre aventure. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science des Armes, vous pouvez ajouter 3 au chiffre que vous obtenez sur la *Table de Hasard* lorsque vous tirez à l'arc.

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

Objets Spéciaux

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

Arme Kaï

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

Nourriture

Vous transportez dans votre sac à dos la nourriture qu'il vous faudra consommer à intervalles réguliers au cours de votre quête. S'il ne vous reste plus de vivres lorsqu'il vous sera indiqué de prendre 1 Repas, vous perdrez 3 points d'**ENDURANCE**. Mais si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous n'aurez pas à rayer 1 Repas de votre *Feuille d'Aventure* chaque fois que vous devrez vous alimenter.

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

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

Règles de combat

Au cours de votre quête, vous aurez maintes fois l'occasion d'affronter un ennemi. Le texte vous indiquera en chaque circonstance quels sont les points d'**HABiLETÉ** et d'**ENDURANCE** de l'ennemi en question. Vous devrez vous efforcer de tuer votre adversaire en réduisant à zéro ses points d'**ENDURANCE**, tout en essayant d'en perdre vous-même le moins possible au cours de l'affrontement.

Au début de chaque combat, inscrivez votre total d'**ENDURANCE** et celui de l'ennemi sur votre *Feuille d'Aventure*. Ces indications sont à reporter dans la case *Détails des Combats*. Chaque affrontement se déroule de la manière suivante :

1. Ajoutez à votre total d'**HABiLETÉ** les points supplémentaires que certaines Grandes Disciplines et certains Objets Spéciaux peuvent vous valoir.
2. Soustrayez du total ainsi obtenu les points d'**HABiLETÉ** de votre adversaire.

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

Exemple

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

Inscrivez 14 dans la case *Quotient d'Attaque* de la *Feuille d'Aventure*.

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

4. Reportez-vous à la *Table des Coups Portés* qui figure à la fin de ce livre. En haut de cette table sont indiqués les *Quotients d'Attaque*. Trouvez celui que vous avez calculé, puis descendez la colonne jusqu'à la case située à l'intersection de la ligne horizontale correspondant au chiffre obtenu sur la *Table de Hasard* (ces chiffres sont indiqués sur le côté gauche de la *Table des Coups Portés*). Vous connaissez ainsi le nombre de points d'**ENDURANCE** que l'ennemi et vous-même aurez 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-dessous vous indique les divers rangs et titres qui sont accordés au Grand Maître à mesure qu'il progresse sur la voie du Kaï. Chaque fois que vous accomplirez avec succès une mission de la série du Second Ordre Kaï, vous maîtriserez une Grande Discipline supplémentaire et vous vous rapprocherez de l'ultime perfection du Kaï, de l'état de Grand Maître Suprême.

Nombre de Grandes Disciplines maîtrisées par le Titre correspondant Grand Maître Kaï

4 Grand Maître Primat

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

5 Grand Maître Tutélaire

6 Grand Maître Principal

7 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 Chevalier Kaï, voici les améliorations dont vous bénéficiez dans les Grandes Disciplines suivantes :

Grande Discipline de l'Astrologie Kaï Le Grand Chevalier Kaï qui possède cette discipline devient expert en hypnotisme. Sous l'emprise de son regard magnétique, les créatures relativement influençables exécutent docilement tous ses ordres. Il ne peut cependant soumettre à sa volonté que trois créatures à la fois mais ce nombre, ainsi que la durée des effets, augmenteront avec son expérience.

Grande Discipline du Contrôle Animal Grâce à cette technique, le Grand Chevalier Kaï peut plonger un animal dans un profond sommeil. Les créatures particulièrement coriaces et hostiles sont capables de lui résister. Néanmoins, la plupart d'entre elles seront peu ou prou affectées par ce pouvoir. La durée des effets et le nombre d'animaux vulnérables augmenteront au fur et à

mesure que le Grand Maître s'élèvera dans la hiérarchie du Second Ordre Kai.

Grande Discipline de l'Art de la Chasse Fort de cette discipline, le Grand Chevalier Kai devient insensible aux décharges électriques naturelles telle que la foudre.

Grande Discipline de la Science Médicale Le Grand Chevalier Kai qui maîtrise cette discipline sera à même d'accomplir les rites d'exorcisme sur toute créature ou tout objet corrompu par des forces démoniaques.

Grande Discipline de l'Élémentalisme Grâce à la maîtrise de cette discipline, le Grand Chevalier Kai peut accélérer le processus d'oxydation des métaux ferreux au simple contact de sa main. Le métal touché rouillera d'autant plus vite et plus profondément que ce contact se prolongera.

Grande Discipline de l'Exploration Le Grand Chevalier Kai qui possède cette discipline peut, par simple contact, modifier la température de l'eau. Selon sa volonté, la glace se transformera en eau ou inversement. Le volume d'eau concerné et la durée des effets augmenteront avec son expérience.

Grande Discipline du Foudroiement Psychique Le Grand Chevalier Kai peut utiliser une nouvelle défense psychique appelée «Forteresse de d'Esprit ». Cette faculté lui permet d'atténuer les effets d'une attaque mentale qui, autrement, lui aurait été hautement néfaste, voire mortelle.

Grande Discipline de l'Alchimie Kai Le Grand Chevalier Kai est apte à utiliser les nouveaux sortilèges suivants :

- Chute ralentie : s'il vient à tomber d'une grande hauteur, le Grand Chevalier Kai parvient à réduire la vitesse de sa chute à raison d'un mètre par seconde, ce qui lui évitera de s'écraser au sol.

- Respiration Subaquatique : permet de rester en apnée pendant dix minutes. Cette durée augmentera avec l'expérience.

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

La Sagesse du Second Ordre Kai

Vous allez vous lancer dans une longue et périlleuse expédition. Xo-lin, le vénérable souverain du Chaï que vous êtes chargé d'escorter, est l'un des plus fidèles alliés du Sommerlund. Malgré son grand âge et sa santé chancelante, il demeure un chef puissant et un stratège sans égal. Son peuple le vénère comme un dieu et son entourage lui voue le plus profond respect. Grâce à son autorité incontestée dans tous les Royaumes Libres du Sud, Xo-lin est le seul à pouvoir lever une armée assez forte pour repousser les troupes du tyran Séjanoz. Mais pour cela, il faut qu'il atteigne la lointaine cité de Tazhan. Vous devrez protéger Xo-lin à tout prix car, s'il venait à être capturé ou abattu par l'ennemi, tout espoir de paix serait anéanti. La traversée des grandes plaines de Lissanie sera semée d'embûches, et nombreux sont ceux qui tenteront l'impossible pour vous empêcher d'arriver à destination. Aussi, soyez sur vos gardes ! Une seconde d'inattention, une infime négligence... et votre aventure tournera à la catastrophe.

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 Kai pour mener cette quête à bien. Que la déesse Ishir et le dieu Kai vous guident

sur les chemins périlleux qui vous attendent. Gloire au
Sommerlund et au Kai !

La Cité de l'Empereur

Nous voici au début de l'été de l'an 5084. Vous êtes un Grand Maître du Second Ordre Kaï, l'élite guerrière du Sommerlund.

Il y a trente-cinq ans, pratiquement tous les membres du Premier Ordre Kaï ont péri sous les coups des Seigneurs des Ténèbres d'Elgedad. Ces adorateurs du mal, envoyés par le sombre dieu Naar pour détruire votre fertile Magnamund, ont depuis été vaincus. Loup Solitaire, chef suprême de votre illustre ordre guerrier, fut le seul survivant du massacre. Alors simple initié, il se dressa au milieu des décombres fumants du vieux monastère et jura de venger le meurtre de ses camarades. Il tint parole en l'an 5075, quand il pénétra seul dans l'infâme domaine des Seigneurs des Ténèbres et détruisit l'infamale cité d'Elgedad, pilier de leur puissance. Après la chute d'Elgedad, l'anarchie se répandit parmi les armées des Seigneurs des Ténèbres qui, jusque-là, s'étaient tenues 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 guerriers Kaï était créé. Vous êtes l'une de ces recrues de la nouvelle génération. Vous êtes né en l'an 5063, en pleine guerre contre les Seigneurs des Ténèbres. A l'âge de sept ans vous avez été envoyé au monastère Kaï par votre père. Là, sous la tutelle de Loup Solitaire vous avez développé vos talents martiaux et éveillé les pouvoirs Kaï qui dormaient en vous. Pendant les années qui suivirent, vos talents ont été développés jusqu'à la perfection,

grâce à des heures d'étude et à un entraînement rigoureux. Vos dons exceptionnels vous ont aidé à maîtriser toutes les disciplines Kai et Magnakai 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 Kai. 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 Kai, en l'absence de Loup Solitaire. En utilisant une Porte d'Ombre (un passage astral entre le monde matériel du Sommerlund et les univers parallèles existant à sa frontière), Naar avait envoyé une armée de créatures ailées pour assiéger le monastère et détruire le Sommerlund tout entier. Il avait bien choisi son moment mais ses sombres projets furent contrés par la défense tenace que vos compagnons et vous aviez réussi à maintenir jusqu'à ce que le siège soit levé par Loup Solitaire et l'armée royale du Sommerlund. Durant les sept années qui ont suivi la défaite de ses armées, Naar a patiemment mûri ses projets de vengeance sur les Kai. Il possède de nombreux adorateurs au sein du Magnamund qui attendent silencieusement, dans l'ombre, le jour où ils pourront servir leur maître déchu. Il y a à peine un mois, le monastère Kai a reçu la visite inopinée du Seigneur Rimoah, chef du Conseil Suprême des Anciens Mages du Dessi. Depuis des siècles, des liens indéfectibles unissent cette confrérie de magiciens à l'ordre Kai. En voyant Rimoah descendre du *Saute-Nuage*, son vaisseau volant, vous avez immédiatement pressenti qu'il se passait quelque chose de grave. De fait, Loup Solitaire n'a pas tardé à vous convoquer afin de vous faire entendre le rapport alarmant du Seigneur Rimoah: au sud du continent, de mystérieux événements menacent de détruire la paix, ô combien fragile, du Magnamund.

Quelque temps auparavant, les Anciens Mages avaient appris de source sûre que l'Autarque Séjanoz, cruel tyran du Bhanar, venait d'envoyer en grand secret un détachement de sa garde personnelle dans les Plaines de l'Ombre. Sur le coup, les Mages n'avaient pas saisi le sens d'une telle manœuvre. Les Plaines de l'Ombre comptent en effet parmi les contrées les plus hostiles du

Magnamund. C'est au cœur de cette vaste étendue de terres arides que se dressait jadis la puissante forteresse de Naaros, alors sous la souveraineté d'Agarash le Damné. Mais la victoire des Anciens Mages l'avait réduite à un gigantesque amas de lave, de cendres et de scories. Après de longues semaines de poursuites et d'investigations, quelques éclaireurs fidèles à la cause de la paix et du bien avaient enfin pu révéler aux Mages le véritable but des hommes de Séjanoz : en fouillant les ruines de Naaros, ceux-ci venaient d'exhumer la Griffes de Naar - un redoutable instrument de pouvoir façonné de la main même du dieu du Mal. Agarash le Damné s'en était servi à de tristes fins lors de la conquête du Magnamund. Après sa défaite, la Griffes était censée avoir disparu à tout jamais sous les décombres de Naaros. Sa soudaine réapparition faisait planer une grave menace sur les royaumes voisins du Bhanar.

Ayant découvert que les hommes de l'Autarque, porteurs de la redoutable Griffes, comptaient rejoindre le Bhanar en passant par les monts Dammerdon, les éclaireurs s'étaient empressés de les devancer afin de leur tendre une embuscade à l'entrée d'une gorge étroite connue sous le nom du col de la Fracture. Néanmoins, en homme lucide et avisé, le chef des éclaireurs avait pleinement conscience de la difficulté d'une telle entreprise. En effet, fort du pouvoir que lui conférerait la Griffes, l'ennemi ne manquerait pas d'écraser la petite troupe, à moins que des secours ne parviennent de toute urgence. Voilà pourquoi Rimoah était accouru au monastère. - Nous autres, Anciens Mages, savons comment détruire la Griffes de Naar... mais il faut pour cela qu'elle soit en notre possession, avait-il expliqué à Loup Solitaire. Malheureusement nous n'avons pas les compétences nécessaires pour la récupérer. Seuls les disciples du Kaï sont en mesure de s'acquitter de cette mission. C'est pourquoi je viens faire appel à vous, Grand Maître Suprême.

- Ce ne sera pas une tâche facile, avait admis Loup Solitaire, mais nous avons quand même le double avantage de la vitesse et de la surprise. Par la voie des airs, le col de la Fracture ne se trouve qu'à une journée de route d'ici.

- En effet, avait acquiescé Rimoah, mais il faudra lever l'ancre dès cet après-midi si nous voulons être certains d'arriver avant les hommes de l'Autarque.

Loup Solitaire était à deux doigts de relever le défi, mais d'autres engagements l'appelaient d'urgence à la cour du Roi. Aussi vous a-t-il demandé personnellement de mener cette opération. Vous avez évidemment accepté sans l'ombre d'une hésitation et, une heure plus tard, vous vous retrouviez aux côtés de Rimoah, à bord du *Saute-Nuage*. Alors que le vaisseau prenait de l'altitude, fendait le ciel de sa proue effilée, le monastère disparut peu à peu pour finir par n'être plus qu'un petit point sombre en contrebas. Le lendemain après-midi, en fin de journée, vous avez atteint le col de la Fracture, où vous avez aussitôt pris contact avec les éclaireurs. Avec leur chef, vous avez décidé de tendre un piège aux hommes de Séjanoz afin de les coincer dans le défilé, mais les choses ont mal tourné et, dans la déroute, vous vous êtes trouvé séparé de Rimoah au moment où le *Saute-Nuage* se faisait attaquer par une horde de créatures ailées accourues du fin fond des Plaines de l'Ombre. Voyant que l'issue du combat risquait de lui être fatale, le seigneur Rimoah s'était résigné à fuir. Malgré ce sévère contretemps, vous avez résolu de continuer à harceler les troupes de l'Autarque et, avec l'aide des éclaireurs, vous avez réussi à vous emparer de la Griffes de Naar. Mais pas pour longtemps, hélas ! car l'ennemi vous l'a reprise lors d'un autre affrontement pour la mettre en lieu sûr dans une forteresse bhanarienne dénommée Yua Tzhan. Au cours d'une expédition audacieuse, vous êtes parvenu à récupérer le maléfique instrument et à gagner le Chaî, un pays allié. Mais l'Autarque vous attendait de pied ferme dans la ville frontalière de Zuda. Il vous livra un terrible combat au cours duquel tous vos compagnons périrent. Mais leur sacrifice ne fut pas vain car la Griffes de Naar restait en votre possession. Vous avez réussi à trouver refuge à Fort Jung, une citadelle Chaî où vous avez eu la joie de retrouver le Seigneur Rimoah. Vous lui avez immédiatement remis la funeste Griffes, sachant que les Anciens Mages se chargeraient de la détruire afin qu'elle ne retombe jamais aux mains de Séjanoz-le-Vampire. En compagnie de

Rimoah, vous êtes ensuite reparti à bord du *Saute-Nuage* pour gagner Pensei, la capitale du Chaï. Après avoir reçu un chaleureux accueil, vous savourez un repos bien mérité à la cour du Khea-khan Xo-lin, vénérable souverain du Chaï et, pendant quelques jours, ce ne sont que réjouissances et banquets. Hélas ! ces festivités sont interrompues par une nouvelle catastrophe : le tyran du Bhanar est sur le point d'envahir le Chaï.

Déjà ses troupes ont franchi la frontière, se répandant comme une nuée de sauterelles ravageuses à travers la paisible campagne et écrasant toute résistance sur leur chemin. A l'ouest, les citadelles de Fort Jhung et de Fort Xian sont déjà tombées. Au sud, l'ennemi a déclenché une vaste offensive par mer. Après avoir établi leur tête de pont dans le port de Valus, ils se sont emparés de Dwala, une autre cité Chaï dont les faibles remparts n'ont pas résisté longtemps.

Chaque jour, des messagers arrivent au palais de Xo-lin pour annoncer de nouvelles défaites. Au train où avance l'armée de l'Autarque, il est clair que Pensei ne va pas tarder à tomber à son tour. De crainte que Séjanoz ne s'empare de nouveau de la Griffes de Naar, Rimoah décide alors de retourner en hâte au Dessi. Craignant pour la sécurité de leur bien-aimé Khea-khan, tous les courtisans le pressent de partir avec l'Ancien Mage à bord du *Saute-Nuage*. Mais le vieux souverain s'y oppose fermement, refusant d'abandonner son pays et ses sujets à l'approche du danger.

Malgré les suppliques de sa famille et de ses conseillers, Xo-lin demeure donc dans sa capitale. Il compte sur la bravoure et les vertus guerrières de sa célèbre garde impériale pour repousser l'offensive bhanarienne. Mais lorsqu'il apprend que ses troupes viennent de se faire écraser à Vabou, une ville située à cent cinquante kilomètres de Pensei, l'empereur réalise que ses chances s'amenuisent. Il ne lui reste plus assez d'hommes pour contenir l'invasion des légions ennemies et les empêcher de s'emparer de la capitale. Or, une fois celle-ci investie, tous les habitants seront réduits à l'esclavage.

Le cœur lourd, Xo-lin se résigne donc à quitter son palais, à condition toutefois de voyager par la route et non par la voie des airs, comme Rimoah. Dès lors, l'on prend toutes les dispositions pour évacuer la famille impériale et son fidèle entourage dans les plus brefs délais. Selon le plan tracé, la caravane se dirigera vers l'est pour faire route vers Tazhan, capitale d'un Nouveau Royaume libre. Le Khea-khan y trouvera un refuge fiable et, de là, il pourra rassembler les armées alliées avant de repartir en force à travers la Grande Plaine de Lissanie et de libérer son pays et son peuple du joug de l'Autarque. Conscient des conséquences désastreuses pour les Pays Libres si par malheur Xo-lin venait à être capturé par l'ennemi, Rimoah vous presse d'accompagner le convoi. Sachant que le trajet sera semé d'embûches et qu'il faudra compter au moins dix-sept jours pour atteindre Tazhan, votre expérience et vos dons exceptionnels ne seront pas de trop pour assurer la sécurité des précieux voyageurs ! De son côté, Rimoah s'empressera de remettre la Griffe de Naar aux Anciens Mages du Dessi, après quoi il regagnera directement Tazhan à bord de son navire volant. Dès son arrivée en ville, il alertera les responsables et s'assurera de leur soutien afin que tout soit prêt pour l'arrivée de Xo-lin.

Ce plan recueille toute votre approbation. Vous acceptez évidemment d'escorter Xo-lin et les siens et, tandis que s'achèvent les préparatifs du départ, vous prenez congé de Rimoah... en espérant que tout marchera comme prévu. - En attendant de nous retrouver à Tazhan, Grand Maître, vous dit-il d'une voix solennelle, je prierai Ishir de veiller sur vous durant le long et périlleux voyage que allez entreprendre. Il est absolument vital que Xo-lin arrive sain et sauf à destination ! Son influence est grande et lui seul pourra convaincre l'Alliance des Pays Libres de soulever une armée pour repousser l'offensive bhana-rienne. Sans lui, je crains fort que les Nouveaux Royaumes soient condamnés à tomber sous la coupe de l'impitoyable Séjanoz.

Une activité fébrile règne dans la salle du trône du palais de Pensei. Du dernier garde au premier courtisan, tout le monde s'affaire aux préparatifs d'évacuation de Xo-lin et de sa suite. Au milieu de cette agitation, le vieux Khea-khan s'entretient avec Kau-Doshin, son fidèle intendant. Leur mine sombre et les rides soucieuses qui barrent leur front dénotent la gravité des propos qu'ils échangent à voix basse. Dans un coin reculé de la pièce, la princesse Mitzu console son fils, le jeune prince Kamada. Malgré ses cinq ans, l'avenir du Chaï repose sur ses frêles épaules, car c'est lui qui sera amené à monter sur le trône à la mort du vénérable Xolin, son arrière-arrière-grand-père. Après avoir séché ses larmes, la princesse Mitzu confie l'enfant à sa gouvernante, une forte femme répondant au nom de Shavane. En sortant de la salle, Mitzu croise Chan, le capitaine de la garde. Après avoir claqué les talons et salué la princesse avec tout le respect dû à son rang, Chan s'efface pour la laisser passer sous le grand porche voûté, puis il entre en scrutant la pièce du regard. Ses yeux vifs ne tardent pas à s'arrêter sur vous. Le capitaine a été nommé chef de la sécurité personnelle de la famille impériale durant tout le trajet qui devra les conduire à Tazhan et, à voir l'allure fière et résolue de ce guerrier d'élite, il n'est pas étonnant qu'on lui ait confié une si lourde responsabilité.

- Soyez le bienvenu, Grand Maître ! vous dit-il d'une voix forte. Je suis profondément honoré que vous ayez accepté de nous accompagner jusqu'à Tazhan. Votre aide nous sera précieuse.

Vous lui retournez le compliment en vous déclarant ravi de voyager en sa compagnie, puis vous lui demandez quand la caravane sera prête à partir. - Dans moins d'une heure, mon seigneur, vous répond-il en s'essuyant le front d'une main nerveuse. Puis, avisant l'arme Kaï qui pend à votre côté, il ajoute avec admiration : Je vois que vous possédez là une fine lame ! Quant à moi, comme vous pouvez le constater, je ne suis pas encore passé à l'Armurerie Impériale pour choisir mon équipement. Voulez-vous m'y accompagner ? Je pense que vous

serez impressionné par la qualité des armes Chaï. Bien entendu, vous pourrez également faire votre choix si l'une d'elles vous tente.

Si vous souhaitez accompagner le capitaine Chan à l'Armurerie Impériale, rendez-vous au [237](#). Si vous préférez décliner son offre, rendez-vous au [187](#).

2

Le capitaine Chan ordonne à ses hommes de jeter des torches enflammées dans les trous qui abritent les redoutables lombrics. Peu après, plusieurs déflagrations retentissent et la terre se met à trembler sous vos pieds : sous l'effet de la chaleur, les purulents Nahba ont explosé au fond de leurs terriers.

Par mesure de précaution, Chan demande à tous ses soldats de rester en état d'alerte jusqu'au lever du jour, pour le cas où d'autres créatures se manifesteraient encore. Heureusement, le guet sera de courte durée car la nuit est déjà bien avancée. Une heure plus tard, le soleil pointe à l'horizon et la caravane se prépare à quitter cette perfide vallée. Rendez-vous au [130](#).

3

Six pilleurs de tombes chargés de sacs bourrés à craquer émergent des profondeurs de la chapelle. Pendant qu'ils vont déposer leur butin sur le chariot, vous vous dissimulez derrière une sépulture en forme d'éventail. Soudain, le sol se dérobe sous vos pieds et vous ne pouvez réprimer un léger cri de surprise. Alors que vous vous agrippez à la pierre tombale pour ne pas vous enfoncer davantage dans la terre meuble, les pillards, alertés par le bruit, reviennent sur leurs pas pour inspecter le cimetière. Rendez-vous au [225](#).

4

Après la chaleur torride des plaines, la fraîcheur des catacombes est une véritable aubaine pour le vieux Khea-khan et les siens.

Pendant que Kau-Doshin supervise leur transfert, Kasarian s'empresse de rendre les lieux aussi confortables que possible pour ses illustres hôtes. Une fois la famille impériale installée dans le refuge souterrain, Chan poste des sentinelles à l'entrée du grand portail de pierre. Rendez-vous au [154](#).

5

- Je m'y efforcerai, votre majesté, répondez-vous d'un ton légèrement embarrassé. Puis vous demandez à la princesse de vous donner certains renseignements sur son fils, notamment la date, l'heure et l'endroit de sa naissance. Du balcon, vous inspectez le ciel. Les conditions atmosphériques sont loin d'être idéales. Les étoiles sont en partie cachées par des nuages bas qui dérivent vers l'ouest mais il y a suffisamment de trouées pour que vous puissiez relever la position des constellations. Grâce à vos connaissances astrologiques de base et aux informations de Mitzu, vous réalisez avec consternation que les étoiles ne présagent rien de bon quant à l'avenir du jeune prince. Rendez-vous au [101](#).

6

Vous rattrapez l'Autarque dans une salle dont la voûte vient de s'effondrer sous l'effet d'un boulet de canon. Séjanoz est justement en train d'escalader les éboulis pour gagner l'ouverture à ciel ouvert. Sans perdre une seconde, vous tirez la flèche de l'Expiation de votre carquois et, après l'avoir ajustée à votre arc, vous sommez le tyran de relâcher le jeune prince. En entendant votre voix, l'Autarque se retourne brusquement pour vous invectiver avec toute la hargne dont il est capable à travers la fente de son casque à tête de tigre. Le prince Kamada se tortille comme un beau diable et parvient à lui échapper. Avant que Séjanoz n'ait le temps de réagir, vous décochez votre flèche en le visant droit au cœur. Rendez-vous au [113](#).

Vous remerciez Vannar en lui assurant que vous saurez faire bon usage de cette arme. Avec un sourire bienveillant, le vieillard se propose de vous indiquer un raccourci pour atteindre la surface des ruines. Une telle offre ne se refuse pas ! Votre guide vous conduit alors dans la pièce d'à côté, puis il vous dévoile un passage dérobé s'ouvrant sur un escalier sombre et abrupt. En haut des marches vous distinguez une vieille poterne.

- Cette porte donne sur l'ancienne rue principale de Zanaza, vous explique-t-il.

Vous lui demandez s'il souhaite partir avec vous, mais il secoue la tête de façon catégorique.

- Maintenant que vous m'avez débarrassé de ces maudits pillards, je suis de nouveau chez moi ici. Merci de votre aide et bonne chance !

Vous prenez donc congé de Vannar, puis vous grimpez rapidement l'escalier afin de remonter à l'air libre.

En revenant au campement, vous trouvez tout le monde endormi à l'exception des sentinelles. Avant de vous accorder un repos bien mérité, vous devez prendre un Repas (sauf si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse), faute de quoi vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Rendez-vous au [247](#).

8

Au contact de la salive caustique et du sang infect de la créature, les manches de votre tunique se mettent à fumer de façon inquiétante. Vous vous précipitez vers une mare pour vous rincer avant que le pernicieux liquide ne vous ronge la peau mais, ce faisant, vous remarquez qu'il a tout de même réussi à trouer votre bourse. Il ne vous reste plus que la moitié de vos pièces d'or. Avant de poursuivre, divisez donc par deux le nombre qui figure dans la case Bourse de votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [2](#).

Vous abattez votre arme sur le crâne difforme de votre adversaire et le combat s'interrompt, faute de combattants. Alors que la dernière créature s'écroule inerte sur le sol, le sergent Yeng accourt pour s'assurer que tous ses hommes sont sains et saufs. De votre côté, vous examinez prudemment le corps de vos victimes et vous en concluez qu'il s'agit d'une espèce apparentée aux Agarashi. Étant donné leur état de maigreur extrême, ils ont dû quitter les collines de Hyunsei dans l'espoir de trouver quelque chose à se mettre sous la dent dans les parages. Le sergent Yeng confirme cette hypothèse.

- Il y a fort longtemps, vous explique-t-il, à l'époque de la Nuit Éternelle, ces diaboliques créatures d'Agarash le Damné pullulaient dans la région. Après la victoire des Anciens Mages, elles ont été forcées de battre en retraite vers les plaines sauvages du Chaï. Par la suite, leurs descendants se sont réfugiés dans les collines. Il leur arrive parfois d'abandonner leurs grottes ou leurs terriers pour attaquer les voyageurs de passage, mais seulement en cas d'épidémie ou de famine dans la tribu. Vous vous fiez à votre sens de l'Exploration et, après vous être assuré qu'il ne traînait plus aucun spécimen de cette triste engeance dans le coin, vous remontez en selle et, toujours escorté de Yeng et de sa troupe, vous reprenez la grand route qui mène à la forêt de Javaï. Quelques kilomètres avant de l'atteindre, vous repérez une source en bordure du chemin. C'est l'endroit idéal pour établir le campement. Vous dépêchez aussitôt un cavalier pour prévenir la caravane que vous vous arrêterez là pour la nuit. En attendant l'arrivée du convoi, vous devez prendre un Repas (sauf si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse), faute de quoi vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Ensuite, rendez-vous au [45](#).

10

Vous arrachez l'aiguille de glace qui vous transperce le mollet et vous vous remettez debout en serrant les dents. Chan est resté quelques mètres en arrière mais les deux Créatures de Givre le suivent de très près. Pressé par la menace, vous vous enfoncez dans l'enchevêtrement du sous-bois tandis que les redoutables projectiles de glace continuent à fuser autour de vous.

Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [228](#). S'il est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [43](#).

11

Après avoir attaché vos chevaux, vous rejoignez la caravane afin de relater les derniers événements à Kau-Doshin. Le sage conseiller du Khea-khan ordonne alors à Chan de continuer sans délai vers l'est en empruntant la grand route. D'après la description des créatures que vous venez de rencontrer dans les bois, Kau-Doshin estime qu'il s'agit de Krakalla, une race peu recommandable apparentée aux Agarashi. Or, selon lui, les Krakalla se cantonnaient jusqu'à présent dans les monts du Dammerdon, au nord du Bhanar. - Je pense qu'ils veulent rallier l'armée de l'Autarque, vous confie-t-il avec inquiétude. Si mes craintes sont fondées, le péril est beaucoup plus grave que je ne l'imaginai. Galvanisé par cette menace, Chan s'empresse de donner le signal du départ. En fin de journée, le convoi fait halte à proximité de Sansei, un paisible hameau situé sur la grand route de Rakholi. Le lendemain, la caravane s'ébranle de nouveau et vous parcourez encore un bon bout de chemin malgré une chaleur étouffante. Le troisième jour, peu avant midi, vous arrivez en vue d'une large vallée située à quatre-vingts kilomètres des rives du Tkukoma. Avec ses centaines de geysers et de trous d'eau, le Val de Nahba offre un paysage spectaculaire. Des colonnes d'eau et de vapeur jaillissent de toute part, poussées par la pression du gaz qui s'échappe des entrailles de la terre. La grand route traverse cette étendue surnaturelle sur toute sa

longueur. A la tombée de la nuit, vous décidez de dresser le camp entre deux trous bouillonnants et écumants. Rien de tel pour faire cuire des œufs et du poisson à la vapeur pour toute la troupe ! Après le dîner, vous vous installez pour dormir et vous essayez de trouver le sommeil malgré le bruit de fond obsédant de l'eau qui se répercute dans toute la vallée. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [288](#). S'il est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [30](#).

12

Tandis que le brouillard se dissipe peu à peu, vous vous baissez pour enlever votre arme Kaï des mains du pillard que vous venez d'abattre. Après avoir soigneusement essuyé la lame, vous la remettez dans son fourreau. (N'oubliez pas de rétablir tous les détails concernant votre arme Kaï dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*.)

Une rapide inspection des lieux vous permet de découvrir le fabuleux butin que les pilleurs de tombes ont amassé, mais vous ne trouvez rien qui puisse vous être utile parmi toutes ces richesses. A gauche de la cheminée en briques, vous apercevez une porte munie d'un lourd verrou. D'instinct, vous sentez une présence derrière cette porte. Vous tirez doucement le verrou, puis vous actionnez la poignée. Alors que le battant s'entrebâille dans un grincement sinistre, une odeur épouvantable vous assaille les narines. Même votre Discipline Magnakaï du Nexus ne parvient pas à neutraliser une telle puanteur ! La main plaquée sur votre bouche et votre nez, vous pénétrez avec circonspection dans la pièce. Rendez-vous au [240](#).

13

D'un geste vif, Yeng dégaine son poignard et l'appuie sur la gorge du prisonnier.

- Tu vas parler, chien, ou bien tu resteras muet à tout jamais ! gronde-t-il.

Mais l'homme continue de serrer les dents sans lâcher un mot.

- Laissez-moi faire, sergent, déclarez-vous en lui ôtant doucement la lame des mains. Il est clair que notre ami ici présent ne redoute pas la mort.

Puis, levant le poignard à la hauteur de ses yeux afin que l'éclat du feu de camp se réfléchisse directement dans ses prunelles, vous ajoutez d'une voix calme et déterminée :

- Mais il y a des choses qui sont mille fois pires que la mort, je puis vous l'assurer.

Vous tendez alors votre avant-bras sous le nez du captif, puis vous laissez lentement courir la lame tranchante sur votre peau. Sous les regards éberlués de l'assistance, un mince ruisseau de sang écarlate se met à serpenter le long de votre poignet.

- Réfléchis bien, mon ami... Si je suis prêt à m'infliger ce genre de traitement, à ton avis jusqu'où pourrais-je aller avec toi, hein? Il n'en faut pas plus pour faire craquer les nerfs du prisonnier. Le front couvert de sueur, il se met enfin à table d'une voix balbutiante. Rendez-vous au [210](#).

14

Vous êtes persuadé qu'on est en train d'accuser cet homme à tort. Pour tâcher de trouver le vrai coupable, vous faites appel à votre sixième sens Kai et vous observez l'un après l'autre tous les gens réunis dans la pièce. Lorsque vos yeux se posent sur Shavane, vous sentez subitement votre estomac se tordre sous l'effet d'une onde maléfique qui semble irradier d'une amulette qu'elle porte autour du cou. Néanmoins, vous ne pouvez pas voir ce pendentif car il est caché sous la blouse de la femme. Si vous voulez tirer sur la chaîne d'un coup sec afin d'arracher cette amulette, rendez-vous au [256](#). Si vous préférez demander à la gouvernante de vous montrer elle-même cet objet, rendez-vous au [117](#).

15

Votre discipline Kaï vous révèle que le cœur de cette branche est complètement pourri. Si vous comptiez l'utiliser comme levier, c'est raté. Sous le poids du chariot, la branche se briserait immédiatement. Fort heureusement, votre Discipline Améliorée vous permet d'inverser le processus de dégradation du bois et de lui redonner sa solidité d'antan. Une fois assuré que la branche tiendra le coup, vous aidez les soldats à effectuer la réparation. Rendez-vous au [252](#).

16

Discret comme une ombre, vous suivez les voleurs jusqu'au cœur de la cité en ruines. Leur piste vous conduit à une taverne délabrée dont la cave communique avec un ancien souterrain. Au bout d'une dizaine de mètres, le tunnel se sépare en deux. A droite comme à gauche, vous relevez des empreintes de pas toutes fraîches dans la poussière. Si vous possédez la Grande Discipline de la Science des Armes et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Principal, rendez-vous au [144](#). Si vous ne possédez pas cette discipline ou si vous n'avez pas encore le titre requis, rendez-vous au [107](#).

17

Votre flèche va se planter dans le flanc de l'immonde créature mais cela ne l'empêche malheureusement pas de cracher un autre jet de salive caustique qui vous atteint au bras gauche. En l'espace de quelques secondes, le liquide corrosif dévore le tissu de votre tunique et s'attaque à votre peau : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Grâce à vos Disciplines Magnakaï du Nexus et de la Science Médicale, vous parvenez à anesthésier la douleur et à vous reprendre à temps avant que l'abominable ver ne repasse à l'attaque.

VER NAHBA HABILETÉ : 45 ENDURANCE : 40

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [8](#).

18

Au moment où vous arrivez à la hauteur du chariot, vous abandonnez votre monture pour vous élancer sur le toit. A peine avez-vous tiré votre arme Kaï de son fourreau que l'un des deux monstres se jette sur vous toutes griffes dehors. Tout en le tenant en respect d'une main, vous vous protégez le visage de l'autre, mais la créature parvient à vous lacérer le bras. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE mais le combat continue :

CHAGARASHI HABILITÉ : 42 ENDURANCE : 38

Durant les deux premiers Assauts, votre adversaire ne perd aucun point d'ENDURANCE étant donné la fulgurance de l'attaque initiale. Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [280](#).

19

Chan vous aide à vous relever et vous continuez tous deux à vous enfoncer dans le sous-bois. Fort heureusement, vos balourds de poursuivants ont bien du mal à progresser dans un tel enchevêtrement d'arbres et vous ne tardez pas à les distancer. Lorsque vous vous estimez en relative sécurité, vous vous accordez une pause bien méritée et vous vous étendez sur le sol frais et moussu pour reprendre votre souffle. Chan vous imite aussitôt. A sa mine abattue, vous comprenez qu'il est encore sous le choc de l'affrontement et qu'il n'est pas encore remis de la perte de son étalon favori. Mais il n'est pas homme à se laisser abattre et, quelques minutes plus tard, le voilà de nouveau sur pied, prêt à repartir. - En route, mon seigneur ! vous dit-il d'une voix ferme. Nous devons quitter ce maudit endroit au plus vite.

Rendez-vous au [121](#).

20

Kumal vous souhaite le bonsoir avec un large sourire. Au bout d'une heure, le Khea-khan manifeste le désir d'aller dormir et la musique et les danses s'interrompent aussitôt. Bazan a posté ses

propres gardes du corps à l'entrée de la tente impériale afin d'assurer la sécurité de son hôte. Après avoir vérifié que tout était en ordre et que Xo-lin serait en de bonnes mains, Chan se retire sous sa tente et vous faites de même. Peu avant l'aurore, une accorte servante vient vous réveiller. Elle vous prépare un bain parfumé aux huiles essentielles et, pendant que vous vous délassiez dans l'eau chaude, elle vous apporte un plateau de viandes froides et des fruits exotiques. Quand sonne l'heure du départ, vous éprouvez une certaine tristesse à l'idée de quitter Rakholi, mais vous savez qu'il vous faut reprendre le chemin de Tazhan sans tarder. Tous les serviteurs de Bazan se pressent sur le bord de la route pour saluer le convoi. Comme cadeau d'adieu, Bazan offre au Khea-khan deux magnifiques étalons de Lissanie. Il promet également de faire tout son possible pour retarder l'ennemi en attendant que la caravane arrive à bon port et se déclare prêt à rallier les armées des Pays Libres dès que Xo-lin sera rentré dans son propre pays. Par l'intermédiaire de Kau-Doshin, le vieux souverain remercie cet hôte hors pair pour son accueil, après quoi vous vous remettez en route pour Zanaza, une cité en ruines que vous espérez atteindre dans trois jours.

Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat obtenu est compris entre 0 et 3, rendez-vous au [217](#). S'il est compris entre 4 et 6, rendez-vous au [64](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [163](#).

21

Le souffle de l'explosion est tel que vous tombez du haut des remparts. Vous atterrissez brutalement et vous perdez 5 points d'**ENDURANCE**. Si vous survivez à cette chute, rendez-vous au [281](#).

22

Tout en accomplissant les gestes rituels de la Confrérie de l'Étoile, vous prononcez rapidement les paroles du sortilège destiné à arrêter les projectiles. La flèche de Kronar se brise

contre l'écran invisible que vous venez de créer par magie et tombe au sol avec un bruit sec. De son côté, Chan fait preuve de formidables réflexes. Il réussit de justesse à éviter la flèche qui lui était destinée en se penchant sur l'encolure de sa monture. Rendez-vous au [112](#).

23

Peu à peu, la douleur qui vous oppresse la poitrine devient insupportable et vous exhalez les ultimes bulles d'oxygène qui vous restent. Les poumons remplis d'eau, vous sombrez dans l'inconscience. Votre mission s'achève ici... et votre vie aussi.

24

Tandis que la poussière retombe, vous scrutez les environs du haut des remparts et, grâce à votre vue magnifiée, vous découvrez que l'ennemi possède un canon à vapeur. Vous en avertissez aussitôt le capitaine Kasarian qui se trouve à l'entrée principale. Ce dernier ordonne à ses hommes de se réfugier derrière le mur d'enceinte et de se poster ensuite derrière les meurtrières afin de guetter l'arrivée de l'ennemi. L'attente ne sera pas longue. Si vous décidez de rester sur les remparts, rendez-vous au [133](#). Si vous préférez descendre vers la porte principale, rendez-vous au [59](#).

25

Alors que le bandit s'écroule raide mort à vos pieds, vous voyez soudain le sergent Yeng et sa troupe émerger du feuillage. Yeng n'en revient pas que vous vous soyez débarrassé de ces manants aussi rapidement ! Du bout de sa botte, il retourne les corps un à un afin de pouvoir les identifier. Selon lui, il s'agit d'une bande de renégats dirigés par le capitaine Kronar, un ancien officier de l'armée du Chaï. Soudain, Yeng constate qu'un des bandits respire encore. Le voyant prêt à l'achever d'un coup d'épée, vous l'arrêtez en plein élan. - Cet homme nous sera plus utile vivant que mort, lui dites-vous. Emmenons-le avec nous. Après avoir ligoté le prisonnier sur un cheval, vous rentrez au campement.

Dès votre arrivée, le capitaine Chan ordonne à l'un de ses hommes de réveiller l'otage avec un baquet d'eau glacée, mais l'homme demeure inconscient. Vous vous approchez de lui, prêt à exercer votre Science Médicale afin de le ranimer. Un petit cercle de curieux se forme autour de vous et les exclamations fusent lorsque l'homme revient subitement à lui. Les yeux emplis de frayeur, il vous implore de lui laisser la vie sauve.

Mais le sergent Yeng n'est pas du genre à s'attendrir. De sa grosse main calleuse, il frappe le bandit au visage.

- Comment t'appelles-tu? lui demande-t-il d'autorité.

A ces mots, l'homme serre les mâchoires, visiblement décidé à rester muet sur ce chapitre. Utilisant vos Disciplines Psychiques pour sonder sa force de caractère, vous découvrez que vous avez affaire à un individu particulièrement coriace. Ce manant étant doué d'une volonté peu commune et d'une résistance à toute épreuve, il est clair qu'il ne cédera pas facilement. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous souhaitez y avoir recours, rendez-vous au 80. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique et que vous voulez l'utiliser sur cet homme, rendez-vous au [231](#). Si vous ne possédez aucune de ces disciplines, ou bien si vous ne souhaitez pas vous en servir dans ces circonstances, rendez-vous au [13](#).

26

Votre flèche atteint un organe vital de la créature. Le monstrueux lombric se replie précipitamment dans son terrier en poussant des cris atroces. Rendez-vous au [2](#).

27

Quelqu'un a laissé de légères empreintes sur le sol. En les suivant du regard, vous remarquez qu'elles partent vers une porte située à l'autre bout de la pièce. Vous mourez d'envie d'aller y jeter un coup d'œil mais votre sixième sens Kaï vous dicte la plus grande prudence. Si vous voulez malgré tout vous diriger vers cette

porte, rendez-vous au [168](#). Si vous préférez vous fier à votre intuition et revenir sur vos pas afin d'explorer l'autre passage, rendez-vous au [290](#).

28

Vous utilisez votre Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique pour repousser cette soudaine attaque et la douleur s'apaise progressivement. Vous perdez néanmoins **3** points d'**ENDURANCE**. Rendez-vous ensuite au [147](#).

29

Une flèche déchire le haut de votre manche et, malgré le renfort du tissu, sa cruelle pointe barbée vous transperce l'épaule. Sur le coup, vous ne pouvez réprimer un cri de douleur mais vous vous maîtrisez rapidement afin d'utiliser votre Science Médicale pour arrêter l'hémorragie. Vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**. Rendez-vous au [40](#).

30

Au beau milieu de la nuit, vous êtes réveillé par une formidable détonation. Vous cherchez machinalement votre arme Kaï à tâtons, puis vous vous levez d'un bond. Mais le temps de vous accommoder à l'obscurité, vous recevez une douche brûlante sur le dos. Vous réalisez alors que ce déluge provient d'un geyser en éruption. Si vous ne voulez pas finir comme un poisson au court-bouillon, il vous faut déguerpir au plus vite. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline du Nexus, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [180](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [98](#).

31

Grâce à votre maîtrise de l'air, vous parvenez à réchauffer l'atmosphère qui entoure les créatures. Bientôt enfermées dans un nuage de vapeur opaque, l'une d'elles s'écroule inerte sur le

sol mais l'autre se dégage rapidement pour se précipiter sur vous. Rendez-vous au [164](#).

32

Vous remarquez que la tête et les épaules du petit soldat portent des marques de dents. De plus, le jouet dégage une odeur âcre que vous reconnaissez immédiatement : c'est le parfum caractéristique de l'Herbe des Sépulcres, un poison mortel. Rendez-vous au [47](#).

33

Tout en tendant le poing droit vers le guerrier, vous prononcez le sortilège de la *Main de Feu*. Aussitôt un picotement vous parcourt le bras et un éclair bleuté jaillit de vos doigts. Alors que la crypte tout entière s'illumine sous l'effet de votre foudroyante décharge d'énergie, le capitaine de la Garde encaisse le choc en pleine poitrine et il meurt sur le coup. Rendez-vous au [137](#).

34

Loin de s'offusquer de votre refus, Chan insiste pour vous offrir les dés Xi en hommage à vos talents, mais aussi en gage d'amitié. Si vous acceptez ce présent, glissez-le dans votre poche et inscrivez les dés Xi dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure* (inutile de vous séparer d'un autre Objet Spécial, même si vous avez atteint le maximum autorisé). Ensuite, rendez-vous au [204](#).

35

Grâce à vos réflexes fulgurants, vous esquivez le projectile et vous continuez à progresser sous le couvert de la végétation. Chan vous suit de près mais les deux furieuses Créatures de Givre le talonnent dangereusement. Tout à coup, vous trébuchez sur une racine et vous vous étalez de tout votre long. Autour de vous, les cruels éclats de glace recommencent à fuser, saccageant tout sur leur passage. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous obtenez un

chiffre inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [228](#). Si le résultat est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [43](#).

36

Chan approuve votre décision, à condition que vous ne restiez pas trop longtemps. Après lui avoir assuré que vous feriez vite, vous filez au triple galop vers le *yansi*. Une fois sur place, vous constatez que l'ancien tombeau a déjà reçu de la visite, car l'entrée est fracturée à coups de hache. Vous mettez pied à terre, puis vous commencez à descendre une volée de marches étroites pour déboucher dans une crypte obscure et humide. A première vue, les pilleurs de tombes se sont emparés de tout ce qu'elle pouvait contenir d'intéressant, mais grâce à votre sens de l'Exploration, vous relevez un détail qui leur a échappé : une trappe secrète dont le contour se dessine faiblement sur le sol. En l'examinant de plus près, vous comprenez que ce passage est protégé par un sortilège.

Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Transcendant, rendez-vous au [233](#).

Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï tout en ayant le titre de Grand Maître Éminent, rendez-vous au [185](#). Si vous ne maîtrisez pas cette discipline ou que vous ne souhaitez pas l'utiliser, rendez-vous au [76](#).

37

Vous vous éloignez de la porte et les troupes se replient derrière une barricade dressée dans la cour d'honneur qui-précède le donjon. Juste après, un coup de canon retentit mais il n'y a aucun dégât à déplorer, ni du côté de l'entrée principale, ni à l'intérieur de la forteresse. Pourtant, votre Intuition Kaï vous avertit que quelque chose ne tourne pas rond. Obéissant à votre instinct, vous retournez en hâte à la porte principale. Rendez-vous au [278](#).

38

Au fur et à mesure que vous avancez dans le passage souterrain, vous entendez des voix qui se font de plus en plus distinctes. Vous les identifiez immédiatement : ce sont les pilleurs de tombes qui vous ont volé votre arme Kai. Ils sont justement en train d'en parler et l'un d'eux déclare en jubilant qu'à lui seul cet objet doit bien valoir le prix de tout le butin réuni. Vous vous heurtez finalement à une solide porte en bois bardée de ferrures noires. En regardant par le trou de la serrure, vous apercevez les voleurs en question. Leurs sombres silhouettes se découpent devant un grand feu de cheminée. Avec une froide détermination, vous vous préparez à passer à l'attaque afin de récupérer votre arme de prédilection.

Si vous possédez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Éminent, rendez-vous au [254](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité et que vous vous êtes élevé à ce même rang, rendez-vous au [136](#). Si vous ne souhaitez pas vous servir de ces Disciplines, ou bien si vous n'avez pas atteint le niveau requis, rendez-vous au [71](#).

39

Vous dégainez votre arme et, tout en continuant à grimper les échelons vaille que vaille, vous livrez combat à l'homme qui vous assaille de coups.

SIGNALEUR BHANARIEN HABILITÉ : 30 ENDURANCE : 32

Étant donné votre position précaire, vous devez réduire votre HABILITÉ de 4 points durant toute la durée du combat. Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [195](#).

Une fois parvenu à bonne distance de l'éminence boisée, vous jetez un coup d'oeil par-dessus votre épaule pour vérifier que Kronar et ses manants ont définitivement renoncé à poursuivre la caravane. A présent, tout vous porte à croire que la voie est libre et vous vous empressez d'en aviser Chan. Ce dernier accueille la nouvelle avec un immense soulagement. Kronar et sa bande ont en effet la triste réputation d'éliminer tous les témoins de leurs forfaits, et la famille impériale n'aurait sûrement pas échappé à la règle si, par malheur, elle était tombée entre leurs mains.

Le voyage se poursuit sans incident notoire et, après toutes les émotions que vous a causées le capitaine Kronar, vous profitez pleinement de ces trop rares instants de tranquillité. En milieu d'après-midi, le convoi arrive à Javaï, une ville de commerce dont les remparts, construits dans la plus pure tradition Chaï, se dressent à la lisière d'un vaste et fertile plateau. Après un court entretien avec les gardes de la porte ouest, Chan obtient l'autorisation de pénétrer dans la ville. La caravane s'engage dans une rue très animée, bordée de part et d'autre d'échoppes et de maisons en bois à deux étages. Tout au bout s'élève le palais fortifié de Madame Omaki, mairesse de Javaï. Alors que le convoi fait halte au milieu d'une grande cour pavée plantée de pruniers en fleurs, une femme replète, arborant une coiffure très élaborée, s'avance pour souhaiter la bienvenue au capitaine Chan. A les voir, il est clair qu'ils sont amis de longue date. Après avoir brièvement exposé la situation à Madame Omaki, Chan lui fait jurer de garder le secret sur la présence du Khea-khan en ces murs. La mairesse prend aussitôt les mesures qui s'imposent pour renforcer la surveillance. De son côté, Chan dispose ses troupes de façon à doubler la garde à toutes les portes de la cité. A la tombée de la nuit, Xo-lin se glisse incognito dans le château de Javaï. Madame Omaki l'accueille avec tous les égards dus à son rang et, tandis que la famille impériale et sa suite s'installent dans les chambres que l'on a préparées à leur intention, vous vous retirez dans un petit appartement situé au-dessus des

écuries. Bonne surprise : le lit est confortable et il y a même une baignoire ! Après votre bain, une servante vous apporte un repas chaud et une excellente bouteille de vin. Vous vous apprêtez à savourer ce festin lorsque quelqu'un frappe à votre porte. C'est le capitaine Chan qui vient vous annoncer de mauvaises nouvelles. Rendez-vous au [259](#).

41

Vous arrondissez les lèvres de façon à prononcer le *Mot de Pouvoir* tel que les Mages de l'Ancien Royaume vous l'ont enseigné, puis vous projetez l'énergie qu'il contient contre la porte. Gloar ! La force de l'impact fait voler le lourd battant en éclats et, au milieu des tourbillons de poussières et de terre qui se soulèvent sitôt après, vous entendez les réfugiés se mettre à tousser violemment tout en poussant des cris affolés. Tandis que l'écho de leurs clameurs se répercute jusqu'au fond du labyrinthe, l'angoisse s'empare de vous : seriez-vous arrivé trop tard pour tirer le Khea-khan et les siens des griffes de Séjanoz? Sans perdre une seconde de plus, vous vous élancez dans le passage voûté en compagnie du sergent Yeng. Au bout de quelques mètres, vous arrivez à un embranchement. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Exploration, rendez-vous au [246](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [167](#).

42

Quelqu'un a laissé de légères empreintes sur le sol. En les suivant du regard, vous remarquez qu'elles partent vers une porte située à l'autre bout de la pièce. Vous mourez d'envie d'aller y jeter un coup d'œil mais votre sixième sens Kaï vous dicte la plus grande prudence. Par crainte de tomber dans un piège, vous faites appel à votre Grande Discipline de l'Intuition pour alléger considérablement le poids de votre corps, puis vous commencez à avancer en prenant soin de marcher exactement dans les traces de votre prédécesseur. Mais juste avant d'atteindre la porte, le sol tout entier se dérobe soudain sous vos pieds ! Vous plongez en avant pour vous agripper à la poignée. Il était temps : à travers le

vide laissé par l'immense trappe que vous venez de déclencher malgré toutes vos précautions, vous apercevez un puits béant au fond duquel stagne une eau noirâtre. Tout à coup, un autre mécanisme se met en branle dans un grincement de chaînes et de rouages rouillés. En levant les yeux, vous constatez avec horreur que le plafond constellé de taches de suie commence à s'abaisser. Alors qu'il se rapproche dangereusement, vous réalisez soudain qu'en fait de suie, ce sont des traces de sang séché. Le sang de toutes les malheureuses victimes qui sont tombées avant vous dans ce piège diabolique. Vous actionnez désespérément la poignée et, à votre grand soulagement, la porte s'ouvre. Vous réussissez à vous hisser jusqu'à l'ouverture quelques secondes avant que le plafond ne se rabatte complètement sur le plancher et vous refermez vite la porte derrière vous. Rendez-vous au [209](#).

43

Les arbres étant très rapprochés et la végétation quasiment inextricable, vos balourds de poursuivants ont du mal à progresser et vous ne tardez pas à les distancer. Lorsque vous vous estimez en relative sécurité, vous vous accordez une pause bien méritée et vous vous étendez sur le sol frais et moussu pour reprendre votre souffle. Chan vous imite aussitôt. A sa mine abattue, vous comprenez qu'il est encore sous le choc de l'affrontement et qu'il n'est pas encore remis de la perte de son étalon favori. Mais il n'est pas homme à se laisser abattre et, quelques minutes plus tard, le voilà de nouveau sur pied, prêt à repartir.

- En route, mon seigneur ! vous dit-il d'une voix ferme. Nous devons quitter ce maudit endroit au plus vite.

Rendez-vous au [121](#).

44

A travers le rideau de pluie causé par le geyser, vous distinguez une certaine agitation en bordure du campement. L'un des

soldats de faction est aux prises avec une espèce d'énorme ver blanc qui semble avoir surgi d'un des trous. Alertés par ses cris désespérés, les autres gardes tentent de lui porter secours. Vous distinguez le contour flou de leurs silhouettes avançant tant bien que mal sur ce terrain semé d'embûches mais, à ce rythme-là, il est clair qu'ils risquent d'arriver trop tard. Malgré la douleur qui vous étreint, vous décidez de répondre à l'appel de l'infortuné. Alors que vous contournez une longue et profonde faille, un autre lombric géant jaillit soudain de son trou. Il crache un jet de salive et, rien qu'à l'odeur, vous comprenez qu'il s'agit d'une substance alcaline terriblement corrosive.

Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [156](#).

Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie *t* des Anciens et que vous souhaitez y avoir recours, rendez-vous au [142](#). Si vous préférez vous servir de votre arc (à condition, bien sûr, d'en avoir un), rendez-vous au [73](#). Si vous ne possédez rien de tout cela ou si vous optez pour une autre tactique, rendez-vous au [262](#).

45

La caravane arrive au gué peu avant la tombée de la nuit. Vous allez au-devant de Chan et vous lui racontez la bataille qui s'est déroulée à cet endroit même, quelques instants plus tôt. Chan se montre soulagé de voir que vous êtes sorti indemne de ce terrible affrontement, ainsi que ses soldats. Ensuite, il ordonne de disposer les chariots en triangle et de rassembler tous les chevaux au centre. C'est une bonne tactique de défense pour le cas où le campement se ferait attaquer durant la nuit. Après avoir attaché votre cheval à l'arrière du chariot de la princesse Mitzu, vous vous dirigez vers le point d'eau afin de vous rafraîchir et de faire un brin de toilette. Au moment où vous vous apprêtez à revenir au camp, le capitaine Chan et le sergent Yeng vous rejoignent à cheval. Chan vous annonce que ses éclaireurs ont repéré certains mouvements dans les bois avoisinants. Il

souhaiterait inspecter les lieux de plus près mais la nuit tombe vite et il craint que ses hommes ne puissent pas faire grand-chose dans l'obscurité. Sachant que vous êtes capable de voir dans le noir comme en plein jour, il vous demande d'escorter les éclaireurs afin de les aider dans leur mission de repérage. Si vous êtes d'accord pour partir avec eux, rendez-vous au [157](#). Si vous jugez préférable de refuser, rendez-vous au [264](#).

46

Votre connaissance des Simples vous permet d'identifier cette substance. Il s'agit du Vozga, un gaz infect qui vous soulève le cœur et vous fait tousser violemment (vous perdez 1 point **d'ENDURANCE**).

Pendant que votre Grande Discipline du Nexus neutralise peu à peu l'effet des toxines que vous venez d'inhaler, vous demandez à Mitzu de mettre son père à l'abri de toute urgence, car le Vozga risquerait fort d'être fatal à un homme de son âge. La courageuse princesse s'exécute aussitôt et, tandis qu'elle aide le vieux Kheakhhan à gagner le fond de la crypte, vous traversez rapidement le nuage empoisonné et vous vous lancez à la poursuite du tyran et de son otage. Rendez-vous au [6](#).

47

La princesse Mitzu ne peut réprimer un cri en vous entendant mentionner le nom de ce redoutable poison. Vous lui demandez si Kamada a l'habitude de mordiller ses jouets.

- Cela lui arrive de temps en temps, en effet, vous répond-elle. Mais ce jouet-là est tout neuf. On le lui a offert hier, lorsque nous étions à Rakholi.

- Qui le lui a donné ?

- C'est moi, répond une voix derrière vous. Rendez-vous au [196](#).

48

Instinctivement, vous plongez en avant mais la branche vous tombe sur les jambes et vous cause de multiples contusions. Vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Si vous survivez à cette blessure, rendez-vous au [19](#).

49

Vous quittez le *yansi* et vous retournez au triple galop vers le convoi. Entre-temps, les autres ont pu réparer la roue du chariot et le lent voyage vers l'est continue. En fin de journée, le convoi fait halte à proximité de Sansei, un paisible hameau situé sur la grand route de Rakholi. Le lendemain, la caravane s'ébranle de nouveau et vous parcourez encore un bon bout de chemin malgré une chaleur étouffante. Le troisième jour, peu avant midi, vous arrivez en vue d'une large vallée située à quatre-vingts kilomètres des rives du Tkukoma. Avec ses centaines de geysers et de trous d'eau, le Val de Nahba offre un paysage spectaculaire. Des colonnes d'eau et de vapeur jaillissent de toute part, poussées par la pression du gaz qui s'échappe des entrailles de la terre.

La grand route traverse cette étendue surnaturelle sur toute sa longueur. A la tombée de la nuit, vous décidez de dresser le camp entre deux cratères bouillonnants et écumants. Rien de tel pour faire cuire des œufs et du poisson à la vapeur pour toute la troupe ! Après le dîner, vous vous installez pour dormir et vous essayez de trouver le sommeil malgré le bruit de fond obsédant de l'eau qui se répercute dans toute la vallée. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au 288. S'il est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [30](#).

50

Vous voici prêt à en découdre avec le capitaine de la Garde Impériale, un guerrier d'élite qui compte parmi les meilleurs éléments de l'Autarque Séjanoz.

CAPITAINE DE LA GARDE IMPÉRIALE HABILITÉ : 46
ENDURANCE : 42

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [173](#).

51

Le bandit finit par vous révéler son identité. Il s'appelle Xango et il n'est rien moins que le propre frère du capitaine Kronar. Ce dernier l'a chargé de surveiller la caravane tandis que le reste de la bande allait se poster en embuscade, huit kilomètres plus loin, sur la route de la forêt. Selon ses dires, Kronar projette d'attaquer le convoi demain matin, au moment où il passera à l'endroit voulu.

- Sale traître ! s'exclame Yeng avec rage. La mort est un châtement trop doux pour un malandrin de ton espèce !

- Du calme, sergent, intervient alors le capitaine Chan. Cet homme peut encore nous être utile. Avec un peu de chance, la vie de cette fripouille aura plus de valeur pour Kronar que pour vous. Attachez-le à la roue d'un chariot jusqu'à demain matin.

Rendez-vous au [129](#).

52

Vous arrondissez les lèvres de façon à prononcer le *Mot de Pouvoir* tel que les Mages de l'Ancien Royaume vous l'ont enseigné. Gloar ! Frappé de plein fouet par l'énergie foudroyante qui se libère de ces deux syllabes, le signaleur perd l'équilibre et tombe à la renverse. Il atterrit au pied de la tour et reste inerte sur le sol. Rendez-vous au [195](#).

53

Visiblement déçu que vous ne vouliez pas traiter avec lui, Kumal s'éloigne en grommelant dans sa barbe. De votre côté, vous craignez d'avoir heurté sa susceptibilité, d'autant qu'il est le frère

de votre hôte. Vous décidez donc de quitter la tente, histoire de lui laisser le temps de se calmer, puis vous rejoignez la caravane afin de voir si tout va bien. Les chariots et les chevaux étant installés dans de bonnes conditions, vous sortez du camp de Bazan pour aller faire un tour en ville. Au bout de quelques mètres, vous apercevez des marchands de chevaux en train de jouer aux cartes. Au moment où vous arrivez à leur hauteur, l'un d'entre eux abandonne la partie et vous propose de prendre sa place. Si vous acceptez, rendez-vous au [234](#). Si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous au [124](#).

54

Vous vous engagez au pas de course dans le souterrain. Tout au bout, vous vous heurtez à une porte mais il en faut plus pour vous arrêter. D'un violent coup de pied, vous l'ouvrez à la volée et vous vous trouvez nez à nez avec des soldats bhanariens qui ont réussi à s'introduire dans les lieux par un trou d'obus creusé dans la voûte. En vous voyant, ces guerriers tout de noir vêtus se ruent sur le sergent Yeng et vous-même en brandissant leurs lances acérées.

TROUPES D'ASSAUT BHANARIENNES HABILITÉ : 47
ENDURANCE : 42

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au [125](#).

55

Vous laissez échapper un cri de douleur en sentant le projectile transpercer votre botte et s'enfoncer cruellement dans votre mollet gauche. La souffrance est telle que vos oreilles se mettent à bourdonner et que votre vue se trouble. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE.

Malgré ce malaise passager, vous faites appel à votre Science Médicale pour anesthésier la douleur et stopper l'hémorragie.

Puis, serrant les dents, vous vous baissez pour arracher la flèche d'un coup sec. Rendez-vous au [112](#).

56

Grâce au sortilège du *Souffle Sous l'Eau*, vous parvenez à rester en vie jusqu'à ce que le plafond se relève et vous permette enfin d'échapper à ce tombeau aquatique. Rendez-vous au [287](#).

57

Vous entendez le sifflement caractéristique d'un lourd projectile fendant l'air à vive allure. Aussitôt après, une explosion assourdissante retentit et une large brèche s'ouvre dans les remparts, à moins de dix mètres de vous. Un éclat d'obus vous érafle l'épaule et des morceaux de pierre gros comme des pommes vous criblent les jambes. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à vos blessures, rendez-vous au [24](#).

58

Les rues de Pensei sont pleines de bruits, de cris et de poussière. Cela sent la sueur et les épices. Mais au milieu de toute cette agitation, vous sentez bien que la population tremble à l'idée de voir f débarquer l'envahisseur. Vous êtes de tout cœur avec ces fiers citoyens et vous adressez une prière à Ishir pour qu'elle les aide à tenir les Bhanariens à distance. En arrivant à la grande porte située au nord de la ville, le convoi s'engage sous une arche fortifiée qui débouche sur une grande plaine écrasée de soleil. Tandis que la herse se referme bruyamment derrière vous, vous avisez sur le bas côté de la route une borne en pierre indiquant la distance jusqu'à la prochaine étape : Javaï -**160** km.

Selon les calculs du capitaine Chan, il vous faudra pratiquement trois jours pour atteindre cette ville. Craignant que l'avant-garde des troupes de Séjanoz ne vous surprenne en cours de route, il ordonne à ses éclaireurs de se déployer autour de la caravane afin de la protéger de tous les côtés. Vous êtes impressionné par

la rapidité et l'efficacité avec lesquelles les hommes de Chan obéissent à la consigne et, une fois de plus, vous vous félicitez de voyager en compagnie de soldats aussi aguerris. En cas de coup dur, vous savez que vous pourrez compter sur eux. Après avoir quitté les environs de Pensei, les villages que vous rencontrez en chemin se font de plus en plus rares au fur et à mesure que vous progressez vers le nord. En fin de journée, vous faites halte afin de dresser le camp pour la nuit. Vous choisissez pour cela une colline qui surplombe un hameau répondant au nom de Xiostai. Le capitaine Chan détache aussitôt une partie de ses troupes pour surveiller le périmètre. Après avoir renforcé la garde auprès du chariot de Xo-lin et pris toutes les mesures de sécurité qui s'imposent, il vous invite à partager son dîner en compagnie de quelques cochers. Vous acceptez avec plaisir et, tandis que vous dégustez le succulent riz à la mode Chaï préparé par le cuisinier de la troupe, vous vous mêlez à la joyeuse conversation des convives. Ces hommes sont des gens simples mais ils vous en apprennent long sur les traditions du peuple Chaï. La plupart d'entre eux sont des passionnés d'astrologie. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Astrologie Kaï, rendez-vous au [289](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [166](#).

59

Chan vous rejoint à la porte principale. Les projectiles fusent de toutes parts et les remparts commencent à céder sous la violence des impacts qui, de minute en minute, se font de plus en plus précis et dévastateurs. Vous réalisez qu'il serait suicidaire de rester sur place. En jetant un regard par la fine fente d'une meurtrière, vous remarquez soudain quelque chose qui vous glace le sang. Rendez-vous au [140](#).

60

Une fois à l'intérieur du cimetière, vous repérez une petite chapelle funéraire dont la porte est grande ouverte. Alors que vous vous en approchez, vous entendez soudain des bruits de voix et, instinctivement, vous plongez sur le côté pour vous

caché derrière les pierres tombales. Entre deux hautes stèles de granit gris, vous apercevez six chevaux sellés qui attendent à l'arrière de la chapelle.

Si vous décidez d'aller examiner cette chapelle de plus près, rendez-vous au [274](#). Si vous jugez plus prudent de rester sur place et d'attendre la suite des événements, rendez-vous au [183](#).

61

Le bloc de glace explose en plein vol et vos chevaux se cabrent sous la morsure des cruelles esquilles qui viennent les frapper en pleine poitrine. Désarçonnés, Chan et vous tombez sur le sol gelé. Utilisez la *Table de Hasard* en admettant que 0 = 10. Si votre ENDURANCE est supérieure ou égale à 25, ajoutez 2 au chiffre obtenu. Si votre ENDURANCE est inférieure ou égale à 15, déduisez 2 de ce même chiffre. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [271](#). S'il est compris entre 4 et 8, rendez-vous au [131](#). S'il est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [291](#).

62

- Bien sûr, votre majesté, répondez-vous avec compassion.

Vous lui demandez alors de vous présenter sa main droite et la princesse s'exécute de bonne grâce. Usant de vos dons de voyance, vous analysez rapidement les lignes délicates qui sillonnent sa paume. En examinant attentivement le dessin de celle qui se rapporte à sa descendance, vous éprouvez un choc en voyant qu'elle ne présage rien de bon pour le jeune prince et futur roi. Rendez-vous au [101](#).

63

Vous faites appel à votre Grande Discipline de l'Élémentalisme pour embraser la tente à distance. Deux secondes plus tard, l'un des pans de tissu s'enflamme et un épais nuage de fumée grise envahit l'intérieur de la tente. Dès que le commandant bhanarien et ses quatre gardes du corps émergent en titubant, à moitié

asphyxiés, vous vous lancez à l'attaque en poussant votre fameux cri de guerre : - Pour le Sommerlund et le Kaiï !

COMMANDEMENT DE LA CAVALERIE

BHANARIENNE HABILITÉ: 48 ENDURANCE: 50

Puisque trois soldats Chaï combattent à vos côtés, augmentez votre HABILITÉ de 3 durant toute la durée de l'affrontement. Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [150](#).

64

Le lendemain de votre départ de Rakholi, une terrible vague de chaleur s'abat sur la caravane. Trois heures durant, hommes et bêtes se traînent lamentablement sur la route, écrasés par la canicule (vous perdez 3 points d'ENDURANCE). La température ne redevient supportable qu'en fin de journée, mais il n'y a toujours pas un seul point d'ombre à l'horizon. Le capitaine propose alors de s'arrêter au milieu de la plaine afin que l'on dresse le camp pour la nuit. Pendant que vous vous fabriquez un abri de fortune avec un bout de toile et de la corde, des sanglots déchirants parviennent jusqu'à vous. De toute évidence, le bruit provient de la voiture de la princesse Mitzu. Vous vous élancez aussitôt pour aller voir de quoi il retourne. Rendez-vous au [78](#).

65

Vous vous emparez immédiatement de votre arc et vous sortez la Flèche de l'Expiation de votre sac à dos. Après avoir invoqué la déesse Ishir, vous visez l'Autarque en plein dos et vous décochez votre trait.

Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de la Science des Armes avec un arc, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [79](#). S'il est compris entre 5 et 8, rendez-vous au [238](#). S'il est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [273](#).

En fin d'après-midi, le sergent Yeng et ses éclaireurs reviennent vous faire leur rapport. Les nouvelles sont plutôt rassurantes. Ils n'ont repéré aucun bandit dans les parages. Par ailleurs, ils ont trouvé un endroit idéal pour passer la nuit. Quelque quinze kilomètres plus loin, la grand route traverse un gué à proximité duquel coule une source d'eau fraîche et limpide. Vous décidez de poursuivre votre chemin sans délai afin de pouvoir atteindre ce point d'eau avant le crépuscule. Sitôt arrivé, le capitaine Chan ordonne de disposer les chariots en triangle et de rassembler tous les chevaux au centre. C'est une bonne tactique de défense pour le cas où le campement se ferait attaquer durant la nuit.

Après avoir attaché votre cheval à l'arrière du chariot de la princesse Mitsu, vous vous dirigez vers le point d'eau afin de vous rafraîchir et de faire un brin de toilette. Au moment où vous vous apprêtez à retourner au camp, le capitaine Chan et le sergent Yeng vous rejoignent à cheval. Chan vous annonce que ses éclaireurs ont repéré certains mouvements dans les bois avoisinants. Il souhaiterait inspecter les lieux de plus près mais la nuit tombe vite et il craint que ses hommes ne puissent pas faire grand-chose dans l'obscurité. Sachant que vous êtes capable de voir dans le noir comme en plein jour, il vous demande d'escorter le sergent Yeng et sa troupe afin de les aider dans leur mission de repérage.

Si vous êtes d'accord pour partir avec eux, rendez-vous au [157](#). Si vous préférez refuser, rendez-vous au [264](#).

Vous affirmez à Chan que, selon vous, cet homme est sincère. A ces mots, le capitaine fronce les sourcils. Le voilà confronté à un cruel dilemme. Yankin est en effet l'un de ses plus fidèles éclaireurs et il aimerait pouvoir le croire, mais les apparences sont contre lui. Le voyant en pleine hésitation, Shavane s'avance alors pour exiger que justice soit faite.

- Cet homme a attenté à la vie de notre prince ! s'exclame-t-elle farouchement. Un tel acte mérite une punition exemplaire !

Cette intervention met l'assistance en émoi et plusieurs courtisans approuvent de vive voix la requête de la gouvernante.

Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [220](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [14](#).

68

Chan refuse catégoriquement de mettre pied à terre et, en dépit de votre insistance, vous n'arrivez pas à le convaincre d'abandonner son cher et fidèle étalon. A contrecœur, vous décidez donc de suivre son plan, c'est-à-dire tenter une percée afin de fuir ensuite vers l'ouest, le long de la grand route de la forêt. Rendez-vous au [211](#).

69

Alors que vous vous apprêtez à donner un dernier coup, la porte vous explose soudain à la figure. Instinctivement, vous vous protégez contre les cruelles esquilles de bois qui fusent de toutes parts. En fracturant cette ouverture, vous avez déclenché un piège de protection qu'un sorcier avait installé là plusieurs centaines d'années auparavant. Bien que vous restiez un instant aveuglé par la déflagration de la charge explosive, vous ne tardez pas à récupérer et, grâce à vos réflexes innés et votre Science Médicale, vous ne perdez aucun point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [265](#).

70

Une troisième décharge d'énergie vient frapper le mur à deux ou trois mètres de vous et vous recevez une pluie d'éclats tranchants. L'un d'eux déchire le cuir de votre botte et vous entaille profondément le pied gauche. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [100](#).

71

Vous vous préparez mentalement à l'attaque, puis vous ouvrez la porte d'un violent coup de pied et vous vous ruez dans la pièce en hurlant. Votre irruption prend les voleurs complètement au dépourvu mais vous réalisez soudain avec désarroi que l'un d'eux porte à son flanc votre fidèle arme Kaï. Inutile de préciser qu'il se fait un plaisir de l'étreindre pour la circonstance.

PILLEUR DE TOMBE HABILITÉ : 52 ENDURANCE : 48 (muni de votre arme Kaï)

Si vous l'emportez sur votre adversaire, rendez-vous au [128](#).

72

Vous récitez les paroles magiques du *Poing invisible*, un puissant sortilège de l'Ancien Royaume, puis vous tendez la main vers la créature. Aussitôt, une boule d'énergie destructrice part en fusant à la vitesse de la lumière, mais elle ricoche sur le crâne bosselé de la bête et celle-ci reste momentanément assommée par le choc. L'éclaireur en profite pour se remettre sur pied, prêt à affronter la créature qui avance sur lui en titubant, lacérant l'air de ses redoutables griffes. En un clin d'oeil, vous mettez pied à terre et vous dégainez votre arme Kaï juste à temps pour parer l'attaque de la deuxième créature qui s'est approchée de vous d'un seul bond.

CHAGARASHI HABILITÉ : 44 ENDURANCE : 40

Étant donné que le sergent Yeng combat à vos côtés, augmentez votre HABILITÉ de 1 point pour toute la durée de l'affrontement. Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [295](#).

73

Vous ajustez rapidement une flèche à votre arc, puis vous visez le ventre ballonné du lombric. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de la Science des Armes avec un

arc, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [17](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [26](#).

74

- Arrêtez-la ! ordonne le capitaine Chan. Immédiatement, deux soldats s'avancent pour s'emparer de la gouvernante. Celle-ci se met à les invectiver violemment, après quoi elle décharge toute sa bile sur la famille impériale et le Chaï en général. Après avoir fait relâcher le soldat Yankin, Chan lui présente toutes ses excuses pour avoir douté de sa loyauté.

- Qu'allez-vous faire d'elle ? demande la princesse Mitzu en voyant Shavane quitter la pièce sous bonne escorte.

- L'exiler dans les plaines, répond Chan. Nous l'abandonnerons sur place demain, sans boire ni manger. Elle pourra toujours aller demander de l'aide à l'ennemi, si le cœur lui en dit ! Rendez-vous au [199](#).

75

Vous plongez ventre à terre dans les broussailles pour échapper au redoutable missile, mais un éclat de glace se détache en plein vol. Il vous transperce la jambe gauche et vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à cette blessure, rendez-vous au [10](#).

76

Vous insérez délicatement la lame de votre arme Kaï dans la feuillure de la trappe, puis vous appuyez de toutes vos forces pour faire levier. Néanmoins, vous sentez que cette ouverture est protégée par un sort très puissant et qu'il vous faudra déployer toute votre énergie pour la faire céder.

TRAPPE DU YANSI HABILITÉ : 50 ENDURANCE : 25 (scellée par magie)

Menez ce combat de la façon habituelle. Les points d'ENDURANCE que vous perdrez représentent la fatigue occasionnée. Ce n'est pas rien de lutter contre un dispositif magique ! Vous pouvez interrompre vos efforts à tout moment. Dans ce cas, rendez-vous au [118](#). Si vous persévérez et que vous remportez le combat (autrement dit, si vous réussissez à réduire l'ENDURANCE de la trappe à 0), rendez-vous au [69](#).

77

Vous recourez au sortilège du *Trait de Feu* pour enflammer la pointe de votre flèche avant de la lancer sur le poste de commandement adverse. Le feu se propage rapidement et, en l'espace de quelques secondes, la tente s'emplit d'une épaisse fumée. A moitié asphyxiés, le commandant bhanarien et ses quatre gardes du corps ne tardent pas à émerger en titubant et vous vous lancez aussitôt à l'attaque en poussant votre fameux cri de guerre :

- Pour le Sommerlund et le Kai !

COMMANDEMENT DE LA CAVALERIE BHANARIENNE
HABILETÉ:48 ENDURANCE:50

Puisque trois soldats Chaï combattent à vos côtés, augmentez votre HABILETÉ de 3 durant toute la durée de l'affrontement. Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [266](#).

78

En pénétrant dans le chariot, vous trouvez la princesse Mitsu en larmes, en train de bercer dans ses bras le jeune Kamada. L'enfant est complètement inerte et de fines gouttelettes de sueur froide perlent sur son front livide. - Oh, Ishir ! Qu'est-il donc arrivé à mon cher petit ! se lamente la malheureuse mère. Vous vous approchez du jeune prince et vous soulevez sa paupière. La pupille étant dilatée, tout porte à croire à un empoisonnement. Vous inspectez rapidement l'intérieur du chariot. Sur la couche de l'enfant, tout près de l'oreiller, vous remarquez un petit soldat

de bois. Vous le saisissez délicatement entre deux doigts afin de l'examiner de plus près.

Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art des Simples, rendez-vous au [32](#). Sinon, rendez-vous au [176](#).

79

La flèche manque sa cible d'un cheveu. Elle part se planter en pure perte dans la paroi humide du souterrain et votre adversaire continue sa course, sans se douter qu'il vient d'échapper de justesse à la mort. Vous récupérez votre pointe en l'arrachant d'un coup sec, puis vous repartez immédiatement à la poursuite du fugitif et de son innocent otage. Rendez-vous au [6](#).

80

Vous proférez rapidement les paroles du sortilège d'*Envoûtement*, puis vous ordonnez au prisonnier de répondre aux questions du sergent Yeng. Sous l'influence de votre ascendant psychique, l'homme se met à battre des paupières et, les yeux à moitié révoltés, il se met à parler d'une voix mal assurée. Rendez-vous au [51](#).

81

Chan demande des volontaires pour partir en mission avec vous. Immédiatement, le sergent Yeng et trois de ses hommes - dont le valeureux soldat Yankin - font un pas en avant. Après les avoir félicités pour leur courage, Chan souhaite bonne chance à toute la troupe. Vous décidez de partir à pied et de vous approcher de l'objectif en avançant sous le couvert des hautes herbes. Une fois parvenus au pied de la colline, vous vous arrêtez un instant pour observer le poste de commandement bhanarien ainsi que la tour qui se dresse derrière. A votre grand soulagement, vous constatez que les ennemis ne sont qu'au nombre de six : un officier, quatre gardes du corps et un signaleur. Après quelques minutes de réflexion, vous arrivez à la conclusion suivante : si vous voulez

avoir une chance de vous emparer de cette place, il faudra attaquer simultanément sur les deux fronts : la tente et la tour.

Si vous voulez diriger l'assaut de la tente, rendez-vous au [103](#). Si vous préférez mener l'attaque du côté de la tour, rendez-vous au [160](#).

82

Soudain, les soldats de Chan arrivent au grand galop pour prendre l'ennemi à revers. Sabre au poing, ils se lancent courageusement à l'attaque et vous profitez de cet instant de diversion pour saisir votre arme et vous préparer à affronter les créatures tandis que Chan vous imite.

KRAKALLA HABILITÉ : 50 ENDURANCE : 48

Le renfort inopiné des cavaliers de Chan vous permet d'ajouter 1 point à votre HABILITÉ pour toute la durée du combat. Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [241](#).

83

Le gaz infect vous soulève le cœur et vous fait tousser violemment (vous perdez 1 point **d'ENDURANCE**). Pendant que votre Discipline Magnakaï du Nexus neutralise peu à peu l'effet des toxines que vous venez d'inhaler, vous demandez à Mizu de mettre son père à l'abri de toute urgence, car le Vozga risquerait fort d'être fatal à un homme de son âge. La courageuse princesse s'exécute aussitôt et, tandis qu'elle aide le vieux Kheakhan à gagner le fond de la crypte, vous traversez rapidement le nuage empoisonné et vous vous lancez à la poursuite du tyran et de son otage. Rendez-vous au [6](#).

84

La journée s'annonce bien. Aucun nuage ne vient troubler le bleu du ciel et le voyage se déroule sans encombre, ce qui vous permet de rattraper le temps perdu hier à cause du mauvais temps. Le

lendemain, tout se passe pour le mieux également. Étant donné les circonstances, Chan prévoit d'arriver aux ruines de Zanaza avant la tombée de la nuit. Aux environs de midi, vous repérez un ancien cimetière à trois cents mètres de la grand route. Un chariot attelé attend devant l'entrée délabrée et, en focalisant votre vision, vous parvenez à distinguer le blason délavé qui orne le bat-flanc de la voiture : une tête de tigre qui n'est autre que l'emblème du Bhanar! Vous en informez aussitôt Chan. Selon lui, il s'agit soit d'un commerçant bhanarien égaré dans les environs, soit d'un détachement de l'armée de Séjanoz. Comme vous manifestez le désir d'aller inspecter ce chariot de plus près, Chan fait arrêter le convoi et, pendant qu'il reste sur la grand route en attendant votre retour, vous partez au petit trot en direction du cimetière.

Après avoir observé le site funéraire de loin, vous réalisez qu'il n'y a que deux façons d'entrer. Soit par la porte (rendez-vous au [202](#)), soit par une brèche ouverte dans le mur d'enceinte (rendez-vous au [251](#)).

85

Ces dés n'ont pas de secrets pour vous. Durant vos études d'Astrologie au monastère Kaï, vous vous serviez d'accessoires tout à fait semblables à ceux-ci. Alors que vous continuez à les soupeser et à les examiner attentivement, un garde au teint cireux se penche vers vous en vous tirant par la ! manche. Son impatience vous fait sourire. Vous 1 lui tendez les dés Xi et il s'empresse de souffler I dessus avant de les faire rouler sur le sol. Mauvaise pioche! D'après les angles qu'ils forment et les divers dessins qui ornent leurs 1 faces, vous comprenez aussitôt que cet homme ' n'ira pas jusqu'au bout du voyage. Vous vous 1 abstenez néanmoins de lui révéler la triste vérité ; et vous prédisez un brillant avenir à sa nombreuse descendance. A ces mots, l'homme laisse éclater sa joie. Il vous apprend qu'il a effectivement six garçons, dont deux sont déjà j gardes à la cour impériale.

Ses compagnons semblent fort impressionnés par ! vos talents et, rien qu'à leurs regards, vous sentez que vous venez de grimper d'un cran dans leur estime. Rendez-vous au [153](#).

86

De toute évidence, les Bhanariens tentent de pénétrer dans les catacombes à coups d'explosifs. Voyant cela, votre sang ne fait qu'un tour, car c'est précisément là que la famille impériale a trouvé refuge. Vous quittez aussitôt la porte principale pour vous précipiter vers le donjon. I En passant devant la barricade, vous alertez Chan à grands cris, et il ordonne à Yeng de se joindre à vous. Vous arrivez enfin devant le portail de pierre et, tandis que le sergent s'escrime à l'ouvrir, les minutes défilent inexorablement.

Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre obtenu est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [253](#). S'il est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [96](#).

87

D'un œil expert, vous parcourez toutes ces fioles et tous ces bocaux. Certaines substances vous sont familières :

Potion de Laumspur (2 doses). (Vous permet de récupérer 4 points d'**ENDURANCE** à l'issue d'un combat.)

Herbe des potences (1 dose). (Après ingestion, provoque un profond sommeil.) Concentré d'Ashexa (1 dose), (champignon curatif qui vous permet de regagner 6 points

d'ENDURANCE.)

A présent, quittez le laboratoire et rendez-vous au [38](#).

88

A l'est de Javai, la route commerciale traverse de nombreux hameaux autour desquels de braves paysans Chaï travaillent leurs terres sans relâche sous le cuisant soleil estival. Mais les habitations s'espacent peu à peu et, aux environs de midi, la caravane continue sa route à travers une immense prairie sauvage qui s'étend sur plus de cent cinquante kilomètres jusqu'aux rives du fleuve Tkukoma.

En fin de journée, vous repérez dans le lointain un groupe de corbeaux qui volent en cercle au-dessus d'un bosquet d'arbres. Chan les observe d'un œil soucieux. La présence de ces charognards ne lui dit rien qui vaille. Il donne aussitôt l'ordre de faire arrêter le convoi et il vous invite à l'accompagner jusqu'au petit bois avant de poursuivre le voyage. Si vous souhaitez aller avec lui, rendez-vous au [270](#). Si vous préférez ne pas vous éloigner de la caravane, rendez-vous au [145](#).

89

Kasarian apprécie grandement votre assistance car les dégâts sont considérables. L'attaque des troupes bhanariennes a été tellement soudaine et violente que la moitié de la garnison lissanienne a été décimée. Après avoir soigné les blessés, vous partez aider le commandant à réparer les fortifications qui présentent de nombreuses brèches. Il fait presque nuit lorsque vous pouvez enfin vous reposer.

A moins de posséder la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre un Repas, faute de quoi vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous ensuite au [149](#).

90

- Je vais de ce pas prévenir Kau-Doshin, déclare Shavane. Lui seul saura ce qu'il convient de faire. Sur ce la gouvernante sort du chariot et, en attendant qu'elle revienne avec le conseiller impérial, vous administrez vos soins au jeune prince. Enfin Kau-

Doshin arrive. Après avoir vérifié que Kamada est confortablement installé, il vous remercie de vous être occupé de lui, puis il vous demande de sortir pour pouvoir préparer l'antidote approprié en toute tranquillité. Alors que vous descendez les marches, vous entendez la porte du chariot claquer derrière vous. Si vous souhaitez retourner vers l'abri que vous vous êtes préparé pour la nuit, rendez-vous au [239](#). Si vous préférez partir à la recherche du petit soldat de bois que Shavane a jeté au loin, rendez-vous au [111](#).

91

Vous criez à Chan de prendre garde, puis vous vous jetez sur le côté afin d'éviter la branche. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [48](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [258](#).

92

- Capitaine, relâchez le prisonnier et préparez-vous à faire redémarrer le convoi, chuchotez-vous rapidement à l'oreille de Chan. L'officier de la garde impériale vous obéit à contrecœur. Il dénoue la corde attachée au pommeau de sa selle et, sitôt libre, Xango éperonne son cheval pour partir au triple galop. Maintenant que son frère ne se trouve plus dans la ligne de tir, Kronar pousse un hurlement triomphant. Sans perdre une seconde, il décoche sa flèche et son compagnon également. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Transcendant, rendez-vous au 22. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [215](#). Si vous ne possédez ni l'une ni l'autre de ces disciplines ou si vous ne vous êtes pas encore élevé assez haut dans la hiérarchie Kaï, rendez-vous au [170](#).

93

La flèche vous atteint en plein front et une explosion fulgurante vous transperce le crâne. Vous avez l'impression de basculer dans un abîme sans fond. Une seconde plus tard, vous sombrez dans l'inconscience. Votre mission est hélas terminée et les catacombes de Fort Vlau seront votre éternel tombeau.

94

Vous suivez le passage jusqu'à ce que vous débouchiez dans une pièce qui, de toute évidence, abritait le laboratoire d'un alchimiste. Les murs et le sol sont couverts de symboles ésotériques et d'idéogrammes se rapportant aux différents éléments chimiques, aux gaz et aux métaux universels. Sur la table de travail sont posés plusieurs grimoires qui semblent avoir été consultés il n'y a pas si longtemps. A l'autre bout de la pièce, vous apercevez un porche et le démarrage d'un autre souterrain partant vers le nord. Si vous voulez fouiller le laboratoire, rendez-vous au [87](#). Si vous préférez aller explorer le porche, rendez-vous au [38](#).

95

Vous surveillez la mise en place de la branche et, à l'aide d'une corde et d'une poulie, vous parvenez à soulever la roue du chariot afin de la sortir de son essieu. Alors que vous vous glissez sous la voiture pour poursuivre la réparation, vous entendez soudain un terrible craquement. Vous ne pouviez pas prévoir que le cœur de la branche était complètement pourri, et celle-ci vient de se briser en deux. Horreur! Le chariot bascule et vous écrase sous son poids !

Les hommes de Chan se précipitent à votre secours et tentent de redresser le véhicule avant qu'il ne soit trop tard.

Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Transcendant, rendez-vous

au [165](#). Si vous ne maîtrisez pas cette discipline ou si vous n'avez pas encore atteint le grade requis, rendez-vous au [275](#).

96

La porte s'ouvre enfin et un tourbillon de poussière s'échappe des catacombes. Au loin, vous entendez les réfugiés hurler d'effroi et tousser violemment. Tandis que l'écho de leurs cris se répercute jusqu'au fond du labyrinthe, l'angoisse s'empare de vous : seriez-vous arrivé trop tard pour tirer le Khea-khan et les siens des griffes de Séjanoz? Sans perdre une seconde de plus, vous vous élancez dans le souterrain en compagnie du sergent Yeng. Au bout de quelques mètres, vous arrivez à un embranchement. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Exploration, rendez-vous au [246](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [167](#).

97

Vous assenez le coup fatal, et l'odieuse créature s'écroule à vos pieds. Sans perdre un instant, vous rejoignez le sergent Yeng afin de prêter main-forte au soldat qui s'est fait prendre dans les mailles poisseuses de votre filet. D'un geste rapide et précis, vous éliminez la bête qui était prisonnière avec lui, puis vous prononcez les paroles magiques pour annuler le sortilège. Deux secondes plus tard, le soldat est de nouveau sur pied et il vous remercie de votre intervention. En examinant de près les dépouilles de vos adversaires, vous en concluez qu'il s'agit d'une espèce apparentée aux Agarashi. Ils sont probablement descendus des collines de Hyunsei pour essayer de trouver quelque chose à se mettre sous la dent car ils sont d'une maigreur extrême. Le sergent Yeng confirme votre hypothèse. - Il y a fort longtemps, vous explique-t-il, à l'époque de la Nuit Éternelle, ces diaboliques créatures d'Agarash le Damné pullulaient dans la région. Après la victoire des Anciens Mages, elles ont été forcées de battre en retraite vers les plaines sauvages du Chaî. Leurs descendants se sont ensuite installés dans les collines, vivant dans des cavernes ou des terriers. En règle générale, ils ne s'attaquent aux voyageurs de passage que

lorsqu'ils sont poussés par la faim ou lorsque des épidémies les obligent à abandonner leur repaire. Vous vous fiez à votre sens de l'Exploration et, après vous être assuré qu'il ne traînait plus aucun spécimen de cette triste engeance dans le coin, vous remontez en selle et, toujours escorté de Yeng et de sa troupe, vous reprenez la grand route qui mène à la forêt de Javaï. Quelques kilomètres avant de l'atteindre, vous repérez une source en bordure du chemin. C'est l'endroit idéal pour établir le campement. Vous dépêchez aussitôt un cavalier pour prévenir la caravane que vous vous arrêterez là pour la nuit. En attendant l'arrivée du convoi, vous devez prendre un Repas (sauf si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse), faute de quoi vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Ensuite, rendez-vous au [45](#).

98

D'un bond, vous vous écartez du geyser en éruption et vous parvenez à gagner un endroit sec.

Cette douche forcée vous a grièvement brûlé et votre peau est couverte de cloques, mais vous réussissez à atténuer la douleur cuisante qui vous étreint grâce à votre sens inné de la guérison. Vous perdez néanmoins 3 points d'ENDURANCE. Vous êtes à peine remis de vos blessures qu'un cri déchirant vous fait dresser l'oreille. Rendez-vous au [44](#).

99

Avant même que vous n'ayez le temps de dresser un plan d'action, l'une des Créatures de Givre tourne la tête et s'avise de votre présence. Elle vous prend sous le feu de son terrifiant regard et vous la voyez soudain projeter un énorme cône de glace qui arrive sur vous à la vitesse d'un obus. Rendez-vous au [61](#).

100

A l'abri du pilier, vous risquez un œil dans l'ancienne chambre mortuaire et vous éprouvez un coup au cœur en apercevant, tout

au fond, l'imposante silhouette de l'Autarque Séjanoz. D'une stature immense (il vous dépasse d'une bonne longueur de lame), il est caparaçonné de la tête aux pieds dans une armure noire incrustée de filigranes d'or. Son visage disparaît sous un casque figurant une tête de tigre et il porte en outre une longue cape écarlate qui ondule nerveusement à chacun de ses gestes. Seules ses mains sont visibles. Des mains décharnées, fripées par l'âge, aux doigts tordus comme des serres de rapaces. Elles paraissent presque incongrues au milieu de cet attirail impressionnant mais elles sont protégées par de robustes bracelets d'or d'où partent quatre longues griffes d'acier recourbé. Les membres de la famille impériale sont blottis dans un coin, les yeux agrandis par l'effroi. L'un des gardes de l'Autarque les menace avec un long pieu étincelant d'où s'échappent des volutes de fumée bleue. Vous réalisez qu'il s'agit là de l'arme qui a tué le sergent Yeng et que son assassin n'est autre que l'homme qui la manie présentement.

Mais le diabolique Autarque décèle subitement votre présence. D'une voix étouffée par son heaume, il vous intime l'ordre de vous rendre. - Toute résistance est inutile, pauvre mortel ! Mes troupes sont partout, vous êtes cerné !. Vous êtes sur le point de riposter afin de lui lancer un défi, lorsqu'une douleur atroce vous vrille le crâne. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Écran Psychique, rendez-vous au [294](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [28](#).

101

Les signes ne trompent pas : le prince Kamada est en danger et tout porte à croire qu'il sera trahi par un proche de la famille impériale. Pour l'instant vous ne pouvez pas savoir par qui, mais vous en informez aussitôt la princesse et vous lui conseillez de faire preuve de la plus grande vigilance.

Bouleversée par vos révélations, Mitsu ne peut retenir ses larmes. Cependant elle se reprend rapidement car, selon le code de la société Chaï, il n'est pas de bon ton de montrer ses

sentiments. Après s'être excusée de cet instant de faiblesse, la princesse vous prie de rejoindre vos quartiers. Rendez-vous au [298](#).

102

La racine de Sabito vous permet de respirer sous l'eau et de rester en vie jusqu'à ce que le plafond recommence à s'élever. Rendez-vous au [287](#).

103

Le sergent Yeng se déclare prêt à attaquer seul la tour de signalement pendant que vous et les autres partirez à l'assaut du poste de commandement. Maintenant que les objectifs sont clairement définis, vous commencez à escalader discrètement la colline. Arrivé à vingt mètres du but visé, vous faites signe à vos hommes de s'arrêter. Vous voulez être sûr que l'officier et ses gardes du corps sont bien à l'intérieur de la tente avant de déclencher l'attaque. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Élémentalisme et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [63](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et qu'il vous paraît opportun de vous en servir, rendez-vous au [179](#). Si vous préférez avoir recours à la Magie des Anciens (à condition de posséder cette Discipline) et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Éminent, rendez-vous au [77](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces disciplines ou si vous ne souhaitez pas les utiliser dans le cas présent, rendez-vous au [143](#).

104

Vous avez déjà entendu parler des dés Xi mais vous n'avez encore jamais eu l'occasion de vous en servir. Tandis que vous les examinez d'un œil perplexe, un sergent au teint cireux se penche vers vous en vous tirant par la manche. Son impatience vous fait sourire et vous lui tendez les dés Xi. Il s'empresse de souffler dessus avant de les faire rouler sur le sol, puis il vous interroge du regard. Hélas ! vous êtes incapable d'interpréter les signes qui apparaissent sur les différentes faces. Vous vous en excusez

platement auprès du sergent et celui-ci ne cache pas sa déception. D'une main rageuse, il rafle les dés, puis il les rend au capitaine Chan en marmonnant dans sa barbe. Il est clair que cet homme ne vous tient plus en grande estime. Rendez-vous au [153](#).

105

Sitôt après la mort du dernier Brumalghast, la température ambiante commence à s'élever sensiblement. L'anéantissement de ces créatures a mis fin au sortilège et la nature reprend ses droits, du moins dans cette partie-ci de la forêt. Grâce à vos connaissances médicales, vous ranimez Chan et vous repartez en hâte vers l'ouest afin de rejoindre le convoi. A la lisière de la forêt, vous rencontrez le sergent Yeng qui était justement parti à votre recherche en compagnie de quelques éclaireurs.

Il fait presque nuit lorsque vous arrivez enfin à la caravane. Kau-Doshin se montre terriblement inquiet en vous entendant relater votre aventure. Il ordonne d'établir le camp de nuit sur la grand route même et, sur les conseils avisés de Chan, il suggère de faire un détour pour éviter de traverser les régions boisées.

Le lendemain, le trajet se révèle malheureusement plus difficile que prévu. La route de campagne est en très mauvais état et les chariots avancent à une allure d'escargot, par crainte de briser une roue dans les innombrables nids-de-poule qui déforment la chaussée. Désormais, le capitaine Chan et vous montez les chevaux que le chef nomade Bazan a offerts à Xo-lin. Ce sont de superbes pur-sang, parfaitement dressés. Dans l'après-midi, vous croisez un cours d'eau. Chan arrête le convoi afin que tout le monde - y compris les bêtes - puisse enfin se restaurer et se rafraîchir. Alors que vous partagez un morceau de pain avec un soldat, vous entendez soudain quelqu'un pousser un cri déchirant. Cela vient de la voiture de la princesse Mitsu. Quelque chose vous dit que son fils est en danger. Si vous décidez d'aller voir de quoi il retourne, rendez-vous au [127](#). Si vous préférez rester sur place, rendez-vous au [296](#).

106

Soudain, les soldats de Chan arrivent au grand galop pour prendre l'ennemi à revers. Sabre au poing, ils se lancent courageusement à l'attaque, et le capitaine Chan et vous profitez de cet instant de diversion pour dégainer vos armes. Dans la fébrilité du moment, vous laissez malheureusement échapper votre arme Kaiï. Inutile de songer à la ramasser car les créatures se retournent déjà contre vous :

KRAKALLA HABILITÉ : 50 ENDURANCE : 48

Vous ne pourrez récupérer votre arme Kaiï qu'à la fin de l'affrontement mais vous pouvez ajouter 1 point de plus à votre HABILITÉ pour toute la durée du combat car l'un des cavaliers harcèle votre adversaire par-derrière. Si vous remportez la bataille, rendez-vous au [241](#).

107

Vous faites appel à votre sens de l'Orientation mais vous n'arrivez toujours pas à prendre une décision. Quelque chose vous dit que votre arme Kaiï est dans les parages, mais les empreintes laissées sur le sol ne suffisent pas à vous indiquer une direction précise. Si vous décidez d'explorer le passage de gauche, rendez-vous au [94](#). Si vous préférez partir sur la droite, rendez-vous au [155](#).

108

Alors que le sergent Yeng tire son épée et s'élançe à travers la chambre mortuaire pour gagner la porte, vous reposez doucement la tête de Kau-Doshin sur la pierre froide du sol puis vous vous précipitez dans la même direction. Au moment où Yeng tire la porte à lui, une décharge d'énergie le frappe en pleine poitrine. Le voyant tomber à la renverse, vous vous agenouillez à ses côtés mais vous ne pouvez plus rien pour lui : le choc l'a tué instantanément. Rendez-vous au [250](#).

Tandis que les éclaireurs et leur sergent s'éloignent rapidement sur la grand route, la caravane poursuit à moindre allure son chemin vers le village. En traversant le hameau, une poignée de gamins excités accourent vers le convoi pour donner des légumes et de la paille fraîche aux chevaux. En retour, les cochers leur lancent gentiment quelques Rens - la monnaie Chaï.

Dans le milieu de l'après-midi, la caravane arrive dans une région assez boisée. Par endroits, les arbres forment comme un dais au-dessus de la chaussée, procurant une agréable fraîcheur aux voyageurs que vous êtes. Après avoir cheminé plusieurs heures sous un soleil de plomb, un peu d'ombre ne fait pas de mal ! Mais, alors que la colonne s'engage de nouveau sous l'un de ces tunnels végétaux, votre sixième sens Kaï vous alerte d'un danger imminent. Vous faites part de vos craintes à Chan. Se fiant à votre intuition, le capitaine informe ses hommes que Kronar et sa bande rôdent probablement dans le coin, aussi leur recommande-t-il la plus grande vigilance. De votre côté, vous scrutez les environs avec inquiétude mais vous ne décelez rien de suspect... du moins pour l'instant.

Soudain, un cri retentit. En jetant un coup d'oeil par-dessus votre épaule, vous apercevez trois épouvantables créatures en train d'attaquer le cocher d'une voiture impériale - en l'occurrence celle de la princesse Mitzu. Ces monstres vampiriques ont dû se laisser tomber d'une branche au moment où le chariot passait en dessous. Aussitôt, le capitaine et vous tournez bride pour aller prêter main forte au malheureux cocher. Ce dernier se défend vaillamment mais ses agresseurs lui ont infligé de cruelles blessures. Déjà ses forces déclinent... Vous devez agir vite si vous voulez le sauver et empêcher du même coup que les créatures ne s'attaquent ensuite à la princesse Mitzu.

Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [141](#). Si vous maîtrisez la Magie des Anciens et qu'il vous paraît judicieux d'y avoir recours,

rendez-vous au [132](#). Si vous possédez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique, rendez-vous au [219](#). Si vous ne possédez aucune de ces disciplines ou si vous ne souhaitez pas vous en servir dans le cas présent, rendez-vous au [18](#).

110

Fort Vlau est en passe d'être assiégé. La cavalerie du Bhanar a déjà réussi à ouvrir plusieurs brèches dans le mur d'enceinte et le combat fait rage au pied du donjon central. En focalisant votre vision, vous ne tardez pas à comprendre que les manœuvres de l'ennemi sont dirigées à distance, à partir d'une colline située au sud des fortifications. Le poste de commandement consiste en une tente carrée occupée par des officiers et une tour de signalement en bois. C'est du haut de cette tour que le commandant bhanarien gouverne les mouvements de ses troupes, en agitant des drapeaux selon un code convenu.

Sur l'ordre de Chan, la caravane quitte la grand route pour s'engager dans une prairie d'herbes hautes où elle sera moins en évidence. Mais la situation demeure dramatiquement précaire. Puisqu'il n'est plus question de chercher refuge à Fort Vlau et qu'il semble impossible de poursuivre sans attirer l'attention de l'ennemi, le convoi est condamné à rester sur place. Or, dans cette plaine, il occupe une position particulièrement vulnérable. Chan a l'air totalement découragé. - Ne perdez pas espoir, capitaine, j'ai un plan, lui dites-vous. Un plan périlleux, certes, mais cela vaut mieux que rien. Rendez-vous au [236](#).

111

Vous fouillez dans les hautes herbes pour tâcher de mettre la main sur le jouet du petit prince mais il demeure introuvable. Selon toute probabilité, quelqu'un l'a ramassé avant vous. Maudissant cette déveine, vous décidez de regagner votre abri. Rendez-vous au [239](#).

112

Vous voyez soudain Xango tomber de cheval, juste au moment où il amorçait le coteau boisé. Aussitôt Kronar vole à son secours et Chan profite instantanément de cette aubaine pour remettre la caravane en branle. Alors que les cochers forcent les attelages à grands coups de fouet, vous attendez que tous les chariots soient passés avant de leur emboîter le pas. Ce contretemps inespéré vous permet d'échapper à l'embuscade et vous êtes déjà loin lorsque Xango se relève de sa chute. Rendez-vous au [40](#).

113

Séjanoz reçoit la Flèche de l'Expiation en plein cœur. Il tombe à genoux en poussant un hurlement d'agonie et vous vous précipitez pour lui arracher l'enfant des mains. Déjà le corps du tyran commence à se décomposer. Ses pouvoirs surnaturels lui ont permis de maintenir sa vieille carcasse en vie durant des siècles, mais à présent il suffit de quelques secondes pour que le temps prenne sa revanche. Sa chair et ses os se désintègrent à vue d'œil. Bientôt il ne reste plus du redoutable Autarque qu'un petit tas de poussière que le vent disperse d'un simple souffle. Rendez-vous au [286](#).

114

Vous continuez à suivre la route pavée qui s'enfonce bientôt dans la forêt inconnue. Autour de vous, les arbres semblent anormalement immobiles et silencieux. Plus vous avancez, plus il fait froid. Une fine pellicule de givre recouvre les grands pins et les flaques d'eau sont prises par le gel. Vous sentez qu'il y a de la sorcellerie dans l'air et vous annoncez à Chan qu'il serait peut-être plus sage de ne pas aller plus loin. Le brave capitaine s'en remet à votre avis et fait arrêter le convoi. Au moment où vous vous apprêtez à tourner bride, vous constatez avec stupéfaction qu'un élément imprévu vous coupe la retraite. Rendez-vous au [235](#).

115

Vous récitez le sortilège du *Filet* et, suivant la gestuelle de la Confrérie de l'Étoile, vous tendez le bras vers la créature. Comme vous ne voulez pas courir le risque de blesser le soldat en vous servant d'un artifice destructeur contre l'immonde bête, vous espérez que vos paroles auront l'effet escompté.

De fait, une substance poisseuse ne tarde pas à jaillir de vos doigts. En l'espace de deux secondes, un tissu de fibres gluantes s'abat sur la créature et son captif, les empêchant d'esquisser le moindre geste. Ensuite, vous sautez à terre et, après avoir dégainé votre arme Kaiï, vous voici prêt à en découdre avec les deux autres monstres qui déjà s'avancent sur vous.

CHAGARASHI HABILITÉ : 44 ENDURANCE : 40

Étant donné que le sergent Yeng combat à vos côtés, vous pouvez augmenter votre HABILITÉ de 1 point pour toute la durée de l'affrontement. Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [97](#).

116

Vous vous frayez un chemin à travers un dédale de boyaux obscurs et vous débouchez dans une chambre mortuaire au plafond bas. Kau-Doshin est là, étendu sur le sol. Un mince filet de sang s'écoule de sa bouche et vous comprenez immédiatement que sa fin est proche. Avec d'innombrables précautions, vous soulevez sa tête et vous vous penchez pour recueillir ses dernières paroles. Entre deux gémissements de douleur, le malheureux parvient à tendre une main tremblante vers une porte voûtée, tout au fond de la pièce, puis il articule péniblement ces quelques mots :

- Je vous en prie... Grand Maître... sauvez-les ! Rendez-vous au [108](#).

Shavane refuse farouchement de vous montrer son pendentif. Elle vous accuse d'être de mèche avec le soldat Yankin et prétend que vous êtes un espion à la solde de l'ennemi. Scandalisé par ces calomnies, le capitaine Chan se précipite sur elle pour lui arracher la chaîne qu'elle porte autour du cou. La gouvernante se débat en protestant violemment, mais Chan parvient à la maîtriser d'une main tandis que, de l'autre, il exhibe l'amulette aux regards de l'assistance. Une rumeur horrifiée parcourt alors la foule des courtisans : le médaillon de Shavane est orné d'une tête de tigre qui n'est autre que l'emblème de l'Autarque Séjanoz. Rendez-vous au [74](#).

Renonçant à forcer cette ouverture, vous retournez au triple galop vers le convoi. Entretemps, les autres ont pu réparer la roue du chariot et la caravane s'ébranle de nouveau vers l'est. En fin de journée, le convoi fait halte à proximité de Sansei, un paisible hameau situé sur la grand route de Rakholi. Le lendemain, la caravane s'ébranle de nouveau et vous parcourez encore un bon bout de chemin malgré une chaleur étouffante.

Le troisième jour, peu avant midi, vous arrivez en vue d'une large vallée située à quatre-vingts kilomètres des rives du Tkukoma. Avec ses centaines de geysers et de trous d'eau, le Val de Nahba offre un paysage spectaculaire. Des colonnes d'eau et de vapeur jaillissent de toutes parts, poussées par la pression du gaz qui s'échappe des entrailles de la terre. La grand route traverse cette étendue surnaturelle sur toute sa longueur. A la tombée de la nuit, vous décidez de dresser le camp entre deux cratères bouillonnants et écumants. Rien de tel pour faire cuire des œufs et du poisson à la vapeur pour toute la troupe ! Après le dîner, vous vous installez pour dormir et vous essayez de trouver le sommeil malgré le bruit de fond obsédant de l'eau qui se répercute dans toute la vallée. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le

résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [288](#). S'il est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [30](#).

119

Vous demandez au sergent Yeng d'aller chercher des explosifs à l'armurerie. Il revient peu de temps après avec un baril de poudre à canon. Vous en jetez une bonne poignée à la base du portail, puis vous déroulez une mèche et vous l'enflammez une fois que vous vous trouvez à bonne distance du point d'explosion. Quelques secondes plus tard, la porte vole en éclats dans un nuage de fumée et de poussière. A l'intérieur du souterrain, vous entendez les membres de la famille impériale se mettre à tousser violemment. Tandis que l'écho de leurs cris désespérés se répercute jusqu'au fond du labyrinthe, l'angoisse s'empare de vous : seriez-vous arrivé trop tard pour tirer le Khea-khan et les siens des griffes de Séjanoz ? Sans perdre une seconde de plus, vous vous élancez dans le sombre passage voûté en compagnie du sergent Yeng. Au bout de quelques mètres, vous arrivez à un embranchement. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Exploration, rendez-vous au [246](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [167](#).

120

- Je vais aller chercher Kau-Doshin, il saura quoi faire, déclare Shavane.

Alors que la gouvernante quitte le chariot princier en hâte, vous profitez de son absence pour sortir la potion de votre sac à dos et, après l'avoir diluée dans un fond d'eau, vous l'administrez à Kamada. A l'arrivée du conseiller, votre jeune patient a déjà repris des couleurs. Kau-Doshin vous remercie de vous être occupé de lui si diligemment, puis il vous demande de sortir afin de pouvoir préparer l'antidote approprié en toute tranquillité. Vous descendez donc du chariot et la porte se referme aussitôt derrière vous. (N'oubliez pas de rayer le Klorva de votre *Feuille d'Aventure*.)

A présent, si vous souhaitez regagner votre abri, rendez-vous au [239](#). Si vous préférez inspecter les alentours du chariot pour tenter de retrouver le soldat de bois dont Shavane s'est débarrassée, rendez-vous au [111](#).

121

A la lisière de la forêt, vous rencontrez le sergent Yeng qui était justement parti à votre recherche en compagnie de quelques éclaireurs. Il fait presque nuit lorsque vous arrivez enfin à la caravane. Kau-Doshin se montre terriblement inquiet en vous entendant relater votre aventure. Il ordonne d'établir le camp de nuit sur la grand route même et, sur les conseils avisés de Chan, il suggère de faire un détour pour éviter de traverser les régions boisées.

Le lendemain, le trajet s'avère malheureusement plus difficile que prévu. La route de campagne est en très mauvais état et les chariots avancent à une allure d'escargot, par crainte de briser une roue dans les innombrables nids de poule qui déforment la chaussée. Désormais, le capitaine Chan et vous montez les chevaux que le chef nomade Bazan a offerts à Xo-lin. Ce sont de superbes pur-sang, parfaitement dressés. Dans l'après-midi, vous croisez un cours d'eau. Chan arrête le convoi pour que tout le monde - y compris les bêtes - puisse enfin se restaurer et se rafraîchir. Alors que vous partagez un morceau de pain avec un soldat, vous entendez soudain quelqu'un pousser un cri déchirant. Cela vient de la voiture de la princesse Mitsu. Quelque chose vous dit que son fils est en danger. Si vous décidez d'aller voir de quoi il retourne, rendez-vous au [127](#). Si vous préférez rester sur place, rendez-vous au [296](#).

122

En compagnie de Chan, vous traversez la cour du palais où vous attend la caravane impériale. Tout semble fin prêt pour le voyage. Le convoi est formé de trois grands chariots tirés chacun par un attelage de huit chevaux, plus une escorte de vingt

cavaliers arborant de simples tuniques rouge sombre pour tout uniforme. Les dorures et la fine laque qui ornaient les voitures impériales ont disparu sous une épaisse couche de peinture marron. Chan se montre satisfait de ce camouflage. Ainsi banalisé, le convoi attirera moins l'attention sur son passage. De la pointe de son Kirusami, le capitaine fait signe à un valet d'écurie de lui amener son cheval. Le jeune garçon s'exécute aussitôt et il revient en tirant par la bride un fier étalon à la robe noire comme la nuit, ainsi qu'une jument gris pommelée dont il vous tend les rênes.

- Nous chevaucherons côte à côte, mon seigneur, déclare Chan en mettant le pied à l'étrier. Une fois en selle, vous attendez en silence l'arrivée du vieux Khea-khan et de sa famille. Des serviteurs dévoués s'empressent de les faire monter dans la voiture du milieu et, sitôt les portières fermées, Chan donne le signal du départ. La caravane s'ébranle lentement et, après avoir franchi les portes du palais, elle s'engage dans les rues de la cité. Les cavaliers de la garde impériale ouvrent la marche tandis que le capitaine Chan et vous restez postés à l'arrière, derrière le troisième chariot. Au moment où vous passez à votre tour sous l'imposant portail, vous entendez s'élever les pleurs et les lamentations de tous ceux qui ne feront pas partie du voyage. Rendez-vous au [58](#).

123

Vous rendez l'enfant à sa mère, puis vous aidez le vieux Khea-khan à quitter les catacombes au plus vite. Le capitaine Chan vous attend à la sortie et il ne cache pas sa joie de voir réapparaître l'empereur sain et sauf. Lorsque vous lui annoncez en outre que Séjanoz est mort, il n'en croit pas ses oreilles.

- Qu'Ishir soit louée ! s'écrie-t-il. Après trois mille ans, notre continent est enfin débarrassé de ce maudit tyran ! Rendez-vous au [300](#).

124

Pendant près d'une heure, vous parcourez les allées de Rakholi. Le spectacle qu'offre cette ville nomade ne manque pas de pittoresque. En passant devant certaines tentes, de délicieuses odeurs de cuisine vous flattent les narines. Vous pouvez acheter des vivres, sachant qu'un Repas coûte 1 pièce d'or - ou 10 Rens, la monnaie Chaî - et une bouteille de vin de riz, 1 pièce d'or également. Un artisan vend ses flèches au prix de 20 Rens les deux. Si vous souhaitez faire quelques emplettes, n'oubliez pas de faire les modifications qui s'imposent sur votre *Feuille d'Aventure*. Ensuite, rendez-vous au [268](#).

125

Vous sautez agilement par-dessus les corps de vos victimes, puis vous sortez de ce sinistre endroit par une ouverture creusée dans le mur. Ensuite, vous vous frayez un chemin à travers un dédale de boyaux obscurs et vous débouchez dans une chambre mortuaire au plafond bas. Kau-Doshin est là, étendu sur le sol. Un mince filet de sang s'écoule de sa bouche et vous comprenez immédiatement que sa fin est proche. Avec d'infinies précautions, vous soulevez sa tête et vous vous penchez pour recueillir ses dernières paroles. Entre deux gémissements de douleur, le malheureux parvient à tendre une main tremblante vers une porte voûtée, tout au fond de la pièce, puis il articule péniblement ces quelques mots :

- Je vous en conjure... sauvez-les ! Rendez-vous au [108](#).

126

- Bien sûr, votre majesté, répondez-vous avec respect et compassion.

Vous sortez alors les dés Xi de votre poche, puis vous les tendez à la princesse. A l'évidence, Mitsu connaît parfaitement la façon de procéder car elle souffle longuement dessus avant de les faire rouler sur le marbre. Ensuite, vous examinez attentivement la

configuration des dés et les symboles qui apparaissent sur les multiples faces à pans coupés. Votre cœur se serre douloureusement : tout cela ne présage rien de bon. Rendez-vous au [101](#).

127

Vous vous précipitez vers le chariot et vous découvrez la princesse Mitzu en train de consoler son fils. Le pauvre enfant est en pleurs et il tremble de peur. Chan est à leurs côtés. Il tient un serpent mort par la queue. Vous tressaillez en réalisant qu'il s'agit d'une vipère écarlate, autrement dit l'un des reptiles les plus venimeux qui soient. Dans un coin, un soldat est fermement maintenu par deux autres hommes de la troupe, mais il plaide farouchement son innocence.

- Que s'est-il passé ? demandez-vous.

Chan vous explique alors qu'il a trouvé le serpent en question lové sur le lit du jeune prince.

- C'est un miracle qu'il soit encore en vie ! dit Mitzu en serrant l'enfant sur son cœur. Ses cris nous ont alertés, le capitaine et moi. Lorsque nous sommes arrivés, nous avons surpris le soldat Yankin à l'intérieur du chariot. Selon moi, cet homme ne peut être qu'un agent à la solde de l'Autarque.

- Non ! Il n'en est rien, je vous le jure ! s'exclame alors l'accusé. Je me trouvais tout près de la voiture quand j'ai entendu notre jeune prince hurler. J'ai cru qu'il se faisait attaquer et j'ai immédiatement accouru pour lui porter secours. Voilà pourquoi j'étais sur place avant la princesse et le capitaine. Vous plongez votre regard d'acier dans les yeux de l'homme. Votre sixième sens Kaï vous incite à croire qu'il est sincère.

Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [152](#). Si vous possédez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique et que vous souhaitez y avoir recours, rendez-vous au [230](#). Si vous ne

possédez ni l'une ni l'autre de ces disciplines, ou si vous décidez de ne point vous en servir pour la circonstance, rendez-vous au [244](#).

128

Vous vous baissez pour reprendre votre arme Kaï au pillard que vous venez d'abattre. Après avoir soigneusement essuyé la lame, vous la remettez dans son fourreau. (N'oubliez pas de rétablir tous les détails concernant votre arme Kaï dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*). Une rapide inspection des lieux vous permet de découvrir le fabuleux butin que les pilleurs de tombes ont amassé, mais vous ne trouvez rien qui puisse vous être utile parmi toutes ces richesses. A gauche de la cheminée en briques, vous apercevez une porte munie d'un lourd verrou. D'instinct, vous sentez une présence derrière cette porte. Vous tirez doucement le verrou, puis vous actionnez la poignée. Alors que le lourd battant s'entrebâille en grinçant sur ses gonds, une odeur épouvantable vous assaille les narines. Même votre Discipline Magnakaï du Nexus ne parvient pas à neutraliser une telle pestilence ! La main plaquée sur votre bouche et votre nez, vous pénétrez avec circonspection dans la pièce. Rendez-vous au [240](#).

129

- Que comptez-vous faire de lui ? demandez-vous à Chan alors qu'on emmène le prisonnier.

- Le garder en otage, répond le capitaine. Je parie que Kronar n'osera rien tenter contre nous quand il apprendra que nous détenons son cher petit frère. Cette garantie nous permettra de poursuivre notre chemin sans encombre, du moins je l'espère.

Vous passez une bonne nuit et, au point du jour, vous vous levez pour seller votre jument. Chan fait donner une monture au prisonnier, puis il prend la tête du convoi en l'entraînant derrière lui.

La grand route contourne la forêt de Javaï et, une heure après avoir quitté le gué, vous repérez quelque chose qui vous met aussitôt en état d'alerte : un peu plus loin sur la droite, une pente escarpée et boisée se déploie parallèlement à la chaussée. Une fois interrogé, l'otage vous confirme que Kronar a en effet choisi cet endroit pour tendre une embuscade. Chan fait immédiatement arrêter la caravane, puis il demande à ses troupes de veiller sur les chariots de la suite impériale en attendant ses ordres. Une fois ces dispositions prises, vous décidez tous deux de partir en éclaireurs, toujours accompagnés du précieux prisonnier. Par mesure de prudence, on lui a attaché les mains dans le dos et passé un nœud coulant autour du cou, et l'extrémité de la corde est solidement amarrée au pommeau de la selle de Chan. De cette façon, si l'envie lui prenait de s'enfuir, Xango se ferait soit étranglé, soit vidé de ses étriers en raison de la tension de la corde. Tout à coup, deux cavaliers apparaissent en haut de la pente boisée. Ils mettent pied à terre, puis s'évanouissent dans la végétation environnante. Quelques minutes plus tard, vous les voyez resurgir au sommet d'une autre crête. Ils ne sont plus qu'à trente mètres. Chan reconnaît l'un d'entre eux - un grand gaillard vêtu d'une tunique matelassée rouge et noire. C'est le fameux capitaine Kronar en personne. Dès que vous arrivez à sa portée, il bande son arc et dirige la pointe de sa flèche sur vous. Ses complices l'imitent aussitôt.

- Relâche mon frère, Chan ! Si tu n'obéis pas immédiatement, vous êtes des hommes morts ! Un frisson glacial vous parcourt l'échiné. Ce ne sont certes pas des paroles en l'air, car vous sentez instinctivement que cet homme est un tireur d'élite. Si vous jugez prudent de vous plier à la requête de Kronar, rendez-vous au [92](#). Si vous préférez au contraire ne pas tenir compte de sa menace, rendez-vous au [277](#).

130

Après les rudes épreuves que vous venez de traverser dans le Val de Nahba, le moral des troupes est au plus bas. Ce n'est que bien plus tard, en atteignant le fleuve Tkukoma et en apercevant le

pont de Vulkin, que la bonne humeur revient parmi les rangs. Chan vous apprend que ce fameux pont porte le nom d'un ancien Khea-khan du Chaï. Alors que le convoi marque un temps d'arrêt, Xo-lin fait une brève apparition hors de sa voiture pour rendre hommage à la mémoire de son illustre ancêtre. De l'autre côté du pont s'étend la Lissanie. Vous pénétrez dans ce royaume allié le cœur léger et, en fin d'après-midi, vous voyez poindre la silhouette de trois cavaliers sur la route. Ils sont montés sur de vigoureux poneys noirs et portent un étendard arborant une tête de loup écarlate. C'est l'emblème de Bazan, un célèbre chef nomade. Les trois hommes viennent au-devant de vous pour vous souhaiter la bienvenue. Ils vous avertissent également que des éclaireurs du Bhanar ont été repérés dans la région et ils se proposent d'escorter la caravane jusqu'à Rakholi. Le capitaine Chan accepte son offre avec empressement. Rendez-vous au [229](#).

131

Dans votre chute, vous vous éraflez le cuir chevelu et vous vous démettez l'épaule. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous maintenant au [200](#).

132

Vous galopez vers le chariot de la princesse, le bras gauche fermement tendu en avant à la manière d'une lance, puis vous récitez les paroles du *Poing invisible* selon le rituel de l'Ancien Royaume. Aussitôt, une décharge d'énergie destructrice jaillit de votre main pour aller frapper l'une des bêtes en plein ventre. La force de l'impact l'envoie rouler sur la chaussée. Un instant plus tard, le corps de la créature se fait impitoyablement piétiner par les sabots des chevaux. Rendez-vous au [243](#).

133

Chan commence à descendre l'escalier et il vous engage à faire de même. Les tirs ennemis se font en effet de plus en plus fréquents

et, selon lui, il serait suicidaire de rester une minute de plus sur les remparts.

- Je préfère ne pas abandonner mon poste d'observation, lui répondez-vous vaillamment. Partez en avant, capitaine, je vous rejoindrai un peu plus tard.

Chan franchit alors les dernières marches et, tandis qu'il se dirige vers la porte principale, vous reprenez votre guet. C'est à ce moment que retentit une formidable explosion. Vous êtes à moitié aveuglé par l'éclat des flammes qui accompagnent la déflagration. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [226](#). S'il est compris entre 4 et 6, rendez-vous au [21](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [218](#).

134

Profondément troublés par la découverte du défunt chasseur, Chan et vous poursuivez votre route dans un silence tendu. Le froid se fait de plus en plus mordant. Tous les arbres sont figés sous une fine pellicule de givre et les flaques d'eau sont prises par la glace. Bientôt la piste se termine et vous êtes obligé de faire un grand détour vers le sud. Après avoir parcouru trois kilomètres en terrain difficile, vous retombez sur la grande route qui coupe la forêt en deux. Vous la suivez sur un bon kilomètre en reprenant la direction de l'est, mais vous sentez néanmoins qu'il y a de la sorcellerie dans l'air et vous annoncez à Chan qu'il serait peut-être plus sage de ne pas aller plus loin. Le brave capitaine s'en remet à votre avis et fait arrêter le convoi. Au moment où vous vous apprêtez à tourner bride, vous constatez avec stupéfaction qu'un élément imprévu vous coupe la retraite. Rendez-vous au [235](#).

135

Vous êtes sur le point d'avertir le sergent Yeng de votre funeste pressentiment, lorsque la menace se précise brusquement. Derrière vous, un hurlement guttural déchire le silence. Vous

faites immédiatement volte-face et vous découvrez avec effarement que vous n'avez point affaire à de vulgaires bandits mais à des adversaires d'un tout autre acabit. En effet, trois espèces de monstres couverts d'écaillés verdâtres viennent d'émerger des hautes herbes. D'un bond puissant, l'un d'eux s'élançe vers vous en découvrant de redoutables crocs dégoulinants de bave. Affolé, votre cheval fait un brusque écart. Tout en essayant de le contrôler, vous tirez votre arme Kaï de son fourreau, puis vous vous préparez à affronter cet attaquant vorace et visiblement mal intentionné.

CHEF DES CHAGARASHI HABILITÉ : 42 ENDURANCE : 38

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [9](#).

136

Vous faites appel à votre Discipline pour déclencher un brouillard opaque et dense à l'intérieur de la pièce où se trouvent les pillards. Pris de panique, ceux-ci se mettent à pousser de grands cris et vous jugez le moment opportun pour faire votre apparition. D'un grand coup de pied, vous ouvrez la porte à la volée. Votre irruption prend les voleurs complètement au dépourvu, mais vous réalisez soudain avec désarroi que l'un d'eux porte à son flanc votre fidèle arme Kaï. Inutile de préciser qu'il se fait un plaisir de l'étreindre pour la circonstance.

PILLEUR DE TOMBE HABILITÉ : 52 ENDURANCE : 48 (muni de votre arme Kaï)

Si vous l'emportez sur votre adversaire, rendez-vous au [12](#).

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 Kaï 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 partis de la troupe initiale que Gildas commande, lui y compris. Le troisième chiffre est égal au nombre de Grandes Disciplines maîtrisée par un Grand Maître Principal. Rendez-vous au paragraphe correspondant à la combinaison de trois chiffres que vous avez trouvés. Si vous ne connaissez pas les réponses de ces devinettes, vous ne possédez pas la bonne combinaison pour ouvrir le coffre, rendez-vous alors au [294](#).

138

Vous insérez délicatement la lame de votre arme Kaï dans la feuillure de la trappe, puis vous appuyez de toutes vos forces pour faire levier mais le lourd battant ne bouge pas d'un pouce. Vous faites alors une seconde tentative en redoublant d'efforts et, cette fois, vous réussissez à soulever la trappe de quelques millimètres.

Mais aussitôt après, vous percevez un bruit inquiétant : vous venez de déclencher un mécanisme de protection qu'un sorcier avait installé là plusieurs centaines d'années auparavant. Avant que vous n'ayez le temps d'esquisser un geste, il se produit une vive explosion et vous demeurez momentanément aveuglé par la gerbe d'étincelles et de flammes qui l'accompagnent. Grièvement brûlé au visage et aux mains, vous perdez 3 points d'ENDURANCE. (Si vous possédez la Grande Discipline de la Science Médicale, vous perdez alors 1 seul point d'ENDURANCE). Rendez-vous ensuite au [265](#).

139

Alors que vous émergez péniblement de la crypte, vous voyez les autres pilleurs de tombes sauter en selle et filer vers l'est, en direction des ruines de Zanaza. Dans leur panique, ils ont abandonné leur complice et le chariot sur place. Mais pour l'instant, vous cherchez votre arme Kaï du regard. Ne la voyant

nulle part, vous réalisez avec horreur que les pillards l'ont emportée ! Les maudissant de toute votre âme, vous vous jurez de les traquer jusqu'au bout du monde s'il le faut pour la récupérer. N'oubliez pas de rayer votre arme Kaï de votre liste d'Objets Spéciaux, puis rendez-vous au [260](#).

140

Au milieu des lanciers dressés en rangs serrés, vous voyez flotter un grand étendard rouge orné d'une tête de tigre dorée qui n'est autre que l'emblème de Séjanoz. La présence de ce drapeau indique que l'Autarque en personne se trouve sur le champ de bataille. Cela vous inquiète au plus haut point. Le tyran serait-il au courant que la famille impériale du Chaï est cachée là? Vous n'osez songer aux conséquences dramatiques que cela impliquerait... L'armée du Bhanar s'est arrêtée à trois cents mètres de l'enceinte de Fort Vlau, juste au-delà de la limite de portée des archers de Kasarian. Ensuite arrive un chariot blindé tiré par un attelage de huit bœufs. Il parvient à s'approcher à une cinquantaine de mètres. C'est le redoutable canon à vapeur dont l'ennemi se sert pour les grandes manœuvres. Pour Kasarian, les intentions de l'adversaire sont claires : ils vont sûrement tenter de bombarder la porte principale à l'aide de cet engin diabolique. Aussitôt, il ordonne à ses hommes de se disperser.

Si vous voulez obéir aux injonctions de Kasarian, rendez-vous au [37](#). Si vous décidez d'ignorer ses ordres, rendez-vous au [184](#).

141

Tout en galopant à bride abattue vers le chariot de la princesse Mitzu, vous levez le bras droit et vous prononcez les paroles de la *Main de Feu*, conformément au rite que vous a enseigné la Confrérie de l'Étoile de Cristal. Une fraction de seconde plus tard, un arc électrique bleuté jaillit de vos doigts et un influx destructeur vient frapper l'une des bêtes en plein dos. La créature s'écroule sur la chaussée et périt écrasée sous les sabots

des chevaux et sous les roues des chariots suivants. Rendez-vous au [243](#).

142

Vous récitez le sortilège du *Bouclier* tout en décrivant un cercle avec la paume de la main droite. La rapidité de vos réflexes vous évite de recevoir de plein fouet le jet de salive mortelle craché par la créature, mais quelques gouttes vous atteignent néanmoins au visage et aux mains. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Décontenancé par votre résistance, le monstrueux lombric se réfugie précipitamment au fond de son trou. La voie est enfin libre. Rendez-vous au [2](#).

143

Vous tirez votre arme Kaï et vous vous ruez à l'attaque en lançant votre fameux cri de guerre : « Pour le Sommerlund et le Kaï ! »

COMMANDEMENT DE LA CAVALERIE

BHANARIENNE HABILITÉ:50 ENDURANCE:50

Étant donné que trois Gardes de l'armée impériale Chaï combattent à vos côtés, vous pouvez ajouter 3 points à votre HABILITÉ pour toute la durée de cet affrontement acharné. Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [266](#).

144

Grâce à votre connaissance améliorée de la Science des Armes, vous réussissez à déceler l'emplacement de votre précieuse lame. Après quelques minutes d'extrême concentration, vous en arrivez à la conclusion qu'elle se trouve quelque part au bout du passage de gauche. Rendez-vous au [94](#).

145

Chan ordonne à deux cavaliers de l'accompagner, puis il vous confie la responsabilité du convoi pendant son absence. Alors que vous regardez les trois hommes s'éloigner vers le sombre bois de pins, le sergent Yeng s'avance pour vous faire part de ses inquiétudes. Selon lui, il n'est pas normal de voir un si grand nombre de corbeaux des plaines rassemblés en un seul point. En magnifiant votre vision, vous observez alors le manège de ces sinistres oiseaux qui tournent lentement en cercle et votre sixième sens Kaï vous incite à penser que les craintes du sergent sont sûrement fondées, hélas !

Un quart d'heure après le départ du capitaine Chan, vous apercevez soudain l'un de ses compagnons. Il revient au grand galop vers la caravane en agitant les bras avec affolement. Cette fois, pas de doute : il se passe quelque chose de louche. Rendez-vous au [292](#).

146

Vous avertissez Chan que vous n'avez pas affaire à des Agarashi de type ordinaire. Si vous les chargez, ils risquent de mettre vos chevaux en pièces avant même que vous n'ayez le temps de réagir ! En conclusion : votre seule chance est d'abandonner vos montures et de fuir vers la forêt à toutes jambes pendant que vous en êtes encore capables.

Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique, ajoutez 1 au chiffre obtenu. Si le résultat est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [68](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [181](#).

147

Vous avez survécu à l'attaque psychique de l'Autarque mais ce diable d'homme est en partie parvenu à ses fins. Pendant un instant, vous avez l'impression d'avoir la tête prise dans un étau serré à fond. Déconcentré par la douleur, vous vous laissez

surprendre par l'un de ses Gardes qui paraît fermement décidé à vous enfoncer son pieu de sorcier dans la poitrine.

Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaiï et que vous voulez l'utiliser de toute urgence, rendez-vous au [33](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous souhaitez y avoir recours, rendez-vous au [212](#). Si vous possédez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique et que vous jugez opportun de vous en servir, rendez-vous au [188](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Élémentalisme et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, rendez-vous au [242](#). Si vous ne possédez aucune de toutes ces disciplines ou si vous ne voulez pas les utiliser dans les présentes circonstances, rendez-vous au [223](#).

148

A pas de loup, vous vous approchez de vos adversaires en contournant leur position. Mais si votre présence passe inaperçue parmi les hommes, elle ne manque pas d'alerter un corbeau perché juste au-dessus de vous. Au moment où vous tirez votre arme Kaiï, le noir volatile s'envole en poussant des croassements affolés. Aussitôt sur le qui-vive, les bandits font volte-face et ils vous aperçoivent. Sans perdre une seconde, vous vous précipitez vers eux et vous abattez votre arme sur la tête du premier. L'homme s'écroule à terre, le crâne fendu en deux. Mais déjà un autre s'avance sur vous. Après avoir ramassé la hache de son défunt compagnon, il se rue sur vous avec la ferme intention de vous infliger le même sort. Vous réussissez sans problème à esquiver le premier coup et vous contre-attaquez illico.

BANDIT DE JAVAI HABILITÉ : 28 ENDURANCE : 28

Si vous sortez vainqueur de ce duel sans merci, rendez-vous au [25](#).

Le lendemain matin, à l'aube, la sonnerie du clairon vous tire brutalement de vos rêves. C'est un signal d'urgence qui appelle toute la garnison à se tenir en état d'alerte. Vous rassemblez immédiatement votre équipement, puis vous filez en hâte vers les remparts afin d'examiner la situation du côté sud. Dans la plaine, les troupes ennemies sont en pleines manœuvres et, d'après la position de la cavalerie et de l'infanterie, il est clair qu'un assaut imminent se prépare. Le capitaine Chan ne tarde pas à venir vous rejoindre. Après avoir observé cet inquiétant déploiement de forces, il fait appeler le sergent Yeng pour lui demander de conduire le Khea-khan et son entourage dans les catacombes.

- Faites vite, il n'y a pas une minute à perdre ! lui dit-il. Lorsqu'ils seront tous en sécurité, n'oubliez pas de boucler solidement la porte et revenez me voir sitôt après.

Une fois ces dispositions prises, Chan convoque ses troupes au pied de l'enceinte afin de prêter main forte à la garnison de Kasarian - ou ce qu'il en reste.

- Je crains qu'il nous soit difficile de repousser l'ennemi, vous confie-t-il sans chercher à cacher son inquiétude.

Un instant plus tard, une violente explosion retentit dans le lointain et un épais nuage de fumée blanchâtre s'élève au-dessus des troupes adverses.

Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre obtenu est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [206](#). S'il est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [57](#).

Abandonnant sans scrupule les cadavres de vos adversaires, vous vous tournez vers la tour de signalement afin d'analyser la situation. Du haut du parapet, le sergent Yeng lève alors le pouce pour vous faire comprendre que tout va bien et qu'il a réussi à

prendre le contrôle du poste. Vous partez aussitôt à sa rencontre et vous le rejoignez au pied de la tour.

- Rassemblez vos hommes et débrouillez-vous pour trouver des chevaux, sergent, lui demandez-vous en posant le pied sur l'échelle. Tandis que Yeng s'éloigne pour exécuter vos ordres, vous vous empressez d'escalader la tour. Une fois en haut, vous ramassez les drapeaux de signalisation et, à grands renforts de gestes, vous transmettez le signal de la retraite aux troupes ennemies. Ces dernières ne tardent pas à obtempérer et, alors que vous scrutez la plaine vers l'ouest, vous constatez avec plaisir que le capitaine Chan caracole en tête de la caravane qui se dirige à vive allure vers Fort Vlau. Il ne vous reste plus qu'à redescendre pour rejoindre le sergent Yeng et les autres. Ensuite, vous sautez en selle et vous plantez vos talons dans les flancs du destrier bhanarien. Tandis que vous traversez la plaine au grand galop, les joues caressées par une douce brise estivale, vous vous réjouissez à l'avance de retrouver vos compagnons de route au fort que vous avez vaillamment contribué à libérer. Rendez-vous au [284](#).

151

Malgré ce contretemps, l'on finit par réparer la roue du chariot et le convoi reprend sa longue route vers l'est. En fin de journée, vous faites halte à proximité de Sansei, un paisible hameau situé sur la grand route de Rakholi. Le lendemain, la caravane s'ébranle de nouveau et vous parcourez encore un bon bout de chemin malgré une chaleur étouffante. Le troisième jour, peu avant midi, vous arrivez en vue d'une large vallée située à quatre-vingts kilomètres des rives du Tkukoma. Avec ses centaines de geysers et de trous d'eau, le Val de Nahba offre un paysage spectaculaire. Des colonnes d'eau et de vapeur jaillissent de toute part, poussées par la pression du gaz qui s'échappe des entrailles de la terre. La grand route traverse cette étendue surnaturelle sur toute sa longueur. A la tombée de la nuit, vous décidez de dresser le camp entre deux cratères bouillonnants et écumants. Rien de tel pour faire cuire des œufs et du poisson à la vapeur pour toute

la troupe ! Après le dîner, vous vous installez pour dormir et vous essayez de trouver le sommeil malgré le bruit de fond obsédant de l'eau qui se répercute dans toute la vallée.

Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [288](#). S'il est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [30](#).

152

Utilisant le sortilège du *Mot de Pouvoir*, vous interrogez le soldat Yankin à propos de l'incident qui a failli coûter la vie au jeune prince. Sous l'emprise du charme, l'homme persiste à répéter ce qu'il a déclaré à Chan et aux autres. Vous acquérez bientôt la certitude qu'il dit la vérité : ce n'est pas lui qui a placé le serpent dans le lit de Kamada. Rendez-vous au [67](#).

153

Le capitaine rappelle à ses hommes d'assurer le second quart, puis il les envoie se reposer avant la longue nuit qui les attend. Tandis que les soldats se dispersent docilement, Chan vous tend les dés en vous disant qu'il souhaite vous les offrir en témoignage d'amitié et de respect. Si vous souhaitez accepter ce présent, n'oubliez pas d'inscrire les dés Xi sur votre *Feuille d'Aventure* (étant donné que vous les garderez dans votre poche, vous n'avez pas besoin de rayer un autre de vos Objets Spéciaux, même si vous avez déjà le maximum autorisé). Ensuite, rendez-vous au [204](#).

154

Vous proposez de soigner les blessés et Kasarian accepte votre aide avec gratitude. L'attaque des troupes bhanariennes a été tellement soudaine et violente que la moitié de la garnison lissanienne a été décimée. Après avoir exercé vos talents de médecin hors pair, vous partez aider le commandant à réparer les fortifications où s'ouvrent de nombreuses brèches. Il fait presque nuit lorsque vous pouvez enfin vous reposer.

A moins de posséder la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre un Repas, faute de quoi vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous ensuite au [149](#).

155

Le passage débouche sur une pièce circulaire. Le sol est garni d'un plancher parfaitement lisse mais les parois portent de multiples et profondes éraflures. Une porte en bois se découpe juste en face de vous. Instinctivement, vous sentez qu'il y a quelque chose d'anormal, mais vous ne sauriez dire quoi. La pièce est entièrement vide et vous ne voyez pas d'où pourrait venir le danger. En levant les yeux pour inspecter le plafond, vous constatez qu'il est tout taché de suie. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Intuition et que vous avez atteint le rang de Chevalier Kaï, rendez-vous au [42](#). Si vous ne maîtrisez pas cette discipline ou que vous ne vous êtes pas élevé suffisamment dans la hiérarchie Kaï, rendez-vous au [27](#).

156

D'une voix forte, vous proférez les paroles de la *Main de Feu* et vous dirigez le flux d'énergie qui en résulte sur le corps gonflé de l'ignoble ver blanc. Votre décharge le transperce sur le champ, ouvrant un large sillon dans sa peau flasque et malsaine. Alors que la créature s'écroule mollement sur le sol, elle crache un dernier jet de salive corrosive que vous ne pouvez malheureusement pas éviter. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [2](#).

157

Prenant en main la direction des opérations, vous demandez au sergent Yeng ainsi qu'à un autre homme de vous accompagner. Puis, profitant de l'obscurité, vous quittez discrètement le campement afin de vous approcher de la région boisée. Grâce à votre maîtrise de l'Exploration Kaï, vous parvenez à guider vos deux compagnons à travers les hautes herbes sans vous faire repérer par d'éventuelles présences hostiles. Arrivé à quelques

mètres de la lisière de la forêt, vous percevez soudain des bruits de voix étouffés. Alors que vous faites halte pour tendre l'oreille, un rayon de lune vient frapper une surface polie, lançant un bref éclair dans le noir. Votre sixième sens Kaï vous révèle alors qu'il y a deux bandits cachés dans les parages et qu'ils sont en train d'observer la caravane à l'aide d'une jumelle. Vous murmurez à Yeng et à son second de rester sur place.

- Tenez-vous prêt à me couvrir, ajoutez-vous dans un souffle. Je vais tenter de les prendre à revers. Yeng acquiesce et il vous souhaite bonne chance à voix basse tandis que vous vous enfoncez dans la végétation. Rendez-vous au [148](#).

158

Une troisième décharge d'énergie vient percuter le mur et vous recevez une pluie d'éclats de pierre tranchants. L'un d'eux vous atteint au cou et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous ensuite au [100](#).

159

Vous profitez de votre pouvoir pour mettre Bazan en état d'hypnose, puis vous lui demandez si le commerce était son seul mobile. Hébétement, l'homme vous répond que oui. Ayant acquis la certitude qu'il dit la vérité, vous faites signe à Chan et vous libérez Bazan de votre emprise psychique. Rendez-vous au [283](#).

160

Le sergent Yeng se déclare prêt à attaquer le poste de commandement avec deux autres soldats pendant que vous partirez à l'assaut de la tour de signalement. Maintenant que les objectifs sont clairement définis, vous commencez à escalader discrètement la colline. Arrivé à vingt mètres du but visé, vous faites une pause afin d'analyser la situation. Le signaleur ennemi fait les cent pas en haut de la tour. Vous ne voyez dépasser que sa tête, car le reste de son corps est caché par le parapet en bois. Si

vous possédez un Arc et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [261](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [249](#).

161

- Tout ce que la princesse a entendu dire à propos du Second Ordre Kaï est vrai, dites-vous, mais je dois avouer à mon grand regret que mes connaissances astrologiques sont fort limitées. Veuillez m'excuser auprès de Sa Majesté mais je ne puis malheureusement pas répondre à sa requête.

- Je vais de ce pas lui transmettre vos paroles, répond Chan. En attendant, dormez paisiblement mon seigneur. N'oubliez pas que nous devons lever le camp à l'aube.

Rendez-vous au [227](#).

162

Vous plongez à terre et la flèche vient se planter à quelques centimètres de votre visage. Ravalant votre peur, vous saisissez la hampe du projectile ensorcelé et vous l'arrachez d'un coup sec. D'un bond, vous vous remettez sur pied afin de vous lancer à la poursuite de l'Autarque et de son innocent otage. Rendez-vous au [6](#).

163

Un jour après avoir quitté Rakholi, la caravane essuie une terrible tempête de sable venue d'Orient. Trois heures durant, hommes et bêtes se traînent misérablement, luttant tant bien que mal contre les terribles bourrasques. La situation ne s'améliore qu'en fin de journée mais tout le monde est à bout de forces. Le capitaine propose alors de s'arrêter au milieu de la plaine afin que l'on dresse le camp pour la nuit. Pendant que vous vous fabriquez un abri de fortune avec un bout de toile et de la corde, des sanglots déchirants parviennent jusqu'à vous. De toute évidence, le bruit provient de la voiture de la princesse

Mitzu. Vous vous élancez aussitôt pour aller voir de quoi il retourne. Rendez-vous au [78](#).

164

La Créature de Givre vous prend sous le feu de son terrifiant regard. Juste après, vous la voyez projeter un énorme cône de glace qui arrive sur vous à la vitesse d'un obus. Le bloc explose en plein vol et vos chevaux se cabrent sous la morsure des cruelles esquilles de glace qui viennent les frapper en pleine poitrine.

Désarçonnés, Chan et vous tombez sur le sol gelé. Utilisez la *Table de Hasard* en admettant que 0 = 10. Si votre ENDURANCE est supérieure ou égale à 25, ajoutez 2 au chiffre obtenu. Si votre ENDURANCE est inférieure ou égale à 15, déduisez 2 de ce même chiffre. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [271](#). S'il est compris entre 4 et 8, rendez-vous au [131](#). S'il est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [291](#).

165

Comme vous ne pouvez pas parler, vous récitez mentalement le sortilège de la *Force*. Sitôt votre incantation achevée, vous ressentez un extraordinaire regain de vitalité. Revigoré de la tête aux pieds, vous vous savez maintenant capable de supporter le poids du chariot jusqu'à ce que les hommes de Chan vous viennent en aide. Ils se mettent à huit pour soulever l'arrière de la voiture et, quelques secondes plus tard, vous êtes enfin libéré du fardeau qui vous oppressait. Rendez-vous au [151](#).

166

A la fin du dîner, Chan sort une paire de dés de sa poche.

- Ce sont des dés Xi, vous dit-il en vous les tendant.

Vous les soupesez tout en les examinant avec intérêt : deux cubes d'ivoire très lourds, ornés sur chaque face de dessins ésotériques gravés à l'or fin. Vous les rendez à votre compagnon et ce dernier

les passe alors à son voisin, qui se met à souffler dessus tout doucement. D'un léger coup de poignet, il les fait ensuite rouler sur le sol. Le capitaine se penche pour étudier le résultat, puis il se redresse avec un large sourire.

- Ton avenir est assuré, mon brave ! annonce-t-il au soldat. Ta femme te donnera un fils et vous mènerez une vie heureuse jusqu'à la fin de vos jours.

Il est évident que Chan dit n'importe quoi mais ses fameux dés Xi lui servent à remonter le moral des troupes. Les soldats tentent leur chance à tour de rôle et, une fois que tous ont eu leur comptant de prédictions, le capitaine vous tend les dés en vous disant :

- Voulez-vous savoir ce que l'avenir vous réserve, mon seigneur ?

Si vous désirez lancer les dés, rendez-vous au [190](#). Si vous préférez décliner poliment la proposition de Chan, rendez-vous au [34](#).

167

Vous sentez que les membres de la famille impériale sont en danger mais vous n'arrivez pas à les localiser avec exactitude. Les détonations du canon à vapeur se sont enfin tues mais l'on entend maintenant un martèlement de bottes cloutées qui n'est pas de meilleur augure. En clair, cela signifie que les troupes bhanariennes sont en train d'envahir les catacombes.

Si vous voulez prendre le tunnel de gauche, rendez-vous au [263](#). Si vous optez pour le passage de droite, rendez-vous au [54](#).

168

Vous commencez à avancer en prenant soin de marcher exactement dans les traces de votre prédécesseur. Mais juste avant d'atteindre la porte, le sol tout entier se dérobe soudain sous vos pieds ! Vous tombez dans un puits béant au fond duquel

stagne une eau trouble et glaciale. En remontant à la surface, vous percevez alors un bruit étrange. On dirait un grincement de chaînes et de rouages. En levant les yeux, vous constatez avec horreur que le plafond commence à s'abaisser, tel un gigantesque piston. Alors qu'il se rapproche dangereusement, vous réalisez soudain qu'en fait de suie, ce sont des traces de sang séché. Le sang de toutes les malheureuses victimes qui sont tombées avant vous dans ce piège diabolique.

Le plafond continue à descendre et vous êtes bientôt contraint de vous immerger totalement. Soudain, le mécanisme s'arrête. Vous voici pris au piège sous l'eau, au milieu d'un tas d'ossements en décomposition. Charmante compagnie ! Pendant dix longues minutes, vous survivez grâce à votre Discipline Magnakaï du Nexus, mais la douleur qui vous oppresse les poumons devient insoutenable. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous avez atteint le rang de Grand Chevalier Kaï, rendez-vous au [56](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [221](#). Si vous avez une racine de Sabito sur vous, rendez-vous au [102](#). Si vous ne possédez rien de tout cela, rendez-vous au [23](#).

169

Vous plongez dans le sous-bois et vous roulez sur vous-même afin d'éviter le mortel projectile, mais un fragment se détache en plein vol et vous transperce l'avant-bras droit. Vous perdez 2 points **d'ENDURANCE**.

Ensuite, rendez-vous au [216](#).

170

Vous vous couchez sur l'encolure de votre cheval afin d'éviter le dangereux projectile. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre tiré. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 1 à ce même chiffre.

Si le résultat obtenu est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [285](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [55](#).

171

Kasarian vous escorte jusqu'au donjon central et vous montre un escalier en colimaçon défendu à la base par un solide portail de pierre. - Voici l'accès aux catacombes, déclare-t-il. Elles forment un réseau de galeries qui s'étendent dans toutes les directions sur plusieurs kilomètres. Le fort a été construit au-dessus de cet ancien site mortuaire. A mon avis, c'est une cachette idéale. Le Khea-khan et les siens pourront s'y réfugier en toute sécurité en attendant que vous puissiez reprendre votre route vers Tazhan. Si vous voulez de ce pas conduire Xo-lin et sa suite dans les catacombes, rendez-vous au [4](#). Si vous préférez aller prêter main forte aux nombreux blessés de la garnison, rendez-vous au [89](#).

172

Vous tirez votre arme Kaiï, mais à l'instant précis où vous vous apprêtez à porter le premier coup, un boulet d'argent tiré depuis le seuil de la porte vient vous frapper à l'avant-bras. La force de l'impact vous fait lâcher votre arme et vous réprimez un cri en tâtant votre membre endolori. Quelques secondes plus tard, une bande de pillards à la mine patibulaire surgit par l'ouverture. Ils dévalent l'escalier de la crypte et vous tombent dessus sans façon. Vous en agrippez un par le col et, d'une brève torsion du poignet, vous lui faites lâcher son poignard. Mais il en sort un autre de la tige de sa botte et cherche immédiatement à vous atteindre au cœur.

PILLEUR DE TOMBES HABILITÉ : 30 ENDURANCE : 35

Si vous sortez vainqueur de ce duel à mort, rendez-vous au [139](#).

173

Alors que l'officier bhanarien s'écroule raide mort à vos pieds, vous vous retournez pour affronter l'Autarque. Le seul problème,

et de taille, c'est qu'il s'est emparé du jeune Kamada ! Avec tout le courage d'une mère, la princesse Mitsu se jette sur le tyran pour reprendre son enfant, mais il l'expédie à terre d'un violent revers de main. Dans un éclat de rire grinçant de cruauté, Séjanoz vous crie au revoir, puis il tourne les talons et prend la fuite en emportant son jeune otage sous le bras.

- Par pitié, sauvez mon fils ! s'exclame Mitsu, désespérée.

Si vous décidez de vous lancer à la poursuite de l'Autarque, rendez-vous au [208](#). Si vous voulez tenter de l'arrêter en lui décochant une flèche, rendez-vous au [65](#).

174

Sans perdre un instant, vous armez votre Arc et vous décochez votre trait. La créature reçoit la pointe en pleine cage thoracique et marque un temps d'arrêt, mais elle ne semble pas décidée à abandonner le combat pour autant. L'éclaireur profite de ce léger répit pour se remettre sur pied et se tient prêt à affronter la créature qui avance sur lui en titubant, lacérant l'air de ses redoutables griffes. En un clin d'œil, vous mettez pied à terre et vous dégainez votre arme Kaï juste à temps pour parer l'attaque de la deuxième créature qui s'est approchée de vous d'un seul bond.

CHAGARASHI HABILETÉ: 44 ENDURANCE:40

Étant donné que le sergent Yeng combat à vos côtés, augmentez votre HABILETÉ de 1 point pour toute la durée de l'affrontement. Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [295](#).

175

Vous arrondissez les lèvres de façon à prononcer le *Mot de Pouvoir* tel que les Mages de l'Ancien Royaume vous l'ont enseigné. Gloar ! Frappée de plein fouet par l'énergie foudroyante qui se libère de ces deux syllabes, la première créature s'abat d'une seule masse sur le sol. Rendu fou furieux

par la mort de son congénère, le deuxième monstre se précipite sur vous avec la ferme intention de vous mettre en pièces. Rendez-vous au [164](#).

176

Ayant remarqué que la tête et les épaules du petit soldat portent des marques de dents, vous demandez à la princesse si Kamada s'amuse souvent à mordiller ce jouet.

- Je n'en sais rien, vous répond-elle. D'ailleurs il ne l'a pas depuis longtemps. On le lui a offert hier, lorsque nous étions à Rakholi.

- Qui le lui a donné ?

- C'est moi, répond une voix derrière vous. Rendez-vous au [196](#).

177

Une troisième décharge d'énergie vient percuter le mur et vous recevez une pluie d'éclats de pierre tranchants. L'un d'eux vous atteint au cou et un autre transperce le cuir de votre botte gauche. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous ensuite au [100](#).

178

Vous mettez pied à terre et vous vous approchez des soldats qui s'activent autour de la roue. Ils s'acharnent en vain depuis un bon moment et sont ravis de vous laisser prendre la direction des opérations. Sur vos ordres, trois d'entre eux partent à la recherche de quelque chose qui pourrait servir d'étai. Vous les voyez revenir peu de temps après avec une grosse branche de pin des plaines qu'ils ont trouvée le long de la grand route. Vous allez à leur rencontre pour les aider à tirer ce lourd fardeau jusqu'au chariot. Si vous possédez la Grande Discipline de la Science Médicale et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Mentor, rendez-vous au 15. Si vous ne maîtrisez pas cette

discipline ou si vous avez encore quelques échelons à grimper dans la hiérarchie Kaï, rendez-vous au [95](#).

179

Vous invoquez le sortilège de la *Main de Feu* pour embraser la tente à distance. L'incendie se propage rapidement et, en l'espace de quelques secondes, la tente s'emplit d'une épaisse fumée. A moitié asphyxiés, le commandant bhanarien et ses quatre gardes du corps ne tardent pas à émerger en titubant et vous vous lancez aussitôt à l'attaque en poussant votre fameux cri de guerre : - Pour le Sommerlund et le Kaï !

COMMANDEMENT DE LA CAVALERIE

BHANARIENNE HABILITÉ:48 ENDURANCE:50

Puisque trois soldats Chaï combattent à vos côtés, augmentez votre HABILITÉ de 3 durant toute la durée de l'affrontement. Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [150](#).

180

D'un bond, vous vous écartez du geyser en éruption et vous parvenez à gagner un endroit sec, mais cette douche forcée vous a grièvement brûlé et votre peau est couverte de cloques. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Vous êtes à peine remis de vos blessures qu'un cri déchirant vous fait dresser l'oreille. Rendez-vous au [44](#).

181

Chan est convaincu par vos arguments. Vous mettez donc pied à terre et vous partez tous deux en courant vers les bois. Au moment où vous plongez dans la végétation crissante de givre, vous entendez vos chevaux hennir à fendre l'âme. En jetant un coup d'oeil par-dessus votre épaule, vous constatez avec horreur que les deux pauvres bêtes gisent au milieu de la chaussée dans un bain de sang bouillonnant.

Mais déjà l'une des Créatures de Givre se détourne de ses victimes pour reporter toute son attention sur vous. Elle vous prend sous le feu de son terrifiant regard et vous la voyez soudain projeter un énorme cône de glace qui arrive sur vous à la vitesse d'un obus. Instinctivement, vous vous jetez à terre.

Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre obtenu. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 1 à ce même chiffre. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [75](#). S'il est compris entre 5 et 7, rendez-vous au [169](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [35](#).

182

Après le départ de Yeng et de ses hommes, vous allez rejoindre le capitaine Chan autour d'un petit feu de camp afin de dîner en bonne compagnie. Cependant, Chan semble d'humeur sombre. Contrairement à son habitude, il reste silencieux, perdu dans ses pensées, comme s'il était tracassé par un grave problème. Peut-être l'avez-vous offensé en refusant d'accompagner ses éclaireurs ? - Non, pas du tout, mon seigneur, vous répond-il après que vous lui avez fait part de vos craintes. Je pense à ma famille, c'est tout. Tous les miens sont restés à Pensei... et je redoute qu'il leur arrive malheur.

- Ayez confiance, capitaine, lui assurez-vous. Dès que la caravane atteindra Tazhan, le Khea-khan ralliera toutes les armées des Royaumes Libres et nous reviendrons en force pour débarrasser le Chaî de ces Bhanariens de malheur ! Rasséréné par vos paroles, Chan ne tarde pas à retrouver son entrain coutumier. A la fin du dîner, vous voyez revenir le sergent Yeng et sa troupe. Leur arrivée semble provoquer un certain émoi parmi les courtisans attroupés à l'entrée du camp. Rendez-vous au [198](#).

183

Six pilleurs de tombes chargés de sacs bourrés à craquer émergent des profondeurs de la chapelle. Pendant qu'ils vont

déposer leur butin sur le chariot, vous vous dissimulez derrière une sépulture en forme d'éventail. Soudain, le sol se dérobe sous vos pieds et vous ne pouvez réprimer un léger cri de surprise. Alors que vous vous agrippez à la pierre tombale pour ne pas vous enfoncer davantage dans la terre meuble, les pillards, alertés par le bruit, reviennent sur leurs pas pour inspecter le cimetière. Rendez-vous au [225](#).

184

Resté seul à la porte principale, vous scrutez les lignes ennemies à travers la mince fente d'une meurtrière. Le cœur battant, vous attendez que les Bhanariens aient fini de dégager leur wagon blindé car vous savez qu'à ce moment-là vous vous retrouverez face à la gueule de leur redoutable canon à vapeur. Mais une fois la manœuvre terminée, vous restez stupéfait devant le spectacle qui vous attend. Rendez-vous au [197](#).

185

Vous énoncez lentement les mots du *Contresort* de la Confrérie tout en vous concentrant sur la trappe secrète mais cela entraîne une réaction à laquelle vous ne vous attendiez pas : vous venez de déclencher un mécanisme de protection qu'un sorcier avait installé là plusieurs centaines d'années auparavant. Avant que vous n'ayez le temps d'esquisser un geste, il se produit une vive explosion et vous demeurez momentanément aveuglé par la gerbe d'étincelles et de flammes qui l'accompagne. Grièvement brûlé au visage et aux mains, vous perdez 4 points d'ENDURANCE. (Si vous possédez la Grande Discipline de la Science Médicale, divisez le nombre de points perdus par deux.) Rendez-vous ensuite au [265](#).

186

Avant de décocher votre flèche, vous lui jetez un charme en récitant, selon le rite de l'Ancien Royaume, le sortilège de *Pénétration*. Puis vous bandez votre arc et votre trait part en sifflant vers le signaleur bhanarien. Alerté par le bruit, ce dernier

se baisse en toute hâte pour se protéger derrière le parapet, mais le projectile ensorcelé transperce le bois de part en part. Vous entendez un cri de douleur et, quelques secondes plus tard, vous voyez votre adversaire tomber du haut de la tour, la flèche plantée en plein cœur. Rendez-vous au [195](#).

187

- Très bien, comme vous voudrez, Grand Maître, dit Chan, légèrement froissé par votre refus. Maintenant, je vous prie de m'excuser mais je dois me rendre sans tarder à l'armurerie. Le convoi impérial sera bientôt prêt. Je vous rejoindrai dans la cour du palais d'ici une vingtaine de minutes. Après s'être respectueusement incliné devant son souverain, le capitaine Chan quitte la salle du trône et disparaît rapidement au bout du couloir. Non loin de vous, quelques courtisans sont en train de rassembler des centaines de documents officiels et des parchemins d'État de la plus haute importance. Vous leur proposez votre aide et vous enfermez ces précieux papiers dans des paniers d'osier que vous transportez au dehors afin que le Khea-khan puisse les emporter avec lui dans son long voyage vers l'est.

La caravane est formée de trois grands chariots tirés chacun par un attelage de huit chevaux, plus une escorte de vingt cavaliers arborant de simples tuniques rouge sombre pour tout uniforme. Les dorures et la fine laque qui ornaient les voitures impériales ont disparu sous une épaisse couche de peinture marron. Chan se montre satisfait de ce camouflage. Ainsi banalisé, le convoi attirera moins l'attention sur son passage.

Alors que vous chargez les archives à bord du dernier chariot, le capitaine revient armé de pied en cap. Il s'est revêtu d'un Ang' sei - une longue cotte de mailles dorée - et il tient à la main un Kirusami, une sorte de hallebarde Chaî. De la pointe de son arme, il fait signe à un valet d'écurie de lui amener son cheval. Le jeune garçon s'exécute aussitôt et il revient en tirant par la bride un fier étalon à la robe noire comme la nuit, ainsi qu'une jument

gris pommelé dont il vous tend les rênes. - Nous chevaucherons côte à côte, mon seigneur, déclare Chan en mettant le pied à l'étrier.

Une fois en selle, vous attendez en silence l'arrivée du vieux Khea-khan et de sa famille. Des serviteurs dévoués s'empressent de les faire monter dans la voiture du milieu et, sitôt les portières fermées, Chan donne le signal du départ. La caravane s'ébranle lentement et, après avoir franchi les portes du palais, elle s'engage dans les rues de la cité. Les cavaliers de la garde impériale ouvrent la marche tandis que le capitaine Chan et vous restez postés à l'arrière, derrière le troisième chariot. Au moment où vous passez à votre tour sous l'imposant portail, vous entendez s'élever les pleurs et les lamentations de tous ceux qui ne feront pas partie du voyage. Rendez-vous au [58](#).

188

Vous voyez soudain le guerrier vaciller, complètement sonné par votre décharge psychique. Cela vous laisse le temps de tirer votre arme Kaï et d'arracher son bâton de sorcier à votre adversaire. Mais celui-ci n'a pas encore dit son dernier mot. Tout en vous abreuvant copieusement d'insultes, il porte la main à sa ceinture sertie de gemmes afin de saisir sa hache de combat. Rendez-vous au [50](#).

189

Vannar fouille rapidement les guenilles éparpillées sur le sol et en ressort une magnifique flèche en korlinium de la plus pure extraction. Même dans la pénombre de cette cellule, elle étincelle de mille feux. Ce halo aux couleurs de l'arc-en-ciel ne laisse aucun doute quant à l'essence magique de l'objet. - Cette flèche a été façonnée de la main même des Anciens Mages, voici plusieurs millénaires, vous explique le vieil homme. Elle a le pouvoir d'anéantir le vampire Séjanoz. Si jamais il découvrait où je suis, il m'enverrait illico ses agents aux trousses.

Impressionné par le pouvoir de ce projectile, vous demandez à Vannar ce qu'il compte en faire. Sa réponse franche et directe ne manque pas de vous étonner. Pour la connaître, rendez-vous au [267](#).

190

Vous prenez les dés, vous soufflez dessus, puis vous les faites rouler sur le sol. Chan se penche pour interpréter les signes ésotériques qui apparaissent sur les multiples faces d'ivoire jauni. - Vous relèverez de nombreux défis et devrez affronter des batailles sans merci, mon seigneur, vous annonce-t-il d'une voix pensive. Cependant, la victoire vous attend au bout du chemin. Mais méfiez-vous du froid ! Le plus grand péril proviendra d'une main mortelle et glaciale. Les commentaires du capitaine vous semblent bien fantaisistes. Mourir de froid au beau milieu de l'été, cela paraît complètement insensé ! Vous accueillez néanmoins ses paroles de bonne grâce et vous le remerciez pour ses révélations. Ravi du compliment, Chan vous tend les dés Xi, vous priant de les accepter en témoignage de respect et d'amitié.

Si vous voulez garder ce présent, glissez-le dans votre poche et inscrivez les dés Xi dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure* (inutile de vous séparer d'un autre Objet Spécial, même si vous avez atteint le maximum autorisé). Ensuite, rendez-vous au [204](#).

191

Le gaz infect vous soulève le cœur et vous fait tousser violemment, mais votre Science Médicale neutralise rapidement l'effet des toxines que vous venez d'inhaler.

Vous demandez à Mitzu de mettre son père à l'abri de toute urgence, car les émanations du gaz risqueraient fort d'être fatales à un homme de son âge. La courageuse princesse s'exécute aussitôt et, tandis qu'elle aide le vieux Khea-khan à gagner le fond de la crypte, vous traversez rapidement le nuage

empoisonné et vous vous lancez à la poursuite du tyran et de son otage. Rendez-vous au [6](#).

192

D'un havresac jeté sur son épaule, Kumal tire trois objets qui, selon lui, pourraient vous intéresser :

1 fiole de Klorva (cette potion vous fera regagner 6 points d'ENDURANCE).

1 racine de Sabito (un remarquable végétal qui permet de respirer sous l'eau). 1 flasque d'Andui (un produit qui purifie n'importe quel liquide).

Kumal se déclare prêt à vous échanger ces trois articles de sac à dos contre un seul de vos Objets Spéciaux. Si vous ne voulez pas vous séparer de quoi que ce soit, il accepte également les espèces sonnantes et trébuchantes : 4 pièces d'or par objet ou bien 10 pièces d'or pour les trois. Si vous voulez faire du troc avec Kumal ou bien lui acheter un ou plusieurs articles, faites les modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [20](#).

193

Vous récitez l'incantation magique de la *Main de Feu*, puis vous dirigez votre flux d'énergie sur la branche. Celle-ci explose en plein vol et retombe en une pluie d'esquilles sur le sol. Rendez-vous au [282](#).

194

A l'est de Javaï, la grand route traverse de nombreux hameaux autour desquels de braves paysans Chaï travaillent leurs terres sans relâche sous le cuisant soleil estival. Mais les habitations s'espacent peu à peu et, aux environs de midi, la caravane continue sa route à travers une immense prairie sauvage qui

s'étend sur plus de cent cinquante kilomètres jusqu'aux rives du fleuve Tkukoma.

Vers le milieu de l'après-midi, un fâcheux incident vient interrompre le voyage. Le chariot des courtisans de Xo-lin casse soudain une roue en passant dans une profonde ornière et le convoi se voit contraint de s'arrêter. En attendant la réparation, les courtisans descendent de leur voiture en maugréant, puis ils partent s'abriter sous une tente de fortune tandis que les hommes de Chan se mettent au travail.

De votre côté, vous scrutez les alentours avec vigilance, guettant le moindre signe trahissant une menace. Vous avez peu de chance de voir surgir des ennemis au beau milieu de la prairie, mais on ne sait jamais-

Vôtre regard se fixe soudain sur un monticule de pierres blanchies par le soleil, tout en haut d'une colline avoisinante. En focalisant votre vision, vous réalisez qu'il s'agit d'un *yansi*, c'est-à-dire d'un ancien cairn funéraire Chaî.

Si vous souhaitez aller explorer ce tumulus pendant que les soldats de Chan réparent la roue du chariot, rendez-vous au [36](#). Si vous préférez rester sur place afin de les aider, rendez-vous au [178](#).

195

Vous montez en haut de la tour et vous vous penchez au-dessus du parapet pour voir où en est le sergent Yeng. Ses hommes et lui sont justement en train de sortir de la tente. Yeng lève le pouce pour vous faire comprendre que tout va bien et qu'ils ont réussi à prendre le contrôle du poste. Pendant qu'ils s'empressent de rassembler les chevaux de l'ennemi en prévision du retour, vous ramassez les drapeaux de signalisation et, à grands renforts de gestes, vous transmettez le signal de la retraite aux troupes ennemies. Ces dernières ne tardent pas à obtempérer et, alors que vous scrutez la plaine vers l'ouest, vous constatez avec plaisir que le capitaine Chan caracole en tête de la caravane qui se dirige

à vive allure vers Fort Vlau. Il ne vous reste plus qu'à redescendre pour rejoindre le sergent Yeng et les autres. Ensuite, vous sautez en selle et vous plantez vos talons dans les flancs du destrier bhanarien. Tandis que vous traversez la plaine au grand galop, les joues caressées par une douce brise estivale, vous vous réjouissez à l'avance de retrouver vos compagnons de route au fort que vous avez vaillamment contribué à libérer. Rendez-vous au [284](#).

196

En vous retournant, vous avisez Shavane. La gouvernante de Kamada se tient sur le seuil du chariot. Elle a l'air bouleversée et, dans son désarroi, elle vous arrache le petit soldat des mains pour le jeter au loin.

- Oh ! madame, je suis vraiment désolée ! s'écrie-t-elle d'une voix entrecoupée de sanglots. Je croyais que ce jouet était inoffensif. Jamais je ne l'aurais laissé entre les mains de notre jeune prince si j'avais su le mal qu'il pouvait lui faire !

- J'en suis persuadée, Shavane, répond Mitsu d'une voix compréhensive. Qui aurait pu croire que pareille chose arriverait ?

Tout en serrant son fils inconscient dans ses bras, la princesse vous jette un regard implorant.

- Que peut-on faire pour le ranimer, Grand Maître ? Je vous en conjure, faites quelque chose pour sauver mon fils !

Si vous possédez une Potion de Laumspur, rendez-vous au [297](#). Si vous possédez une fiole de Klorva, rendez-vous au [120](#). Si vous n'avez rien de cela, rendez-vous au [90](#).

197

Bizarrement, la gueule de l'énorme canon à vapeur est pointée vers le sol. De là où vous êtes, vous entendez gronder l'eau en

ébullition dans la chambre de chauffe. Au fur et mesure que la pression monte, le bruit se transforme en un sifflement à vriller les tympans. Sans changer l'angle de tir, les artilleurs bhanariens font feu et le boulet va s'enfoncer profondément dans la terre. Ils répètent la même manœuvre plusieurs fois de suite jusqu'à ce que l'on voit se former un grand cratère au pied du terrible engin. Au dixième coup, une volée de bois et d'éclats de roche jaillit au milieu de l'excavation. Vous comprenez maintenant pourquoi l'ennemi s'acharne ainsi à défoncer le sol et vous en restez pétrifié d'effroi. Rendez-vous au [86](#).

198

Les éclaireurs ont capturé un bandit de grand chemin. Celui-ci est inconscient et il a le visage en sang à cause d'une large plaie au cuir chevelu. Le capitaine Chan commande à un soldat de le réveiller en lui jetant un baquet d'eau glacée à la figure, mais rien n'y fait. Vous vous approchez alors de l'homme, prêt à exercer votre Science Médicale afin de le ranimer. Un petit cercle de curieux se forme autour de vous et les exclamations fusent lorsque le bandit revient soudain à lui. Les yeux emplis de frayeur, il vous implore de lui laisser la vie sauve.

Mais le sergent Yeng n'est pas du genre à s'attendrir. De sa grosse main calleuse, il le frappe au visage.

- Comment t'appelles-tu? lui demande-t-il d'autorité.

A ces mots, l'homme serre les mâchoires, visiblement décidé à rester muet sur ce chapitre. Utilisant vos Disciplines Psychiques pour sonder son caractère, vous découvrez que vous avez affaire à un individu particulièrement coriace. Ce manant étant doté d'une volonté peu commune et d'une résistance à toute épreuve, il est clair qu'il ne cédera pas facilement.

Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous souhaitez y avoir recours, rendez-vous au [80](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique et que vous voulez l'utiliser sur cet homme, rendez-vous au [231](#). Si

vous ne possédez aucune de ces Disciplines, ou bien si vous ne souhaitez pas vous en servir, rendez-vous au [13](#).

199

Aux premières lueurs du jour, vous aidez le capitaine Chan à détruire la maléfique amulette avant que la caravane ne se remette en route pour Fort Vlau. Quant à Shavane, vous la ligotez à un poteau avant de l'abandonner au beau milieu de la prairie.

- Le temps qu'elle se libère, nous aurons déjà parcouru un bon bout de chemin ! déclare Chan d'un air satisfait.

Le trajet se déroule sans encombre et, le lendemain vers midi, vous voyez enfin la forteresse lissanienne se profiler à l'horizon. Malheureusement, le spectacle que vous découvrez d'un peu plus près ruine toutes vos espérances. Rendez-vous au [110](#).

200

Une fois remis de ce fâcheux incident, vous découvrez avec consternation que Chan a perdu connaissance et que vos chevaux ont été tués sur le coup par les redoutables projectiles de glace. Mais déjà les deux monstres s'avancent sur vous. En voyant luire leurs longs crocs couverts de givre et leurs griffes acérées prêtes à frapper, vous comprenez que la bataille sera rude. Sans perdre une seconde, vous dégainez votre arme Kaï.

BRUMALGHASTS HABILITÉ:57 ENDURANCE:50

Si vous possédez la Grande Discipline de l'Élémentalisme ou la Grande Discipline du Nexus, augmentez votre HABILITÉ de 3 points pour toute la durée du combat. Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [105](#).

201

Vous ne pouvez réprimer un cri de douleur en recevant une flèche dans le gras de la cuisse. Vous perdez 4 points

d'ENDURANCE. Serrant les dents, vous arrachez la cruelle pointe d'un coup sec et, grâce à votre Science Médicale, vous parvenez à atténuer votre souffrance et à arrêter l'hémorragie. Rendez-vous au [40](#).

202

Vous mettez pied à terre et vous vous approchez discrètement du cimetière. Apparemment, les lieux ne sont pas surveillés et cela vous encourage à penser que le chariot en question n'a rien à voir avec l'armée de l'Autarque. C'est bien connu : les Bhanariens sont d'une rigueur implacable en matière de procédure militaire. Jamais ils n'auraient abandonné un de leurs véhicules en rase campagne sans poster une sentinelle à proximité.

A l'avant du chariot, personne non plus. Comme il ne porte aucun emblème ni signe distinctif, vous en concluez qu'il appartient probablement à un marchand d'Otavai.

Si vous voulez fouiller le chariot, rendez-vous au [293](#). Si vous décidez plutôt d'entrer dans le cimetière, rendez-vous au [60](#).

203

Vous récitez rapidement le sortilège de la *Main de Feu* en accomplissant les gestes rituels de la Confrérie, puis vous tendez la main vers la porte. Aussitôt, un éclair foudroyant fuse du bout de vos doigts et, sous la force de l'impact, le lourd battant vole en éclats. Au milieu des tourbillons de poussière et de terre que l'explosion a provoqués, vous entendez les réfugiés se mettre à tousser violemment. Tandis que l'écho de leurs cris déchirants se répercute jusqu'au fond du labyrinthe, l'angoisse s'empare de vous : seriez-vous arrivé trop tard pour tirer le Khea-khan et les siens des griffes de Séjanoz ? Sans perdre une seconde de plus, vous vous élancez dans le passage voûté en compagnie du sergent Yeng. Au bout de quelques mètres, vous arrivez à un embranchement. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Exploration, rendez-vous au [246](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [167](#).

Vous vous installez sous un chariot, heureux de pouvoir enfin vous reposer. Après une bonne nuit de sommeil, un délicieux arôme de jala chaud vient vous chatouiller les narines et vous vous éveillez frais et dispos, prêt à rejoindre Chan et ses hommes à la table du petit déjeuner. Une demi-heure plus tard, vous sautez en selle et, toujours accompagné du capitaine, vous prenez la tête de la caravane. Peu avant midi, vous avisez un village à l'horizon. Sur la route qui en vient, un cavalier approche dans un nuage de poussière. C'est l'éclaireur qui est parti en reconnaissance une heure plus tôt. Il se rend aussi au rapport et vous annonce que la bourgade en question a été mise à sac par une horde de bandits durant la nuit.

- Il s'agit sûrement de la bande de Kronar, non ? s'enquit Chan.
- Effectivement, mon capitaine, répond le soldat.
- Je l'aurais parié ! reprend Chan en serrant les poings. Mais, croyez-moi, un jour cette crapule paiera pour tous ses crimes !

Chan vous apprend alors que Kronar est un ancien officier de l'armée Chaï. Ce renégat de sinistre réputation s'amuse à mettre la région à feu et à sang. C'est de plus un archer hors pair qui n'hésite pas à mettre ses talents à profit pour piller et assassiner sans scrupule. Lui et sa bande de malfrats ont établi leur repaire au cœur de la forêt de Javai. C'est de cette base secrète qu'ils lancent toutes leurs offensives, attaquant les voyageurs qui empruntent la grand route, ou partant à l'assaut des fermes isolées de la Grande Plaine. Jusqu'à présent, toutes les tentatives qui ont été faites pour les livrer aux mains de la justice ont échoué. Chan estime que la caravane atteindra la forêt de Javai en fin de journée et il vous avoue ses craintes : si jamais les hommes de Kronar repèrent les chariots et leur escorte, ils penseront que seul un marchand fortuné peut s'offrir un tel luxe et, du coup, ils vous tomberont dessus. Étant donné la menace, le capitaine ordonne aux deux hommes qui l'encadrent de partir en

avant afin d'inspecter les abords de la forêt. Selon lui, si ces bandits veulent tendre une embuscade, ils ne sont sûrement pas postés loin de la route.

- Que voulez-vous faire, Grand Maître ? vous propose-t-il tandis que ses éclaireurs sont sur le point de départ. Souhaitez-vous aller avec eux ou bien rester ici ?

Cette question demande réflexion. Si vous décidez de partir avec les hommes de Chan, rendez-vous au [255](#). Si vous préférez ne pas vous éloigner du convoi, rendez-vous au [109](#).

205

Vous traversez la prairie au galop, puis vous pénétrez dans la forêt en empruntant un sentier qui serpente à travers les grands pins. Au bout de quelques lieues, vous apercevez soudain un homme étendu en travers du chemin. Il est vêtu de peaux de bêtes et ne donne aucun signe de vie. Si vous désirez vous arrêter pour examiner cet homme, rendez-vous au [279](#). Si vous jugez préférable de passer votre chemin, rendez-vous au [134](#).

206

Vous entendez le sifflement caractéristique d'un lourd projectile fendant l'air à vive allure. Sitôt après, une explosion assourdissante retentit et une large brèche s'ouvre dans les remparts, à moins de vingt mètres de vous. Un éclat de pierre tranchant vous érafle le crâne et vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**. Rendez-vous au [24](#).

207

Au milieu d'une clairière, vous découvrez un véritable charnier. Il y a là une bonne vingtaine de carcasses d'animaux en décomposition. Ils sont tellement mutilés qu'il vous faut un certain temps avant de réaliser qu'il s'agit de *fanji* - grands ruminants assez répandus dans les plaines méridionales du Magnamund. Ces paisibles bêtes ont de nombreux prédateurs,

mais vous n'en connaissez aucun capable de faire un tel massacre. Tandis que vous réfléchissez à cette énigme, un bruit inquiétant vous fait dresser l'oreille. Rendez-vous au [222](#).

208

Au moment où vous atteignez l'entrée du souterrain, Séjanoz se retourne pour vous lancer une boule de verre remplie d'un étrange liquide jaune. L'objet éclate à vos pieds, libérant instantanément un nuage de gaz hautement toxique.

Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art des Simples et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [46](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus et si vous souhaitez y avoir recours, rendez-vous au [269](#). Si vous possédez la Grande Discipline de la Science Médicale et que vous optez pour cette solution, rendez-vous au [191](#). Si vous ne possédez rien de tout cela, rendez-vous au [83](#).

209

Au fur et à mesure que vous avancez dans le sombre passage, vous entendez des voix qui se font de plus en plus distinctes. Vous les identifiez immédiatement : ce sont les pilliers de tombes qui vous ont volé votre arme Kaï. Ils sont justement en train d'en parler et l'un d'eux déclare en jubilant, qu'à lui seul cet objet doit bien valoir le prix de tout le butin réuni. Vous vous heurtez finalement à une solide porte en bois bardée de ferrures noires. En regardant par le trou de la serrure, vous apercevez les voleurs en question. Leurs sombres silhouettes se découpent devant un grand feu de cheminée. Avec une froide détermination, vous vous préparez à passer à l'attaque afin de récupérer votre arme de prédilection.

Si vous possédez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Éminent, rendez-vous au [254](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité et que vous vous êtes élevé à ce même rang, rendez-vous au [136](#). Si vous ne possédez aucune de ces

Disciplines ou que vous ne souhaitez pas vous en servir, ou bien si vous n'avez pas atteint le niveau requis, rendez-vous au [71](#).

210

Vous utilisez votre Science Médicale pour soigner votre poignet (vous perdez néanmoins 1 point d'**ENDURANCE**) puis vous écoutez le bandit qui passe aux aveux. Il s'appelle Xango et il n'est rien moins que le propre frère du capitaine Kronar. Ce dernier l'a chargé de surveiller la caravane tandis que le reste de la bande allait se poster en embuscade, huit kilomètres plus loin, sur la route de la forêt. Selon ses dires, Kronar projette d'attaquer le convoi demain matin, au moment où il passera à l'endroit voulu.

- Sale traître ! s'exclame Yeng avec rage. La mort est un châtement trop doux pour un malandrin de ton espèce !

- Du calme, sergent, intervient alors le capitaine Chan. Cet homme peut encore nous être utile. Avec un peu de chance, la vie de cette fripouille aura plus de valeur pour Kronar que pour vous. Attachez-le à la roue d'un chariot jusqu'à demain matin.

Rendez-vous au [129](#).

211

Vous essayez de calmer votre monture en attendant le signal de Chan, mais il ne s'est pas encore manifesté qu'une des créatures pousse subitement un hurlement à glacer le sang. Terrifiée, votre jument se cabre et refuse d'avancer. Vous voici en très fâcheuse posture : si jamais le monstre se décidait à passer à l'attaque, vous seriez incapable de lui échapper. Inutile de dire que vous devez prévoir une solution d'urgence. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Élémentalisme et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [31](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et qu'il vous paraît judicieux d'y avoir recours, rendez-vous au [299](#). Si vous préférez opter pour la Magie des Anciens - à condition, bien sûr de pouvoir faire appel à cette

autre Grande Discipline, rendez-vous au [175](#). Si vous ne possédez aucune de ces Disciplines ou si vous renoncez à vous en servir dans ces circonstances, rendez-vous au [99](#).

212

Vous arrondissez les lèvres de façon à prononcer le *Mot de Pouvoir* tel que les Mages de l'Ancien Royaume vous l'ont enseigné. Gloar ! Frappé de plein fouet par l'énergie foudroyante qui se libère de ces deux syllabes, le capitaine de la garde tombe raide mort, la poitrine défoncée malgré son épaisse cuirasse. Rendez-vous au [137](#).

213

Vous insérez délicatement la lame de votre arme dans la feuillure de la trappe, puis vous appuyez de toutes vos forces pour faire levier, mais le lourd battant ne bouge pas d'un pouce. Vous faites alors une seconde tentative en redoublant d'efforts et, cette fois, vous réussissez à soulever la trappe de quelques millimètres.

Mais sitôt après, vous percevez un bruit inquiétant : vous venez de déclencher un mécanisme de protection qu'un sorcier avait installé là plusieurs centaines d'années auparavant. Avant que vous n'ayez le temps d'esquisser un geste, il se produit une vive explosion et vous demeurez momentanément aveuglé par la gerbe d'étincelles et de flammes qui l'accompagne. Grièvement brûlé au visage et aux mains, vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. (Si vous possédez la Grande Discipline de la Science Médicale, vous ne perdez alors qu'un seul point d'**ENDURANCE**.) Rendez-vous ensuite au [265](#).

214

Vous prononcez le sortilège de la *Main de Feu* selon le rituel de la Confrérie et vous en dirigez toute la puissance sur le signaleur bhanarien. Frappé de plein fouet par l'énergie foudroyante qui se libère de ce mot, l'homme perd l'équilibre et tombe à la renverse.

Il atterrit au pied de la tour et demeure inerte sur le sol. Rendez-vous au [195](#).

215

Tout en accomplissant les gestes rituels des Anciens Mages, vous prononcez rapidement les paroles du sortilège destiné à générer un *Bouclier invisible*. Déviée par l'écran virtuel que vous venez de créer par magie, la flèche de Kronar part se perdre dans la nature. De son côté, Chan fait preuve de formidables réflexes. Il réussit de justesse à éviter la flèche qui lui était destinée en se penchant sur l'encolure de sa monture et s'en tire avec une simple égratignure à l'épaule. Rendez-vous au [112](#).

216

Vous vous redressez péniblement et vous vous enfoncez dans l'enchevêtrement du sous-bois. Chan vous suit de près mais les deux furieuses Créatures de Givre le talonnent dangereusement. Tout à coup, vous trébuchez sur une racine et vous vous étalez de tout votre long. Autour de vous, les cruels éclats de glace recommencent à fuser, saccageant tout sur leur passage. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous obtenez un chiffre inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [228](#). Si le résultat est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [43](#).

217

Un jour après avoir quitté Rakholi, la caravane essuie un terrible orage qui transforme la route en un véritable borbier. Trois heures durant, hommes et bêtes se traînent misérablement, luttant tant bien que mal contre la pluie torrentielle qui s'abat sur eux. La situation ne s'améliore qu'en fin de journée mais tout le monde est à bout de forces. Le capitaine propose alors de s'arrêter au milieu de la plaine afin que l'on dresse le camp pour la nuit. Pendant que vous vous fabriquez un abri de fortune avec un bout de toile et de la corde, des sanglots déchirants parviennent jusqu'à vous. De toute évidence, le bruit provient de

la voiture de la princesse Mitzu. Vous vous élancez aussitôt pour aller voir de quoi il retourne. Rendez-vous au [78](#).

218

Le souffle de l'explosion est tel que vous tombez du haut des remparts. Inutile de préciser que l'atterrissage est plutôt rude. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous tirez un chiffre impair (1, 3, 5, 7, ou 9), réduisez votre total d'ENDURANCE de 2 points. Si vous tirez un chiffre pair (0, 2, 4, 6, ou 8), déduisez 4 points de ce même total.

Si vous survivez à votre chute, rendez-vous au [281](#).

219

Vous déclenchez une fulgurante attaque psychique contre la créature qui est en train d'étrangler le malheureux cocher. Par chance, votre adversaire est doté d'un cerveau très vulnérable. Ébranlé par cette brusque secousse mentale, il lâche prise immédiatement et s'écroule de tout son long sur la chaussée. Quelques instants plus tard, il périt écrasé sous les sabots des chevaux et les roues des chariots suivants. Rendez-vous au [243](#).

220

Vous êtes persuadé qu'on est en train d'accuser cet homme à tort. Pour tâcher de trouver le vrai coupable, vous faites appel à votre sixième sens Kaï et vous observez l'une après l'autre toutes les personnes présentes. Lorsque vos yeux se posent sur Shavane, vous sentez subitement votre estomac se tordre sous l'effet d'une onde maléfique qui semble irradier d'une amulette qu'elle porte autour du cou. Néanmoins, vous ne pouvez pas voir ce pendentif car il est caché sous la blouse de la femme. Si vous décidez de tirer sur sa chaîne d'un coup sec afin de lui arracher son amulette, rendez-vous au [256](#). Si vous préférez demander à la gouvernante de vous montrer elle-même cet objet, rendez-vous au [117](#).

221

Votre Grande Discipline du Nexus vous permet de rester sous l'eau pendant quelques minutes. Utilisez la *Table de Hasard* (0 - 10). Le chiffre obtenu représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez jusqu'à ce que le plafond recommence à s'élever. Rendez-vous au [287](#).

222

A l'écoute de ce sifflement menaçant, tous vos sens Kai se mettent en alerte. Vous faites immédiatement volte-face et vous vous trouvez alors confronté à deux énormes créatures qui viennent d'émerger de la forêt. Bien qu'elles soient passablement tassées sur elles-mêmes, elles atteignent plusieurs mètres de haut. Leurs pattes se terminent par de redoutables serres et leur crâne osseux est surmonté d'une crête orangée, en harmonie avec leurs yeux rougeoyants de cruauté. Pour compléter le portrait, les monstrueux volatiles sont dotés d'un puissant bec garni d'une rangée de dents acérées comme des rasoirs. Dans un hurlement d'épouvante, ils se jettent sur vous, fouettant l'air de leurs griffes et claquant des mâchoires. D'une main fébrile, vous tirez votre arme et Chan en fait autant. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre obtenu est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [82](#). S'il est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [106](#).

223

Vous vous dégagez prestement et vous esquivez de justesse le coup mortel que votre adversaire vous destinait. La pointe de son pieu s'enfonce dans le sol en libérant une puissante décharge d'énergie. Rudement secoué par le choc électrique, le guerrier lâche son bâton et recule en toute hâte, sans se priver de vous maudire avec toute la hargne qui l'habite. Une seconde plus tard, vous le voyez porter la main à son ceinturon serti de gemmes afin de saisir sa hache de combat. Rendez-vous au [50](#).

224

Vous sautez à terre et vous dégainez votre arme Kaiï. Vous voici prêt à en découdre avec les deux autres monstres qui déjà s'avancent sur vous.

CHAGARASHI HABILITÉ : 44 ENDURANCE : 40

Étant donné que le sergent Yeng combat à vos côtés, vous pouvez augmenter votre HABILITÉ de 1 point pour toute la durée de l'affrontement. Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [295](#).

225

Vous tirez votre arme Kaiï, mais à l'instant précis où vous vous redressez pour faire face au danger, un boulet d'argent vient vous frapper à l'avant-bras. La force de l'impact vous fait lâcher votre arme et vous réprimez un cri en tâtant votre membre endolori. Quelques secondes plus tard, l'un des pillards saute par-dessus la pierre tombale et il vous tombe dessus sans façon. Vous l'agrippez par le col et, d'une brève torsion de poignet, vous lui faites lâcher son poignard. Mais il en sort un autre de la tige de sa botte et il cherche immédiatement à vous atteindre au cœur.

PILLEUR DE TOMBES HABILITÉ : 30 ENDURANCE : 35

Si vous sortez vainqueur de ce duel à mort, rendez-vous au [139](#).

226

La chaleur insoutenable dégagée par les flammes trouble votre vision et vous sentez que vous perdez pied. Vous avez l'impression de basculer dans un abîme sans fond. Un obus vient d'éclater juste devant vous et vous avez reçu l'impact de la déflagration de plein fouet. Maigre consolation : votre mort est pratiquement instantanée et vous n'avez donc pas le temps de souffrir. Pour vous, l'aventure est hélas terminée et Fort Vlau sera votre tombeau.

Le chant du coq vous réveille peu avant le point du jour. Après avoir rassemblé tout votre équipement, vous vous empresses de vous rendre dans la cour centrale pour rejoindre le capitaine

Chan. Ce dernier se tient devant les écuries, supervisant les derniers préparatifs d'un œil attentif. Pendant que plusieurs soldats chargent le ravitaillement en vivres et en eau à bord d'un chariot, d'autres s'occupent des attelages en prévision du long trajet à venir. Les serviteurs de Madame Omaki, également mis à contribution, viennent vous présenter des plateaux couverts de mets délicieux. (Comme il y a abondance de nourriture, vous pouvez emporter l'équivalent de 2 Repas si vous le désirez. N'oubliez pas cependant de les noter sur votre *Feuille d'Aventure*.) Tout en dégustant ce petit déjeuner pantagruélique, vous discutez de l'itinéraire avec Chan. Le ciel est clair et vous avez toutes les raisons d'espérer que vous ferez bonne route... à condition de ne pas tomber sur des éclaireurs bhanariens. Comme prévu, la caravane s'ébranle une heure après le lever du jour. Vous sortez de Javaï par la porte orientale et le convoi entame la première journée du voyage de quatre jours qui doit vous conduire à la prochaine étape : la cité nomade de Rakholi.

Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez obtenu est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [194](#). S'il est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [88](#).

L'un des projectiles de glace frappe une branche d'arbre juste au-dessus de votre tête. Après un bref moment d'hésitation, vous levez les yeux et vous découvrez avec horreur que la branche, brisée net, est en train de vous tomber dessus. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [193](#). Si vous ne maîtrisez pas cette discipline ou si vous ne voulez pas en faire usage, rendez-vous au [91](#).

La nuit tombe lorsque vous pénétrez dans la cité nomade de Rakholi. Ce vaste campement s'est installé dans une plaine inondable mais fertile qui fournit un excellent fourrage aux animaux. La vie des nomades étant basée sur le commerce des chevaux, ils sont venus à Rakholi afin de traiter leurs affaires.

Les cavaliers lissaniens vous escortent jusqu'à la tente de leur chef, le célèbre Gavhan Bazan. Xo-lin et les siens restent dans leurs chariots pendant que le capitaine Chan et vous-même allez vous assurer que l'on est prêt à les recevoir selon toutes les règles de l'hospitalité. En entrant sous la tente, vous restez bouche bée devant le spectacle qui s'offre à vous. Tout au fond, le chef nomade trône sur un savant empilement de coussins de soie chamarrés. Il est entouré d'acrobates, de jongleurs, de danseuses orientales souples comme des lianes, de nains comiques et cabriolants. De part et d'autre d'une longue table basse couverte de plats exotiques, deux brûle-parfum exhalent de longues volutes de fumée aux fragrances musquées.

Bazan vous accueille à bras ouverts et s'enquiert aussitôt de la nature de votre chargement. Ce grand barbu est visiblement impatient de parler affaires. Mais à en juger par la réponse évasive de Chan, vous devinez que ce dernier se méfie de votre hôte.

- Pouvez-vous me dire si cet homme est sincère et digne de notre confiance, Grand Maître ? vous demande-t-il discrètement à l'oreille. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Astrologie Kaï et que vous avez atteint le rang de Grand Chevalier Kaï, rendez-vous au [159](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [245](#). Si vous ne possédez ni l'une ni l'autre de ces disciplines, ou si vous ne désirez pas en faire usage dans ces circonstances, rendez-vous au [257](#).

230

Vous lancez une attaque psychique modérée qui vous permet de tester la sincérité du soldat Yankin et vous l'interrogez de nouveau à propos de l'incident qui a failli coûter la vie au jeune prince. Sous l'emprise de votre pouvoir mental, l'homme persiste à répéter ce qu'il a déclaré à Chan et aux autres. Vous acquérez bientôt la certitude qu'il dit la vérité : ce n'est pas lui qui a placé le serpent dans le lit de Kamada. Rendez-vous au [67](#).

231

Vous faites appel à vos pouvoirs psychiques en vous concentrant sur le prisonnier. violemment ébranlé par la décharge foudroyante qui lui traverse le cerveau, celui-ci se met enfin à parler. Rendez-vous au [51](#).

232

Une troisième décharge d'énergie vient frapper un mur à proximité de vous et vous recevez une pluie d'éclats tranchants. Par chance, vous vous en sortez indemne. Rendez-vous au [100](#).

233

Tout en respectant le rituel de la Confrérie, vous récitez lentement les paroles du sortilège de la *Force*. En l'espace de quelques secondes, vous voici parcouru par un flux d'énergie positive. Malheureusement, les bords de la trappe n'offrent aucune prise et vous devez absolument trouver quelque chose qui puisse faire office de levier. Si vous possédez un Kirusami (lance Chaï) et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [213](#). Si vous préférez vous servir de votre arme Kai, rendez-vous au [138](#).

234

Vous n'êtes pas Grand Maître Kai pour rien et les cartes n'ont pas de secret pour vous. Utilisez la *Table de Hasard* (0 = 10) et multipliez le chiffre obtenu par dix. Le résultat représente le

nombre de Rens que vous gagnez avant qu'on vous prie aimablement de sortir du cercle. Vos partenaires trouvent que vous êtes nettement trop fort pour eux!

A présent, si vous souhaitez retourner au camp de Bazan, rendez-vous au [268](#). Si vous préférez continuer à visiter Rakholi, rendez-vous au [124](#).

235

Vous tressaillez en voyant les créatures de cauchemar qui se tiennent devant vous. Avec leur épaisse fourrure blanche et leurs cornes torsadées, elles ressemblent à première vue aux Baknars qui hantent le désert glacé de Kalte. Cependant, vous sentez qu'il s'agit là d'une espèce différente, fruit d'une odieuse sorcellerie. Leurs yeux étincellent de malveillance et leur souffle glacial fige tout ce qu'il frappe.

Du coin de l'œil, vous observez la grand route pour tenter une échappatoire vers l'est. Mais en magnifiant votre vision, vous constatez que la voie est bloquée par une énorme congère. Du côté de la forêt, aucun espoir non plus : les arbres sont tellement serrés que votre monture ne pourrait s'y frayer un chemin. Vous réalisez avec effroi que vous êtes bel et bien coincé. Chan a dû tirer les mêmes conclusions que vous, car vous le voyez soudain brandir son Kirusami en criant farouchement :

- Abattons ces monstres au sang froid ! Il suffit de les charger au triple galop. Une attaque vive et bien menée devrait nous en débarrasser en deux temps, trois mouvements.

Si vous approuvez la tactique de Chan, rendez-vous au [211](#). Si vous préférez agir autrement, rendez-vous au [146](#).

236

Le poste de commandement ennemi n'est pas très bien gardé. L'officier bhanarien a détaché la majeure partie de ses troupes sur Fort Vlau, laissant la tente et la tour de signalement

pratiquement sans surveillance. Vous vous portez volontaire pour tenter de vous emparer de ce point stratégique. Si vous arrivez à prendre la tour d'assaut, vous pourrez transmettre vos propres directives à l'armée adverse, c'est-à-dire lui ordonner de battre en retraite. Le capitaine Chan approuve votre plan. Si tout se déroule comme prévu, il se tiendra prêt à lancer la caravane vers Fort Vlau et vous les rejoindrez là-bas. Rendez-vous au [81](#).

237

L'officier Chaî accueille votre réponse avec un sourire ravi. Après s'être incliné devant son souverain, il vous conduit à l'armurerie impériale, située à quelques pas de la porte principale du palais. Vous traversez d'abord un étroit vestibule, puis vous pénétrez dans une vaste salle brillamment éclairée par des centaines de lampes à huile. L'odeur qui s'en dégage se mêle à la sueur des armuriers qui s'activent à leurs établis. Parmi toutes les armes qui sont là, le capitaine Chan est fier de vous montrer quelques spécimens qui ont fait la réputation de sa patrie. Vous êtes particulièrement impressionné par les Kirusami -sortes de hallebardes que seuls les gardes impériaux ont le droit de porter. Ce sont des armes redoutables, parfaitement équilibrées, à la lame trempée, dans l'acier le plus résistant. (Si vous êtes tenté par un Kirusami, notez-le sur la Liste des Armes en précisant qu'il s'agit d'une lance Chaî. Si vous l'utilisez lors d'un combat, elle vous permettra d'augmenter votre HABILITÉ de 1 point.)

Chan vous montre ensuite quelques armures et il insiste pour vous faire essayer une cotte de mailles dorée.

- Ce type de protection est un Ang' sei, autrement dit un « manteau de vie », vous explique-t-il. Solide comme l'acier, léger comme du coton, souple comme du cuir.

Si vous désirez garder cet Ang' sei, inscrivez-le dans la case des Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure* (Inutile de rayer un autre objet à son profit, même si vous possédez déjà le nombre maximum d'articles autorisés.) Lorsque vous porterez cette cotte

de maille à l'occasion d'un combat, vous pourrez réduire l'HABILETÉ de votre adversaire de 2 points.

- Nous avons encore plein d'autres armes à votre disposition, Grand Maître, reprend le capitaine en continuant la visite. N'hésitez pas à vous servir ! Que voulez-vous prendre ?

Sabre

Glaive

Poignard

Carquois

6 Flèches

Épée

Hache

Marteau de guerre Arc

Masse d'armes

Quand vous aurez fait votre choix, n'oubliez pas d'apporter les modifications nécessaires sur votre Liste d'Armes avant de quitter les lieux. Ensuite, rendez-vous au [122](#).

238

La flèche atteint l'Autarque à la cuisse et vous l'entendez pousser un hurlement de douleur. Dans un effort surhumain, il arrache la pointe d'un coup sec et vous la renvoie aussitôt avec une force inimaginable.

Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [93](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [162](#).

239

L'idée qu'il y ait un traître parmi vous vous hante jusque dans votre sommeil et vous passez une nuit fort agitée. Aux premières lueurs du jour, vous vous levez pour aller prendre des nouvelles du prince Kamada. Contrairement à vous, il a dormi comme un ange et sa mère est persuadée qu'il sera bientôt rétabli. Pour vous remercier de votre aide, elle vous offre un copieux petit déjeuner arrosé de vin de riz. En quittant son chariot, vous entendez le capitaine Chan donner le signal du départ. Rendez-vous au [84](#).

240

Dans le coin d'une cellule misérable et chichement éclairée, vous apercevez un vieillard vêtu de haillons. Il est dans un état de crasse épouvantable et vous réalisez subitement que l'odeur vient de lui ! Dès qu'il vous aperçoit, son visage sillonné de rides noirâtres s'illumine d'un pauvre sourire édenté.

- Par toutes les lunes de l'univers, un seigneur Kaï ! s'écrie-t-il d'une voix chevrotante. Je suis très honoré de votre visite, Votre Excellence. Mais je sens que mon odeur vous incommode... Attendez, je vais tout de suite y remédier.

Sur ce, il plonge la main dans sa poche et en tire une pincée de poudre qu'il jette en l'air. Instantanément, un délicieux parfum de rose envahit la pièce. Comme vous demandez au vieil homme ce qui l'a amené à vivre dans cet endroit infect et confiné, il vous conte ses malheurs.

- Je m'appelle Vannar et je suis un modeste magicien, vous dit-il. Je suis né au Bhanar mais j'ai dû quitter mon pays après avoir fondé un mouvement d'opposition au régime dictatorial de Séjanoz. Sachant que ses agents me traqueraient sans répit, j'ai décidé de me réfugier dans les ruines de Zanaza où j'ai vécu en ermite durant de nombreuses années. Jusqu'à présent, je menais une vie solitaire mais paisible. Mais depuis quelque temps, des pilleurs de tombes rôdent sans arrêt dans la région et ils m'empoisonnent l'existence. J'ai trouvé le moyen de les tenir à

distance en répandant l'odeur pestilentielle qui vous a vous-même frappé en pénétrant dans ces lieux..

Lorsque vous lui apprenez que l'Autarque a envahi le Chaî, le vieillard manifeste une vive agitation, redoutant que les hommes de Séjanoz ne découvrent sa cachette et l'assassinent sans vergogne. Son inquiétude vous fait sourire.

- Avec tout le respect que je vous dois, Vannar, lui dites-vous, je pense que Séjanoz a d'autres chats à fouetter pour le moment.

- Détrompez-vous, rétorque le vieux magicien avec le plus grand sérieux. Si vous saviez ce que je possède, vous ne diriez pas cela ! Rendez-vous au [189](#).

241

Le Krakalla pousse un hurlement d'agonie en recevant votre lame en plein cœur, puis il recule en titubant et s'écroule comme une masse sur son congénère, que le capitaine Chan et ses hommes ont fini par vaincre. Quant à vous, vous êtes tout éclaboussé de sang - un sang orange et visqueux qui dégage en outre une odeur nauséabonde. Après avoir essuyé votre lame avec une poignée d'herbe, vous la rangez dans son fourreau.

Vos compagnons d'armes souffrent de quelques blessures mais leur vie n'est pas en danger. Vous faites appel à votre Science Médicale pour les soigner (vous perdez à cette occasion 2 points d'ENDURANCE), puis vous partez tous les quatre chercher vos montures. Chan est encore sous le choc de la bataille. Quand vous lui demandez s'il a déjà eu affaire à ces créatures et s'il sait d'où elles viennent, il s'avoue incapable de vous répondre. - Tout ce que je peux vous dire, c'est que ces horreurs ambulantes ne sont pas de chez nous, vous confie-t-il d'une voix tremblante. A présent, rendez-vous au [11](#).

242

Grâce à votre maîtrise de l'Élémentalisme, vous parvenez à créer une gaine de condensation autour du pieu ensorcelé. L'humidité ainsi formée provoque un court-circuit et le bâton explose dans les mains du capitaine de la garde qui tombe raide mort, électrocuté par la décharge foudroyante qui lui traverse le corps. Rendez-vous au [137](#).

243

Au moment où vous arrivez à la hauteur du chariot, vous sautez de votre selle et vous vous élancez agilement sur le toit. A peine avez-vous tiré votre arme Kaï de son fourreau que l'un des deux monstres se jette sur vous toutes griffes dehors. Tout en le tenant en respect d'une main, vous vous protégez le visage de l'autre, mais la créature parvient à vous lacérer le bras. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE mais le combat continue :

CHAGARASHI HABILITÉ : 42 ENDURANCE : 38

Durant les deux premiers assauts, votre adversaire ne perd aucun point d'ENDURANCE étant donné la fulgurance de l'attaque initiale. Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [280](#).

244

Vous affirmez à Chan que, selon vous, cet homme dit la vérité. A ces mots, le capitaine fronce les sourcils. Le voilà confronté à un cruel dilemme. Yankin est en effet l'un de ses plus fidèles éclaireurs et il aimerait pouvoir le croire, mais les apparences sont contre lui. Le voyant en pleine hésitation, Shavane s'avance alors pour exiger que justice soit faite.

- Cet homme a attenté à la vie de notre prince ! s'exclame-t-elle sur un ton farouche. Un tel acte mérite une punition exemplaire ! Cette intervention met l'assistance en émoi et plusieurs courtisans approuvent à vive voix la requête de la gouvernante.

Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaiï, rendez-vous au [220](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [14](#).

245

Vous récitez lentement les paroles du sortilège d'Envoûtement et vous en dirigez toute la puissance sur Bazan. Dès que vous le sentez sous votre emprise, vous lui demandez si le commerce est vraiment son seul mobile. Sans l'ombre d'une hésitation, l'homme vous répond que oui. Ayant acquis la certitude qu'il dit la vérité, vous faites signe à Chan et vous libérez Bazan du sort que vous lui aviez jeté. Rendez-vous au [283](#).

246

Vous sentez que les membres de la famille impériale sont en péril. Grâce à votre parfaite maîtrise de l'Exploration, vous parvenez à les localiser : ils sont acculés au fond du souterrain de gauche. Bien entendu, vous partez immédiatement dans cette direction et le sergent Yeng vous emboîte le pas. Rendez-vous au [263](#).

247

Vous vous réveillez à l'aube et vous allez rejoindre Chan, qui est déjà en train de prendre son petit déjeuner.

- Je vois avec plaisir que vous avez retrouvé votre arme Kaiï, Grand Maître ! s'exclame-t-il en vous voyant arriver. Comment avez-vous fait pour la récupérer ?

Vous lui expliquez que vous êtes tombé par hasard sur vos voleurs, la nuit dernière, et qu'il vous a suffi de leur demander gentiment de vous la rendre. A ces mots, Chan éclate de rire.

- A mon avis, nous ne sommes pas près de retrouver ces lascars sur notre chemin ! vous dit-il. La caravane quitte Zanaza dans l'heure et, alors que vous vous engagez sur la route empierrée qui

part vers l'est, vous remarquez un poteau indicateur à moitié délabré sur le bas-côté : « Fort Vlau :240 km»

Chan estime qu'il vous faudra quatre jours pour atteindre la forteresse lissanienne. La première journée de voyage se déroule sans incident, mais le lendemain, aux environs de midi, vous arrivez en vue d'une forêt qui ne vous dit rien qui vaille. Lorsque vous faites part de vos inquiétudes à Chan, celui-ci fait aussitôt arrêter le convoi, puis il insiste pour que vous partiez tous deux explorer le terrain afin de vous assurer que la voie est libre.

Si vous voulez partir en reconnaissance en empruntant la route, rendez-vous au [114](#). Si vous jugez plus prudent de quitter la route et de faire un détour par la plaine avant d'aborder la forêt, rendez-vous au [205](#).

248

- J'en serai très honoré, répondez-vous.

- Fort bien, répond le capitaine. Si vous êtes prêt, je vais donc vous escorter jusqu'à ses appartements. Chan vous conduit au palais et, après avoir parcouru quantité de couloirs et traversé une multitude de vestibules et d'antichambres, vous arrivez au seuil d'une vaste pièce située au premier étage. Vous reconnaissez le soldat qui garde l'entrée. En vous voyant, celui-ci s'efface pour vous laisser passer. Les appartements de la princesse sont luxueusement meublés et il y plane un subtil parfum d'encens rarissime. Vous apercevez le jeune prince qui dort sur un divan de soie. Sa gouvernante veille à son chevet, un livre à la main. La princesse Mitzu est assise à une table un peu plus loin, près d'un balcon qui surplombe la cour d'honneur. Après avoir échangé les politesses de rigueur, Chan se retire en disant :

- Je vous attendrai derrière la porte, Grand Maître. N'hésitez pas à m'appeler si vous avez besoin de quoi que ce soit.

Après son départ, la princesse vous invite à vous asseoir auprès d'elle. Elle voudrait connaître l'avenir de son fils et vous demande si vous voulez bien l'éclairer à ce sujet.

Si vous avez atteint le rang de Grand Maître Transcendant, rendez-vous au [62](#). Si vous avez atteint le rang de Grand Maître Mentor, rendez-vous au [126](#). S'il vous reste encore quelques échelons à grimper dans la hiérarchie Kaï pour acquérir l'un ou l'autre de ces titres, rendez-vous au [5](#).

249

Vous attendez patiemment que le sergent Yeng et ses hommes se lancent à l'assaut de la tente et, dès que vous parviennent les échos caractéristiques du combat, vous vous ruez vers l'échelle qui monte jusqu'à la plate-forme de la tour. Mais le signaleur, alerté par le bruit de la bataille, se penche pardessus le parapet et il vous aperçoit en pleine ascension. Il lâche un cri de surprise et empoigne aussitôt sa lance pour vous repousser. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [214](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous souhaitez y faire appel, rendez-vous au [52](#). Si vous ne possédez ni l'une ni l'autre de ces Disciplines, ou si vous ne jugez pas opportun de les utiliser dans ces circonstances, rendez-vous au [39](#).

250

Vous êtes bouleversé par la mort du sergent Yeng, mais vous êtes conscient que le même sort vous attend si vous vous ruez tête baissée dans la pièce du fond. Par mesure de prudence, vous ramassez le casque du défunt sergent, vous le posez en équilibre sur la pointe de votre lame, puis vous approchez discrètement de la porte. Plaqué contre la paroi, vous tendez ensuite votre arme Kaï à bout de bras de façon à faire passer le casque dans l'entrebâillement. Vous aviez vu juste : un quart d'instant plus tard, le casque explose sous l'effet d'une deuxième décharge d'énergie. Vous profitez de cette diversion pour vous précipiter

dans la pièce et, après un roulé-boulé tout en souplesse, vous vous abritez derrière un pilier. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1 au chiffre obtenu. Si votre ENDURANCE est inférieure ou égale à 15, ôtez un point de ce même chiffre.

Si le résultat est inférieur ou égal à 2, rendez-vous au [177](#). S'il est compris entre 3 et 5, rendez-vous au [158](#). S'il est compris entre 6 et 7, rendez-vous au [70](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [232](#).

251

Vous mettez pied à terre et vous vous approchez discrètement du cimetière. Le mur d'enceinte est en piteux état et, à travers une brèche, vous apercevez une petite chapelle funéraire dont la porte est restée ouverte. Vous entendez d'ailleurs des bruits de voix étouffées à l'intérieur. Six chevaux sellés attendent derrière la chapelle, broutant les maigres touffes d'herbe qui poussent entre les pierres tombales. Portées par une saute de vent léger, les paroles des inconnus parviennent jusqu'à vous. De toute évidence, il s'agit d'une bande de pilleurs de tombes venus ici pour accomplir quelque vilain forfait. Si vous voulez vous approcher de la chapelle, rendez-vous au [274](#). Si vous préférez rester sur place pour attendre la suite des événements, rendez-vous au [183](#).

252

A l'aide de cette branche, vous réussissez à étayer l'essieu du chariot et le changement de la roue n'est plus qu'une affaire de quelques minutes. Après vous avoir félicité pour vos talents de réparateur, Chan donne de nouveau le signal du départ et la caravane s'ébranle.

En fin de journée, le convoi fait halte à proximité de Sansei, un paisible hameau situé sur la grand route de Rakholi. Le lendemain, vous parcourez encore un bon bout de chemin malgré une chaleur étouffante.

Le troisième jour, peu avant midi, vous arrivez en vue d'une large vallée située à quatre-vingts kilomètres des rives du Tkukoma. Avec ses centaines de geysers et de trous d'eau, le Val de Nahba offre un paysage spectaculaire. Des colonnes d'eau et de vapeur jaillissent de toute part, poussées par la pression du gaz qui s'échappe des entrailles de la terre.

La grand route traverse cette étendue surnaturelle sur toute sa longueur. A la tombée de la nuit, vous décidez de dresser le camp entre deux trous bouillonnants et écumants. Rien de tel pour faire cuire des œufs et du poisson à la vapeur pour toute la troupe ! Après le dîner, vous vous installez pour dormir et vous essayez de trouver le sommeil malgré le bruit de fond obsédant de l'eau qui se répercute dans l'étrange vallée. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [288](#). S'il est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [30](#).

253

La porte des catacombes est bloquée. Conclusion : il va falloir trouver le moyen de la forcer. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaiï et que vous voyez là l'occasion rêvée de l'utiliser, rendez-vous au [203](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous voulez y faire appel, rendez-vous au [41](#). Si vous ne possédez aucune de ces deux disciplines, ou si vous ne désirez pas y avoir recours, rendez-vous au [119](#).

254

Vous lancez une puissante attaque mentale contre les trois premiers bandits. Dès que vous les voyez tomber à genoux en se prenant la tête à deux mains, vous ouvrez la porte d'un violent coup de pied et vous vous ruez sur les trois autres. Mais à votre grand désarroi, vous remarquez que l'un d'eux tient votre arme Kaiï.

PILLEURS DE TOMBES HABILITÉ : **44** ENDURANCE : **48** (munis de votre arme Kaiï)

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [128](#).

255

Le sergent Yeng et ses hommes sont ravis de vous avoir parmi eux. Tandis que vous galopez de concert, vous êtes heureux de sentir enfin le vent frais sur votre visage. Depuis le temps que vous avancez à une lenteur d'escargot pour suivre le rythme du convoi, cela fait du bien de se défouler un peu ! Quelque temps après, vous arrivez dans un paisible hameau. Les habitants vous saluent cordialement au passage et vous poursuivez à bon train. Lorsque vous arrivez en vue de la forêt de Javaï, Yeng ordonne à ses hommes de faire halte afin que vous puissiez observer les lieux avec toute l'acuité qui vous caractérise. De prime abord, les pins majestueux et le sous-bois tapissé de hautes herbes offrent un plaisant spectacle. Mais vous savez pertinemment qu'il ne faut pas s'y fier: qui sait quelles menaces se cachent derrière cette abondante végétation ? Il n'y a pas de meilleur endroit pour tendre un traquenard ! Bien que votre intuition Kaï vous dicte la plus grande prudence, vous n'arrivez pas à déceler d'où vient le danger.

Si vous possédez la Grande Discipline de l'Exploration, rendez-vous au [272](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [135](#).

256

Shavane proteste farouchement quand vous lui arrachez son pendentif d'un coup sec. Telle une tigresse, elle se jette sur vous pour tenter de le récupérer, mais vous parvenez à la maîtriser d'une main tandis que, de l'autre, vous exhibez l'amulette aux regards de l'assistance. Une exclamation horrifiée s'élève alors parmi les courtisans : le médaillon de Shavane est orné d'une tête de tigre qui n'est autre que l'emblème de l'Autarque Séjanoz. Rendez-vous au [74](#).

257

Mettant à profit votre intuition Kaiï, vous demandez à Bazan si le commerce était son seul mobile.

- Bien sûr ! vous répond-il sans l'ombre d'une hésitation.

Vous vous penchez alors vers Chan et vous lui murmurez à l'oreille que vous êtes convaincu de la sincérité de cet homme. Rendez-vous au [283](#).

258

La branche s'abat à quelques centimètres de vos jambes. Chan vous aide à vous relever et vous continuez tous deux à vous enfoncer dans le sous-bois. Fort heureusement, vos balourds de poursuivants ont bien du mal à progresser dans un tel enchevêtrement d'arbustes et de branchages, et vous ne tardez pas à les distancer. Lorsque vous vous estimez en relative sécurité, vous vous accordez une pause bien méritée et vous vous étendez sur le sol frais et moussu pour reprendre votre souffle. Chan vous imite aussitôt. A sa mine abattue, vous comprenez qu'il est encore sous le choc de l'affrontement et qu'il n'est pas encore remis de la perte de son étalon favori. Mais il n'est pas homme à se laisser abattre et, quelques minutes plus tard, le voilà de nouveau sur pied, prêt à repartir.

- Venez monseigneur, vous dit-il d'une voix ferme. Nous devons quitter ce maudit endroit au plus vite ! Rendez-vous au [121](#).

259

- On a repéré des éclaireurs bhanariens dans la région, déclare-t-il avec gravité. Un marchand de Rakholi m'a dit qu'il avait aperçu un groupe de cavaliers ennemis dans la plaine, pas plus tard que tout à l'heure, à quelques kilomètres au sud-est de la forêt de Javaiï. Il s'agissait probablement d'un détachement de l'armée de l'Autarque en quête de ravitaillement, mais le fait qu'ils soient déjà arrivés jusque-là ne présage rien de bon pour nous. Nous

partirons demain dès le point du jour. Avec un peu de chance, nous échapperons à ces maudits envahisseurs et nous atteindrons les rives du Tkukoma avant eux.

Après cet inquiétant rapport, le capitaine Chan vous souhaite malgré tout une bonne nuit, puis il tourne les talons. Quelques secondes plus tard, vous le voyez revenir subitement sur ses pas. - J'allais oublier autre chose, Grand Maître, vous dit-il. La princesse Mitsu souhaiterait vous voir. Son Altesse a entendu parler des extraordinaires talents que vous et vos pairs avez en matière d'astrologie et elle voudrait vous consulter à ce sujet. Auriez-vous l'amabilité de lui accorder cette faveur ?

Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Astrologie Kai, rendez-vous au [248](#). Sinon, rendez-vous au [161](#).

260

Vous rejoignez la caravane et vous rapportez l'incident qui vient de vous arriver au capitaine Chan. Compatissant, ce dernier se montre navré de la perte de votre arme Kai, mais il vous prévient qu'il ne peut absolument pas se permettre de lancer un détachement à la poursuite des voleurs, car tous ses soldats lui sont indispensables, du premier jusqu'au dernier. La caravane reprend sa route et vous atteignez les ruines de Zanaza peu avant le coucher du soleil. Pendant que vous aidez à dresser le camp pour la nuit, le sergent Yeng vous apprend que cette ancienne cité a été entièrement détruite par un tremblement de terre il y a deux cents ans. Alors que vous vous aménagez un abri à l'écart du campement, vous remarquez soudain des empreintes fraîches sur le sol. Aussitôt, votre sens inné de l'Exploration se met en éveil. Votre pouls s'accélère lorsque vous réalisez que ces traces correspondent à vos voleurs. Comme vous n'avez toujours pas digéré la perte de votre arme Kai, vous décidez illico de suivre cette piste. Rendez-vous au [16](#).

261

Vous armez votre arc et vous attendez patiemment que le sergent Yeng et ses hommes se lancent à l'assaut de la tente. Quelques instants plus tard, les premiers échos du combat parviennent à vos oreilles. Aussitôt alerté par le bruit, le signaleur se penche par-dessus le parapet. Vous le visez à la tête.

Si vous possédez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous avez atteint le rang de chevalier Kaiï, rendez-vous au [186](#). Si vous ne maîtrisez pas cette discipline, ou bien si vous n'êtes pas encore assez élevé dans la hiérarchie Kaiï, rendez-vous au [276](#).

262

Vous tirez votre arme en vous ruant sur l'immonde créature, mais celle-ci esquivé votre coup et votre lame la rate de un ou deux millimètres. La riposte ne se fait point attendre : le monstrueux lombric, suintant de rage, crache un autre jet de salive caustique qui vous atteint au bras gauche. En l'espace de quelques secondes, le liquide corrosif dévore le tissu de votre tunique et s'attaque à votre peau : vous perdez 3 points **d'ENDURANCE**.

Grâce à vos Disciplines Magnakaï du Nexus et de la Science Médicale, vous parvenez à anesthésier la douleur et à vous reprendre à temps avant que l'abominable ver ne repasse à l'attaque.

VERNAHBA HABILITÉ : 45 ENDURANCE : 40

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [8](#).

263

Vous vous frayez un chemin à travers un dédale de boyaux obscurs et vous débouchez dans une chambre mortuaire au plafond bas. Kau-Doshin est là, étendu sur le sol. Un mince filet

de sang s'écoule de sa bouche et vous comprenez immédiatement que sa fin est proche. Avec d'infinies précautions, vous lui soulevez la tête et vous vous penchez pour recueillir ses dernières paroles. Entre deux gémissements de douleur, le malheureux parvient à tendre une main tremblante vers une porte voûtée, tout au fond de la pièce, puis il articule péniblement ces quelques mots : - Par tous les dieux de... l'Univers... sauvez-les ! Rendez-vous au [108](#).

264

Vous sentez bien que Chan est déçu mais il n'émet aucune critique. Vous avez déjà fait preuve d'un courage exemplaire cet après-midi et il ne peut décemment pas vous en vouloir de refuser cette nouvelle mission. Le capitaine ordonne donc au sergent Yeng de choisir trois hommes afin d'aller explorer les alentours. Malgré les nuages qui troublent le clair de lune, il espère qu'ils sauront trouver leur chemin à travers cette forêt hostile. A présent, rendez-vous au [182](#).

265

Vous soulevez délicatement l'abattant de la trappe encore fumante et vous découvrez dessous un tas d'ossements humains blottis au fond d'un trou. Au milieu de ces sinistres débris, vous apercevez un petit livre vert. Sa couverture est incrustée de gemmes et ses pages sont faites de fines feuilles de métal. Vous le feuillotez d'une main fébrile, espérant trouver là un ouvrage du plus grand intérêt, mais le texte est écrit dans une langue inconnue, probablement dérivée de l'ancien dialecte Chaï. Vous n'arrivez qu'à décrypter le titre : *Le Livre de Tzu*.

Si vous désirez garder cet ouvrage, inscrivez-le dans la liste des Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*. Après l'avoir glissé dans votre sac à dos, rendez-vous au [49](#).

266

Vous levez les yeux vers la tour. Du haut du parapet, le sergent Yeng lève le pouce pour vous faire comprendre que tout va bien et qu'il a réussi à prendre le contrôle du poste. Vous partez aussitôt à sa rencontre et vous le rejoignez au pied de la tour.

- Rassemblez vos hommes et débrouillez-vous pour trouver des chevaux, sergent, lui demandez-vous en posant le pied sur l'échelle.

Tandis que Yeng s'éloigne pour exécuter vos ordres, vous vous empressez d'escalader la tour. Une fois en haut, vous ramassez les drapeaux de signalisation et, à grands renforts de gestes, vous transmettez le signal de la retraite aux troupes ennemies. Ces dernières ne tardent pas à obtempérer et, alors que vous scrutez la plaine vers l'ouest, vous constatez avec plaisir que le capitaine Chan caracole en tête de la caravane qui se dirige à vive allure vers Fort Vlau. Il ne vous reste plus qu'à redescendre pour rejoindre le sergent Yeng et les autres. Ensuite, vous sautez en selle et vous plantez vos talons dans les flancs du destrier bhanarien. Tandis que vous traversez la plaine au grand galop, les joues caressées par une douce brise estivale, vous vous réjouissez à l'avance de retrouver vos compagnons de route au fort que vous avez vaillamment contribué à libérer. Rendez-vous au [284](#).

267

- J'ai l'intention de vous en faire cadeau, mon seigneur, vous annonce Vannar. Il est juste qu'une telle arme revienne à un Grand Maître Kai. Je prierai pour que vous puissiez l'utiliser à bon escient - c'est-à-dire pour abattre le tyran du Bhanar.

Le vieillard vous remet solennellement la flèche et vous l'acceptez avec gratitude. Inscrivez la Flèche de l'Expiation dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous avez déjà le maximum d'objets autorisés, vous devez vous séparer de

l'un d'eux au profit de ce fabuleux projectile. Ensuite, rendez-vous au [7](#).

268

Lorsque vous rentrez au campement, les festivités sont terminées depuis longtemps et le Khea-khan s'est retiré pour aller dormir. L'un des gardes du corps de Bazan vous escorte jusqu'à votre propre tente, puis il prend congé de vous en vous souhaitant bonne nuit. Peu avant l'aube, une accorte servante vient vous réveiller. Elle vous prépare un bain parfumé aux huiles essentielles et, pendant que vous vous délassiez dans l'eau chaude, elle vous apporte un plateau de viandes froides et de fruits exotiques. Quand sonne l'heure du départ, vous éprouvez un vif regret à l'idée de quitter Rakholi, mais vous savez qu'il vous faut reprendre le chemin de Tazhan sans tarder.

Tous les serviteurs de Bazan se pressent sur le bord de la route pour saluer le convoi. Comme cadeau d'adieu, Bazan offre au Khea-khan deux magnifiques étalons de Lissanie. Il promet également de faire tout son possible pour retarder l'ennemi en attendant que la caravane arrive à bon port et il se déclare prêt à rallier les armées des Pays Libres dès que Xo-lin sera rentré dans son propre pays. Par l'intermédiaire de Kau-Doshin, le vieux souverain remercie cet hôte hors pair de son accueil, après quoi vous vous remettez en route pour Zanaza, une cité en ruines que vous espérez atteindre dans trois jours.

Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat obtenu est compris entre 0 et 3, rendez-vous au [217](#). S'il est compris entre 4 et 6, rendez-vous au [64](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [163](#).

269

Le gaz infect vous soulève le cœur et vous fait tousser violemment, mais votre Grande Discipline du Nexus neutralise rapidement l'effet des toxines que vous venez d'inhaler.

Vous demandez à Mitzu de mettre son père à l'abri de toute urgence, car les émanations du gaz risqueraient fort d'être fatales à un homme de son âge. La courageuse princesse s'exécute aussitôt et, tandis qu'elle aide le vieux Khea-khan à gagner le fond de la crypte, vous traversez rapidement le nuage empoisonné et vous vous lancez à la poursuite du tyran et de son otage. Rendez-vous au [6](#).

270

Le capitaine ordonne à deux cavaliers de vous accompagner, puis il confie la responsabilité du convoi au sergent Yeng pendant son absence. Alors que vous partez tous les quatre au trot vers le bois de pins, Chan vous fait part de ses inquiétudes. Selon lui, il n'est pas normal de voir un si grand nombre de corbeaux des plaines rassemblés en un seul point. Votre sixième sens Kaï vous incite à penser que ses craintes sont sûrement fondées, hélas ! A l'approche des bois, le capitaine agite le bras pour signaler à ses hommes de se séparer et de contourner l'endroit de part et d'autre. Puis il arrête sa monture et met pied à terre. Vous faites de même et vous parcourez ensemble les cent derniers mètres à pied, profitant du couvert des hautes herbes. Vous pénétrez enfin dans les bois en redoublant de vigilance. Au bout de cinq minutes de marche à travers les grands pins, vous vous arrêtez net. Rendez-vous au [207](#).

271

Au moment précis où votre tête heurte le sol, un flash aveuglant vous frappe la rétine. Vous avez l'impression de basculer dans un abîme sans fond. Quelques secondes plus tard, vous sombrez dans l'inconscience. Les Créatures de Givre fondent aussitôt sur vous pour vous mettre en pièces, mais fort heureusement, vous ne sentez rien car vous passez de vie à trépas dans l'instant même. Votre mission est hélas terminée.

272

Vous sentez une présence ennemie tapie dans les hautes herbes qui bordent la grand route. Vous pensez aussitôt à des bandits postés en embuscade et vous vous approchez du sergent Yeng pour l'avertir discrètement. Ce dernier fait alors signe à ses hommes de tirer leur épée. Mais soudain, un hurlement guttural déchire le silence. Vous faites immédiatement volte-face et vous découvrez avec effarement que vous n'avez point affaire à de vulgaires bandits mais à des adversaires d'un tout autre acabit. En effet, trois espèces de monstres couverts d'écaillés verdâtres viennent d'émerger des hautes herbes. Ils avancent par bonds, découvrant de redoutables crocs dégoulinants de bave. L'un d'eux s'élançe sur le cavalier de tête et l'envoie rouler à terre d'un coup de patte rageur. Le sergent Yeng sonne aussitôt la charge. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [115](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et qu'il vous paraît judicieux d'y avoir recours, rendez-vous au [72](#). Si vous préférez faire usage de votre arc (à condition, bien sûr, d'en posséder un), rendez-vous au [174](#). Si vous n'avez rien de tout cela ou si vous optez pour une autre solution, rendez-vous au [224](#).

273

Séjanoz reçoit la Flèche de l'Expiation en plein cœur. Il tombe à genoux en poussant un hurlement d'agonie et vous vous précipitez pour lui arracher l'enfant des mains. Déjà le corps du tyran commence à se décomposer. Ses pouvoirs surnaturels lui ont permis de maintenir sa vieille carcasse en vie durant des siècles, mais à présent il suffit de quelques secondes pour que le temps prenne sa revanche. Sa chair et ses os se désintègrent à vue d'œil. Bientôt il ne reste plus du redoutable Autarque qu'un petit tas de poussière que le vent disperse d'un simple souffle. Rendez-vous au [123](#).

274

Au moment où vous atteignez la porte, vous entendez des bruits de pas. Votre pouls s'accélère : de toute évidence, les pillards remontent à la surface ! Si vous voulez essayer de vous cacher quelque part, rendez-vous au [3](#). Si vous préférez les affronter tout de go, rendez-vous au [172](#).

275

Les soldats se démènent comme de beaux diables pour vous tirer de ce mauvais pas et, en l'espace de quelques secondes, ils vous soulagent enfin du terrible poids qui vous écrasait la cage thoracique. Malheureusement, vous ne vous en sortez pas indemne. Utilisez la *Table de Hasard* et ajoutez 2 au chiffre obtenu (0 = 10), sauf si vous possédez la Grande Discipline de la Science Médicale. Le résultat représente le nombre de points d'ENDURÂNCÉ que cet accident vient de vous faire perdre. Après avoir fait les modifications qui s'imposent sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [151](#).

276

Vous bandez votre arc et votre trait part en sifflant vers le signaleur bhanarien. Alerté par le bruit, ce dernier se baisse en toute hâte pour se protéger derrière le parapet et la flèche lui passe au-dessus de la tête avant d'aller se perdre dans la nature.

Sans hésiter, vous vous précipitez alors vers l'échelle qui monte en haut de la tour. Vous voyant en pleine ascension, le signaleur empoigne aussitôt sa lance pour vous repousser.

Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [214](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous souhaitez y faire appel, rendez-vous au [52](#). Si vous ne possédez ni l'une ni l'autre de ces Disciplines, ou si vous ne jugez pas opportun de les utiliser dans ces circonstances, rendez-vous au [39](#).

Chan s'en remet à votre décision et, d'une voix ferme, il lance à Kronar ce défi : - Laisse passer la caravane ou bien ton frère est un homme mort !

Joignant le geste à la parole, le capitaine tire brusquement sur la corde et le nœud coulant se resserre sur la gorge de Xango. A moitié asphyxié, ce dernier implore son frère de céder. Après une courte hésitation, Kronar ordonne à ses complices de baisser leurs armes. La caravane s'ébranle dans la minute même et Chan attend que tous les chariots soient passés avant de détacher la corde qui le relie à son otage. Puis d'un bon coup de cravache, il lance le cheval de Xango au galop. Alors que ce dernier s'éloigne sans demander son reste, vous piquez des deux pour rattraper le convoi, mais le sifflement caractéristique d'une volée de flèches parvient à vos oreilles.

Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre obtenu. Si vous possédez en outre la Grande Discipline de l'Invisibilité, rajoutez-vous 1 point de plus.

Si le résultat est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [29](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [201](#).

A travers la mince fente d'une meurtrière, vous observez la situation. L'énorme canon à vapeur se trouve à moins de cinquante mètres des remparts mais, bizarrement, le fût est pointé vers le sol. Tout à coup, les artilleurs bhanariens font de nouveau feu et le boulet va s'enfoncer profondément dans la terre. Ils répètent la même manœuvre plusieurs fois de suite jusqu'à ce que l'on voit se former un grand cratère au pied du terrible engin. Au dixième coup, une volée de bois et d'éclats de roche jaillit au milieu de l'excavation. Vous tressaillez d'effroi en réalisant pourquoi l'ennemi s'acharne ainsi à défoncer le sol. Rendez-vous au [86](#).

Chan fait le guet pendant que vous mettez pied à terre pour examiner le corps. Comme vous le pensiez, l'homme est bel et bien mort. D'après ses armes et les vêtements qu'il porte, il s'agit sûrement d'un trappeur. Tout porte à croire que son décès remonte à plus d'un mois. Pourtant, son corps est dans un état de conservation remarquable malgré la chaleur estivale. En écartant les pans de sa grosse veste en fourrure, vous constatez avec stupeur que sa peau est glacée.

- De quoi est-il mort? s'enquiert Chan en approchant.

- Vous ne me croirez jamais mais cet homme est mort de froid ! lui répondez-vous. Rendez-vous au [134](#).

Vous abattez votre arme sur le crâne difforme de la créature et le combat s'interrompt, faute de combattants. Alors que votre dernier adversaire s'écroule à terre, vous saisissez les rênes de l'attelage et vous réussissez à arrêter le chariot en douceur. Mais à l'intérieur, les courtisans hurlent de panique. Le capitaine Chan s'efforce de les apaiser en leur affirmant qu'il n'y a plus rien à craindre et, une fois le calme revenu, il s'en va faire son rapport à Kau-Doshin. De votre côté, vous examinez prudemment le corps de vos victimes et vous en concluez qu'il s'agit d'une espèce apparentée aux Agarashi. Ils sont probablement descendus des collines de Hyunsei pour essayer de trouver quelque chose à se mettre sous la dent car ils sont d'une maigreur extrême. Le sergent Yeng confirme cette hypothèse.

- Il y a fort longtemps, vous explique-t-il, à l'époque de la Nuit Éternelle, ces diaboliques créatures d'Agarash le Damné pullulaient dans la région. Après la victoire des Anciens Mages, elles ont été forcées de battre en retraite vers les plaines sauvages du Chaî. Leurs descendants se sont ensuite installés dans les collines. Il est rare de les voir abandonner leur repaire, sauf en cas d'épidémie ou de famine.

Vous vous fiez à votre sens de l'Exploration et, après vous êtes assuré qu'il ne traînait plus aucun spécimen de cette triste engeance dans le coin, vous remontez en selle et, toujours escorté de Chan, vous repartez en tête de la colonne. En passant près de la voiture impériale, Kau-Doshin se penche par la portière pour vous féliciter du courage dont vous avez fait preuve.

- Le Khea-khan et moi-même n'oublierons pas cet acte de bravoure, mon seigneur, vous dit-il en inclinant sa noble tête chenu. Je vous promets que vous serez récompensé comme il se doit à notre arrivée à Tazhan.

A présent, rendez-vous au [66](#).

281

Vous vous relevez péniblement et vous allez rejoindre Chan à la porte principale. En jetant un rapide regard par une meurtrière, vous remarquez soudain quelque chose qui vous glace le sang. Rendez-vous au [140](#).

282

Les arbres étant très rapprochés et la végétation quasiment inextricable, vos balourds de poursuivants ont bien du mal à progresser et vous ne tardez pas à les distancer. Lorsque vous vous estimez en relative sécurité, vous vous accordez une pause bien méritée et vous vous étendez sur le sol frais et moussu pour reprendre votre souffle. Chan vous imite aussitôt. A sa mine abattue, vous comprenez qu'il est encore sous le choc de l'affrontement et qu'il n'est toujours pas remis de la perte de son étalon favori. Mais il n'est pas homme à se laisser abattre et, quelques minutes plus tard, le voilà de nouveau sur pied, prêt à repartir. - Venez, mon seigneur vous dit-il d'une voix ferme. Nous devons quitter ce maudit endroit au plus vite. Rendez-vous au [121](#).

Le capitaine informe Bazan qu'il a quelque chose de confidentiel à lui dire. Le chef nomade le regarde d'un air entendu, puis il claque trois fois dans ses mains. Aussitôt, danseuses, jongleurs et acrobates interrompent leurs activités et tout le monde quitte la tente avec diligence. Chan se décide alors à révéler à Bazan la nature très exceptionnelle du convoi. Bazan se montre à la fois surpris et ravi de cette nouvelle. Il vous promet qu'il fera tout ce qui est en son pouvoir pour assurer la sécurité de Xo-lin et des siens, et qu'il saura les recevoir avec tous les égards dus à leur rang.

Le chef nomade ordonne ensuite à sa garde personnelle de préparer des tentes et d'organiser un grand festin en l'honneur de ses illustres hôtes. Effectivement, il ne regarde pas à la dépense et l'accueil qu'il réserve à la suite impériale dépasse toutes vos espérances. Pendant les festivités, Kumal, le jeune frère de Bazan s'approche de vous. Après quelques mots de bienvenue, il vous demande poliment si vous ne souhaiteriez pas faire quelques affaires avec lui.

Si la proposition de Kumal vous intéresse, rendez-vous au [192](#). Si vous jugez préférable de décliner son offre, rendez-vous au [53](#).

Vous décidez de faire un large détour par l'ouest afin d'éviter la cavalerie ennemie qui est en train de se replier, puis vous vous dirigez vers Fort Vlau et vous rejoignez la caravane au moment même où elle s'apprête à franchir l'enceinte de la cité. Vous êtes accueilli à bras ouverts par le capitaine Kasarian, chef de la garnison lissanienne. Ce grand gaillard à l'œil vif vous remercie vivement de votre intervention, mais l'arrivée en ces lieux du souverain Chaï en personne semble le dérouter quelque peu.

- Le Khea-khan et sa suite doivent être placés en sécurité jusqu'à ce que nous puissions repartir d'ici, lui dit Chan.

A ces mots, Kasarian hoche la tête d'un air entendu.

- Je connais un endroit sûr, mon capitaine, répond-il avec empressement. Si vous voulez bien me suivre....

Rendez-vous au [171](#).

285

Vous laissez échapper un cri de douleur en sentant la flèche transpercer la manche de votre tunique et s'enfoncer cruellement dans votre épaule. Serrant les dents, vous arrachez la pointe d'un coup sec. La souffrance est telle que vos oreilles se mettent à bourdonner et que votre vue se trouble pendant quelques instants, mais vous parvenez à faire appel à votre Science Médicale pour anesthésier la douleur et stopper l'hémorragie. Vous perdez néanmoins 1 point d'**ENDURANCE**. Rendez-vous au [112](#).

286

Vous rendez l'enfant à sa mère, puis vous aidez le vieux Kheakhan à quitter les catacombes au plus vite. Le capitaine Chan vous attend à la sortie et il ne cache pas sa joie de voir réapparaître l'empereur sain et sauf. Lorsque vous lui annoncez en outre que Séjanoz est mort, il n'en croit pas ses oreilles.

- Qu'Ishir soit louée ! s'écrie-t-il. Après trois mille ans, notre continent est enfin débarrassé de ce maudit tyran ! Rendez-vous au [300](#).

287

Dès que le plafond vous laisse suffisamment de place pour émerger, vous remontez à la surface d'un bon coup de talon et vous aspirez l'air à grandes goulées. Tandis que le plafond continue à remonter en grinçant, vous commencez à escalader le puits pour vous hisser jusqu'à la porte. Par chance, les parois sont pleines d'aspérités qui offrent de nombreuses prises et vous

atteignez l'ouverture avant même que le plancher soit revenu au niveau normal. Une fois la porte franchie, vous vous engagez dans un sombre et sinistre passage. Au fur et à mesure que vous avancez, vous entendez des voix qui se font de plus en plus distinctes. Vous les identifiez immédiatement : ce sont les pilleurs de tombes qui vous ont volé votre arme Kaiï. Ils sont justement en train d'en parler et l'un d'eux déclare en jubilant qu'à lui seul cet objet doit bien valoir le prix de tout le reste du butin réuni. Vous vous heurtez finalement à une solide porte en bois bardée de ferrures noires. En regardant par le trou de la serrure, vous apercevez les voleurs en question. Leurs sombres silhouettes se découpent devant un grand feu de cheminée. Avec une froide détermination, vous vous préparez à passer à l'attaque afin de récupérer votre arme de prédilection.

Si vous possédez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Éminent, rendez-vous au [254](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité et que vous vous êtes élevé à ce même rang, rendez-vous au [136](#). Si vous ne possédez aucune de ces Disciplines ou que vous ne souhaitez pas vous en servir, ou bien si vous n'avez pas atteint le niveau requis, rendez-vous au [71](#).

288

Au beau milieu de la nuit, vous êtes réveillé par un cri déchirant. Vous cherchez machinalement votre arme Kaiï à tâtons puis vous vous levez d'un bond. Le temps d'accommoder votre vision à l'obscurité, vous décelez un mouvement du coin de l'œil et vous tournez la tête pour découvrir un spectacle sidérant. En bordure du campement, l'une des sentinelles est aux prises avec une immonde créature : un énorme ver blanc au corps oblong, gonflé comme une outre, vient de surgir d'un des nombreux trous qui s'ouvrent dans le sol. Alertés par les hurlements paniqués de leur compagnon, les autres sentinelles se dirigent immédiatement vers lui pour lui porter secours, mais le terrain est traître et ils n'avancent pas vite. Vous décidez donc d'intervenir et vous commencez à vous frayer un chemin vers le malheureux, mais,

alors que vous longez une profonde crevasse, une seconde créature du même acabit jaillit des entrailles de la terre comme un diable hors de sa boîte et, de toute sa hauteur, elle vous crache dessus. Votre sang ne fait qu'un tour ; vous sentez instinctivement que cette salive est terriblement corrosive. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [156](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous souhaitez y faire appel, rendez-vous au [142](#). Si vous préférez vous servir de votre arc (à condition, bien sûr, d'en avoir un), rendez-vous au [73](#). Si vous ne possédez rien de tout cela, ou bien si vous optez pour une autre tactique, rendez-vous au [262](#).

289

Lorsque vous déclarez modestement que vous êtes passé maître en matière d'astrologie, Chan et ses hommes vous réclament à grands cris de leur lire l'avenir. Cependant, les conditions météorologiques sont loin d'être idéales car les étoiles sont en grande partie cachées par les nuages. Vous avez beau expliquer à vos fervents admirateurs qu'il vous est impossible de prédire quoi que ce soit étant donné les circonstances, ils ne veulent rien savoir et insistent lourdement pour que vous leur révéliez leur destin.

Devant votre hésitation, Chan sort alors de sa poche une paire de dés en ivoire jauni.

- Ceci pourra peut-être vous aider, ce sont des dés Xi, dit-il en vous les tendant.

Tout en soupesant ces mystérieux dés, vous examinez attentivement les symboles complexes qui ornent leurs faces.

Si vous avez atteint - ou dépassé - le rang de Grand Maître Mentor, rendez-vous au [85](#). Si vous n'en êtes pas encore là, rendez-vous au [104](#).

290

Vous rebroussez chemin jusqu'à l'embranchement et vous empruntez le passage de gauche. Au bout d'une trentaine de mètres, vous débouchez dans une pièce qui, de toute évidence, devait servir de laboratoire à un alchimiste. Les murs et le sol sont couverts de symboles ésotériques et d'idéogrammes se rapportant aux différents éléments chimiques, aux gaz et aux métaux universels. Sur la table de travail sont posés plusieurs grimoires qui semblent avoir été consultés il n'y a pas si longtemps. A l'autre bout de la pièce, vous apercevez un porche et le démarrage d'un autre souterrain partant vers le nord. Si vous voulez fouiller le laboratoire, rendez-vous au [87](#). Si vous préférez explorer le porche, rendez-vous au [38](#).

291

Au contact du sol, vous roulez agilement sur vous-même afin d'amortir le choc. Ce réflexe vous permet de limiter les dégâts et vous vous en sortez avec quelques égratignures et de légères contusions. (Vous perdez tout de même 2 points d'**ENDURANCE**.) Rendez-vous maintenant au [200](#).

292

- A l'aide, à l'aide ! s'écrie le cavalier. Le capitaine Chan et le soldat Saolin sont en difficulté ! Vous réagissez instantanément à cet appel. Vous éperonnez votre monture et vous quittez la grand route pour couper à travers la prairie. Tandis que vous partez au triple galop vers les bois, le cavalier tourne bride et s'élançe à votre suite. En arrivant à la lisière du bois, vous mettez pied à terre et vous filez en courant jusqu'à une clairière où vous attend un impressionnant spectacle. Chan et l'autre soldat sont en train de livrer bataille à deux énormes créatures. Bien qu'elles se tiennent voûtées, elles atteignent plusieurs mètres de haut. Leurs pattes sont terminées par de redoutables serres et leur crâne osseux est surmonté d'une crête orangée, en harmonie avec leurs yeux rougeoyants de cruauté. Les monstrueux volatiles sont en

outré dotés d'un puissant bec garai d'une rangée de dents acérées comme des rasoirs.

Dans des hurlements d'épouvante, ils fouettent Pair de leurs griffes et claquent des mâchoires en tentant d'atteindre vos malheureux compagnons. Pour compléter le tableau, le sol de la clairière est jonché de nombreuses carcasses de *fanji* - paisibles ruminants originaires des plaines méridionales du Magnamund. En voyant ces dépouilles horriblement mutilées, vous comprenez pourquoi tant de corbeaux se sont rassemblés à cet endroit. Dominant votre peur, vous tirez votre arme Kaï et vous poussez votre fameux cri de guerre : Pour le Sommerlund et le Kaï ! Puis vous vous lancez à l'attaque.

KRAKALLA HABILITÉ : 50 ENDURANCE : 48

Si vous triomphez de ces adversaires hors du commun, rendez-vous au [241](#).

293

Vous soulevez le rabat de toile et vous inspectez l'intérieur du chariot. Il y a là quantité de pelles et de pioches, ainsi qu'un bon nombre de lanternes à huile complètement cabossées. Tout porte à croire que ce matériel appartient à une bande de pilleurs de tombe venus ici pour se livrer à quelque vilain forfait.

Une fois à l'intérieur du cimetière, vous repérez une petite crypte funéraire dont la porte est grande ouverte. Alors que vous vous en approchez, vous entendez soudain des bruits de voix et, instinctivement, vous plongez sur le côté pour vous cacher derrière les pierres tombales. Entre deux hautes stèles de granit gris, vous apercevez six chevaux sellés qui attendent à l'arrière de la crypte, broutant les maigres touffes d'herbe qui poussent çà et là.

Si vous voulez vous approcher de la chapelle, rendez-vous au [274](#). Si vous préférez rester sur place afin d'attendre la suite des événements, rendez-vous au [183](#).

294

Vous mettez à profit vos pouvoirs psychiques pour repousser cette soudaine attaque et la douleur qui vous vrillait le crâne s'apaise progressivement. Vous perdez néanmoins 1 point d'**ENDURANCE**. A présent, rendez-vous au [147](#).

295

Vous assenez le coup fatal et l'odieuse créature s'écroule à vos pieds. Sans perdre un instant, vous rejoignez le sergent Yeng afin de prêter main forte au soldat qui s'est fait prendre dans les mailles poisseuses de votre filet. D'un geste rapide et précis, vous éliminez la bête qui était prisonnière avec lui, puis vous prononcez les paroles magiques pour annuler le sortilège. Deux secondes plus tard, le soldat est de nouveau sur pied et il vous remercie de votre intervention. En examinant de près les dépouilles de vos adversaires, vous en concluez qu'il s'agit d'une espèce apparentée aux Agarashi. Étant donné leur état de maigreur extrême, ils ont dû quitter les collines de Hyunsei dans l'espoir de trouver quelque chose à se mettre sous la dent. Le sergent Yeng confirme cette hypothèse. - Il y a fort longtemps, vous explique-t-il, à l'époque de la Nuit Éternelle, ces diaboliques créatures d'Agarash le Damné pullulaient dans la région. Après la victoire des Anciens Mages, elles ont été forcées de battre en retraite vers les plaines sauvages du Chaï. Leurs descendants se sont ensuite installés dans les collines, vivant dans des cavernes ou des terriers. En règle générale, ils ne s'attaquent aux voyageurs de passage que lorsqu'ils sont poussés par la faim ou lorsqu'une épidémie les oblige à abandonner leur repaire. Vous vous fiez à votre sens de l'Exploration et, après vous être assuré qu'il ne traînait plus aucun spécimen de cette triste engeance dans les parages, vous remontez en selle et, toujours escorté de Yeng et de sa troupe, vous reprenez la grand route qui mène à la forêt de Javaï. Quelques kilomètres avant de l'atteindre, vous repérez une source en bordure du chemin. C'est l'endroit idéal pour établir le campement. Vous dépêchez aussitôt un cavalier pour prévenir la caravane que vous vous arrêterez là pour la nuit.

En attendant l'arrivée du convoi, vous devez prendre un Repas (sauf si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse), faute de quoi vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Ensuite, rendez-vous au [45](#).

296

Le silence revient et vous oubliez rapidement l'incident. Mais quelques instants plus tard, vous voyez deux soldats se précipiter vers le chariot de la princesse. Cette fois, c'est clair : il se passe quelque chose d'anormal. Vous vous levez d'un bond pour aller vérifier sur place. En pénétrant dans la voiture impériale, vous découvrez la princesse Mitsu en train de consoler son fils. Le pauvre enfant est en pleurs et il tremble de peur. Chan est à leurs côtés. Il tient un serpent mort par la queue. Vous tressaillez en réalisant qu'il s'agit d'une vipère écarlate, autrement dit l'un des reptiles les plus venimeux qui soient. Dans un coin, un soldat est fermement maintenu par deux autres hommes de la troupe, mais il plaide farouchement son innocence. - Que s'est-il passé ? demandez-vous. Chan vous explique alors qu'il a trouvé le serpent en question lové sur le lit du jeune prince.

- C'est un miracle qu'il soit encore en vie ! dit Mitsu en serrant l'enfant sur son cœur. Ses cris nous ont alertés, le capitaine et moi. Lorsque nous sommes arrivés, nous avons surpris l'éclaireur Yankin à l'intérieur du chariot. Selon moi, cet homme ne peut être qu'un agent à la solde de l'Autarque.

- Non ! Il n'en est rien, je vous le jure ! proteste alors l'accusé. Je me trouvais tout près de la voiture quand j'ai entendu notre jeune prince hurler. J'ai cru qu'il se faisait attaquer et j'ai immédiatement accouru pour lui porter secours. Voilà pourquoi j'étais sur place avant la princesse et le capitaine.

Vous plongez votre regard d'acier dans les yeux de l'homme. Votre sixième sens Kaï vous incite à croire qu'il est sincère.

Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [152](#). Si vous possédez la

Discipline du Foudroiement Psychique et que vous souhaitez y avoir recours, rendez-vous au [230](#). Si vous ne possédez ni l'une ni l'autre de ces disciplines, ou si vous décidez de ne point vous en servir, rendez-vous au [244](#).

297

- Je vais de ce pas avertir Kau-Doshin, il saura quoi faire ! s'écrie Shavane en quittant précipitamment le chariot.

Pendant son absence, vous sortez la Potion de Laumspur de votre sac à dos et vous en administrez une faible dose additionnée d'eau à l'enfant. Le jeune prince commence à revenir à lui lorsque le conseiller de l'empereur arrive à son chevet. Après avoir vérifié que Kamada est confortablement installé, il vous remercie de vous être occupé de lui, puis il vous demande de sortir pour pouvoir préparer l'antidote adéquate sur place. Alors que vous descendez les marches, vous entendez la porte du chariot claquer derrière vous. (N'oubliez pas de rayer la potion de votre *Feuille d'Aventure*.)

A présent, si vous souhaitez retourner vers l'abri que vous vous êtes préparé pour la nuit, rendez-vous au [239](#). Si vous préférez partir à la recherche du petit soldat de bois que Shavane a jeté au loin, rendez-vous au [111](#).

298

Vous obtempérez respectueusement à la requête de la princesse et vous la laissez seule avec son chagrin. A la sortie de ses appartements, vous retrouvez Chan et vous lui rapportez la funeste prophétie. Le capitaine se montre bouleversé.

- J'espère de tout cœur qu'elle ne se réalisera pas, vous dit-il. Nous devons tout faire pour assurer la sécurité du jeune prince. N'oubliez pas que l'avenir du Chaï repose sur ses frêles épaules. Après quoi, Chan vous raccompagne jusqu'aux écuries sans ajouter un mot. Il semble perdu dans ses pensées et vous n'osez pas troubler le silence.

- Je vous souhaite une bonne nuit, mon seigneur, finit-il par dire en prenant congé de vous. N'oubliez pas que nous devons lever le camp à l'aube. Nous prendrons tous deux la tête de la colonne et nous devons redoubler de vigilance. Aussi, prenez des forces pour demain. Rendez-vous au [227](#).

299

Vous levez le bras droit et vous prononcez les paroles de la *Main de Feu*, conformément au rite de la Confrérie de l'Étoile de Cristal. Une fraction de seconde plus tard, un arc électrique bleuté jaillit de vos doigts et un influx destructeur vient frapper l'une des bêtes de plein fouet. La créature s'écroule d'un bloc, mais en la voyant à terre, son congénère devient fou furieux. Il se rue sur vous en poussant un hurlement rauque. Rendez-vous au [164](#).

300

La mort de Séjanoz déclenche une véritable panique dans les rangs de l'armée bhanarienne. Celui que tout le monde croyait invincible et immortel a fini par mordre la poussière ! Déroutées, les troupes privées de commandement se retirent en hâte et dans le plus grand désordre. Désormais, la voie est libre. La caravane reprend la route de Tazhan et le trajet se déroule sans encombres. En atteignant enfin l'ultime étape de votre voyage, vous constatez que la nouvelle de la défaite de l'Autarque vous a précédé. Au sud du Magnamund, toute la population est déjà au courant des exploits que vous avez accomplis. Le Khea-khan parvient à rallier les armées du Nouveau Royaume et, à l'issue d'une brève et efficace offensive, les dernières troupes du Bhanar sont acculées à la débâcle et fermement repoussées de l'autre côté de la frontière. Félicitations, Grand Maître ! Votre victoire est totale. Grâce à vous, le continent oriental est enfin débarrassé du cruel tyran qui menaçait la paix et la tranquillité des citoyens depuis de nombreux siècles. Vous voici digne d'entrer dans la légende. Dans très longtemps, on se souviendra encore de votre nom et du prestige exceptionnel qui s'y rattache. En attendant,

que les divinités Kaiï et Ishir veillent sur vous et vous prêtent
longue vie !