

---

*Les Aventures du Nouvel Ordre Kai*

**La Trilogie de la Résurrection • Volume 1**

*(Loup Solitaire n° 29)*

**~ DESTINATION SOMMERLUND ~**

Aventure par **Peter J Witney**

Traduction par **The Oiseau**

---

## **Introduction**

Vous êtes un Grand Maître du Nouvel Ordre du Kai, l'élite des guerriers du Sommerlund. Récemment, vous avez été impliqué dans le combat contre les forces du mal dans le Magnamund austral, à des milliers de kilomètres de votre Sommerlund natal. Le chef de votre illustre ordre guerrier, le Maître Suprême Loup Solitaire, vous a envoyé en mission pour détruire la Griffe de Naar, une ancienne relique maléfique forgée par le Dieu Sombre en personne.

La Griffe fut découverte par des agents de Naar, et vous avez donc dû vous mettre en quête de la terrible relique. Pour la détruire, vous avez finalement dû vous opposer directement à l'autarque Sejanoz, le seigneur cruel du Bhanar.

Sejanoz était immortel, mais il avait dû vendre son âme à Naar pour acquérir cette immortalité. Consumé par le Mal, Sejanoz jura de se venger de sa défaite. Pour cela, il lança ses troupes à l'assaut du royaume paisible du Chai, où vous aviez trouvé refuge. Vous avez donc aidé le vieux souverain Xo-Lin et sa famille à esquiver les griffes de Sejanoz, pendant qu'ils réclamaient aux autres nations libres l'aide militaire nécessaire pour vaincre le Bhanar.

Plusieurs fois, vous avez croisé le fer avec les forces de Sejanoz, triomphant à chaque opportunité. Finalement, un combat vous a opposé à l'Autarque en personne, et vous l'avez occis grâce à la puissance d'une arme magique découverte au cours de vos périples.

La défaite de l'Autarque a freiné l'invasion du Chai par le Bhanar, ouvrant la voie à une victoire définitive des Nouveaux Royaumes. Toutefois, Xo-Lin croit que le Conseil de Sejanoz va rallier le Bhanar sous son autorité. Cette nation demeure donc une menace réelle, qui doit impérativement être écartée.

Le moral des troupes Bhanariennes est déjà faible, suite à la mort de leur seigneur prétendument immortel ; la destruction du Conseil de Sejanoz réduirait leur moral à zéro. Par ailleurs, Xo-Lin craint que si le Bhanar n'est pas vaincu immédiatement, le Conseil fanatisera l'armée et poursuivra la guerre, même sans la présence de l'Autarque sur le trône. Par conséquent, les Nouveaux Royaumes ont rassemblé une armée gigantesque, et Xo-Lin aimerait que vous lui apportiez votre soutien dans la guerre contre le Bhanar.

Vous n'avez pu entrer en contact avec le Sommerlund pour faire approuver ces ordres. Le seigneur Rimoah, un membre des Anciens Mages et un allié du Sommerlund, est fortement préoccupé par ce problème.

– Je crains que Naar soit responsable. Une fois déjà, par le passé, il a brouillé les communi-

cations avec le Sommerlund, et c'est uniquement grâce à vous et vos compagnons que Loup Solitaire est parvenu à lever l'état de siège. J'ai bien peur que Naar ait envahi le Sommerlund à nouveau ... comment, je l'ignore.

Ces nouvelles vous ont gravement inquiété et vous avez demandé à retourner immédiatement au Sommerlund.

– Non, Grand Maître. Vous devez d'abord vaincre le Conseil de Sejanoz. Si Naar tente d'envahir le Sommerlund et le Magnamund septentrional, nous devons assurer la paix dans le Sud. Si nous laissons le Bhanar intact, nous laisserons une vipère dans notre dos. Il faut frapper tout de suite et décapiter cette vipère. Ensuite seulement, nous pourrons nous concentrer sur le Sommerlund.

Rimoah a remarqué l'expression soucieuse sur votre visage et deviné que vous étiez inquiet du sort de vos compatriotes.

– N'ayez aucune crainte, Grand Maître. Je retournerai au Sommerlund en navire volant. Lorsque j'aurai appris tout ce que je peux, je reviendrai à Otavai, la capitale du Bhanar. Je vous fais confiance pour que l'invasion soit couronnée de succès. À ce moment-là, je vous parlerai du Sommerlund.

Tout en vous préparant à la guerre, vous songez à l'importance de l'invasion d'Otavai. Vous presentez cependant qu'il ne s'agira que d'un avant-goût de la véritable bataille.

Un avant-goût qui pourrait encore vous tuer ...

Que Kai et Ishir veillent sur vous, Grand Maître ! Pour le Sommerlund et le Kai !

## **Règles du Jeu**

Votre personnage, un Grand Maître du Kai, est défini par deux caractéristiques numériques appelées l'Habileté et l'Endurance. Votre Habileté représente votre adresse au combat, tandis que votre Endurance détermine combien de blessures vous pouvez subir avant d'en mourir.

Pour calculer votre Habileté, tirez un nombre de la Table de Hasard et additionnez 27. Pour calculer votre Endurance, tirez un nombre de la Table de Hasard et additionnez 33. Si vous avez déjà complété une ou plusieurs aventures du Nouvel Ordre Kai, vous pouvez conserver les mêmes totaux d'Habileté et d'Endurance. Chaque aventure complétée avec succès vous permet d'ajouter 1 point à votre Habileté et 2 points à votre Endurance.

### *Disciplines Magnakai*

En tant que Grand Maître Kai, vous disposez des dix Disciplines Magnakai de base. Elles vous seront utiles, mais vos Grandes Disciplines seront beaucoup plus importantes.

#### *Science des Armes*

Vous avez la maîtrise de toutes les armes de poing et de tir. Une arme ajoute 3 points à votre Habileté lorsque vous la maniez dans un combat.

#### *Contrôle Animal*

Vous avez le pouvoir de commander aux animaux sauvages et d'influencer ceux qui vous sont hostiles.

#### *Science Médicale*

Vous pouvez employer cette Discipline pour guérir des blessures et récupérer des points

d'Endurance perdus. À chaque paragraphe lu sans avoir dû combattre, vous pouvez rétablir votre Endurance de 1 point.

*Invisibilité*

Vous pouvez vous dissimuler et altérer légèrement votre apparence physique.

*Art de la Chasse*

Vous pouvez aisément vous procurer de la nourriture dans les environnements propices. Vous pouvez également amplifier votre vision à volonté.

*Exploration*

Vous comprenez instinctivement à peu près toutes les langues. Vous êtes un pisteur chevronné et pouvez traverser les terres les plus inhospitalières.

*Psi-Surge (Foudroiement Psychique)*

Vous pouvez agresser vos ennemis sur le plan psychique. Cela vous permet d'ajouter 4 points à votre Habilité, mais vous devez réduire votre Endurance de 1 point à chaque Assaut. La forme faible de cette faculté s'appelle la Puissance Psychique. Vous pouvez l'employer contre les ennemis qui n'y sont pas immunisés. Cela vous permet d'ajouter 2 points à votre Habilité sans perdre de points d'Endurance

*Psi-Screen (Écran Psychique)*

Vous pouvez protéger votre esprit contre une attaque psychique adverse.

*Nexus*

Vous pouvez vous protéger contre le feu, la chaleur, et certains acides pour une durée de temps limitée. Vous êtes également doué de télékinésie.

*Intuition*

Un Sixième Sens avancé. Vous pouvez également y avoir recours pour « marcher en esprit » pendant une brève période.

### ***Disciplines du Grand Maître***

Voici les Disciplines Kaï ultimes. Elles sont puissantes, mais nécessitent une longue période d'apprentissage. Si c'est votre première aventure du Nouvel Ordre Kaï, vous avez le rang de Grand Maître Senior et maîtrisez 4 Grandes Disciplines. Pour chaque aventure terminée avec succès, vous pouvez acquérir une Discipline additionnelle.

*Grande Discipline de la Science des Armes*

Vous avez la maîtrise suprême de toutes les armes. Vous pouvez additionner 5 points à votre Habilité dès que vous combattez avec une arme.

*Grande Discipline du Contrôle Animal*

Vous pouvez communiquer avec tous les animaux et les employer comme guides ou gardiens. La plupart des créatures hostiles y sont également susceptibles.

*Délivrance (Grande Discipline de la Science Médicale)*

Une force de régénération puissante. Si votre Endurance tombe à 8 points ou moins au cours de votre aventure, vous pouvez y avoir recours pour récupérer 20 points d'Endurance, mais seulement une fois par aventure. Vous pouvez également employer cette faculté pour guérir une autre personne.

*Assimilance (Grande Discipline de l'Invisibilité)*

Vous pouvez changer votre apparence comme bon vous semble, ce qui vous rend maître dans l'art du camouflage.

*Grande Discipline de la Chasse*

Vous êtes le chasseur suprême. Vous pouvez également voir dans le noir.

*Grande Discipline de l'Exploration*

Vous pouvez contrôler les plantes et la vie végétale. Vous disposez également d'un sixième sens surnaturel en nature.

*Kai-Surge (Grande Discipline du Foudroiement Psychique)*

Lorsque vous attaquez un ennemi qui n'est pas immunisé, vous pouvez additionner 9 points à votre Habilité. Toutefois, cela vous coûte 2 points d'Endurance par Assaut.

*Kai-Screen (Grande Discipline de l'Écran Psychique)*

Votre esprit est protégé par des défenses de haut niveau.

*Grande Discipline du Nexus*

Vous avez une grande résistance aux flammes, aux acides et aux gaz toxiques.

*Télégnosis (Grande Discipline de l'Intuition)*

Vous pouvez « marcher en esprit » et détecter tous les dangers qui vous entourent.

*Magie des Anciens*

C'est le type de magie guerrière employée par les Vakeros et les Anciens Mages. Elle vous donne droit aux sortilèges : Bouclier ; Mot de Pouvoir ; Poing Invisible.

*Alchimie Kai*

C'est le type de magie blanche employée par la Confrérie de l'Étoile de Cristal. Elle vous donne droit aux sortilèges : Mur Invisible ; Main de Foudre ; Lévitacion.

*Astrologie*

Vous pouvez prévoir l'avenir grâce aux étoiles et souvent par d'autres méthodes.

*Herboristerie (Grande Discipline de la Connaissance des Simples)*

Vous savez quelles plantes médicinales ont quels effets sur les hommes et les animaux.

*Élémentalisme*

Vous maîtrisez les quatre Éléments de l'univers, la Terre, le Feu, le Vent et l'Eau.

*Art des Bardes*

Vous pouvez distraire les gens grâce à vos chansons et exercer sur eux des sorts d'hypnose. Vous êtes également capable d'adopter les manières de quelqu'un presque instantanément.

### *Équipement*

Si vous venez de terminer *La Cité de l'Empereur*, sautez cette section, car vous n'avez pas eu le temps de vous réapprovisionner entre les deux aventures. Vous aurez l'occasion de vous procurer de l'équipement au cours de l'aventure. S'il s'agit de votre première aventure, vous possédez initialement 20 Couronnes et pouvez choisir 5 objets parmi les suivants :

- Glaive
- Carquois contenant 6 Flèches (Objet Spécial)
- Arc

- 3 Repas
- Potion de Laumspur (rend 4 points d'Endurance ; 1 dose)
- Hache

### *Armes Kai*

Loup Solitaire a forgé 10 Armes Kai. En tant que Grand Maître, vous avez le droit d'en posséder une. Chacune ajoute 5 points à votre Habilité lorsqu'elle est maniée en combat. Chacune a également une propriété spéciale qui peut amplifier sa puissance dans les bonnes circonstances. Choisissez la vôtre ou laissez la Table de Hasard décider.

- 0 - *Spawnsmite* (Hache) : +6H lorsque l'ennemi est une créature reptilienne.
- 1 - *Alema* (Hache) : +7H lorsque l'ennemi est un mort-vivant.
- 2 - *Magnara* (Hache) : +8H lorsque l'ennemi a un corps de pierre.
- 3 - *Sunstrike* (Épée) : +6H lorsque vous la maniez durant le jour.
- 4 - *Kaistar* (Épée) : +7H lorsque vous la maniez durant la nuit.
- 5 - *Vaillance* (Épée) : +8H lorsque l'ennemi est un magicien.
- 6 - *Ulnarias* (Épée) : +9H lorsque vous la maniez sous l'eau.
- 7 - *Raumas* (Glaive) : +6H lorsque l'ennemi est une créature ailée.
- 8 - *Illuminatus* (Glaive) : +7H lorsque vous la maniez sous terre.
- 9 - *Firefall* (Glaive) : +8H lorsque l'ennemi a le pouvoir de cracher le feu.

### *Limites de Transport d'Équipement*

**Armes :** Vous pouvez transporter un maximum de 2 Armes en tout temps. Votre Arme Kai n'entre pas dans cette catégorie, mais dans celle des Objets Spéciaux. Un Arc est considéré comme une Arme.

**Objets Spéciaux :** Vous pouvez transporter un maximum de 12 Objets Spéciaux. Ces objets vous seront désignés au cours de l'aventure. Votre Arme Kai est un Objet Spécial.

**Objets du Sac à Dos :** Votre Sac à Dos peut contenir 10 objets. Tous les objets que vous découvrez, hormis les Armes et les Objets Spéciaux, sont des objets du Sac à Dos, y compris chaque Repas individuel.

**Repas :** Vous aurez besoin de vous nourrir pour survivre. La Chasse vous permettra souvent de capturer votre propre gibier, mais il est recommandé de garder au moins 1 Repas dans votre Sac à Dos en cas d'urgence.

**Pièces d'Or :** Vous pouvez utiliser les Pièces d'Or - ou toute monnaie locale - pour acheter de l'équipement et pour soudoyer les gens. Votre bourse contient un maximum de 50 Couronnes (Pièces d'Or).

### *Règles des Combats*

Lorsque vous affrontez un adversaire, calculez votre **Quotient d'Attaque** en soustrayant son Habilité de la vôtre. N'oubliez pas que votre Habilité inclut les bonus de vos Disciplines et de votre Arme Kai. Le résultat, positif ou négatif, désigne la colonne de la Table des Coups Portés qui sera utilisée pour livrer le combat.

Chaque Assaut individuel se livre en tirant un chiffre sur la Table de Hasard. Consultez la Table des Coups Portés, dans la colonne qui correspond au Quotient d'Attaque, pour savoir combien

de points d'Endurance votre ennemi et vous-même perdez. Recommencez jusqu'à ce que l'un des adversaires ait succombé (Endurance = 0). Vous pouvez Fuir seulement si le texte le précise. À ce moment, livrez un dernier Assaut, mais sans tenir compte des points d'Endurance perdus par l'ennemi. Si vous survivez au combat, votre Discipline Kaï de la Guérison vous permettra de rétablir graduellement votre total d'Endurance.

### *Rangs du Grand Maître Kaï*

Si vous n'avez vécu aucune aventure préalable, vous commencez au rang de Grand Maître Kaï (4 Disciplines). Si vous avez vécu toutes les aventures précédentes (LS n° 21 - 28), vous êtes parvenu au rang de *Grand Thane* (Grand Maître Transcendant) et maîtrisez 12 Disciplines.

<b>Disciplines</b>	<b>Rang en VO</b>	<b>Rang en VF</b>
4	Kaï Grand Master Senior	Grand Maître Kaï
5	Kaï Grand Master Superior	Grand Maître d'Ordre Intermédiaire
6	Kaï Grand Sentinel	Grand Maître d'Ordre Supérieur
7	Kaï Grand Defender	Grand Maître Primat
8	Kaï Grand Guardian	Grand Maître Tutélaire
9	Sun Knight	Grand Maître Principal
10	Sun Lord	Grand Maître Mentor
11	Sun Thane	Grand Maître Éminent
12	Grand Thane	Grand Maître Transcendant
13	Grand Crown	Grand Maître Lunaire
14	Sun Prince	Grand Maître Solaire
15	Kaï Supreme Master	Grand Maître Suprême

### *Disciplines Améliorées*

Lorsque votre rang augmente, vos Grandes Disciplines s'améliorent en même temps. Si vous avez complété toutes les aventures du Nouvel Ordre Kaï, vous bénéficiez des améliorations suivantes en rang de **Grand Maître Transcendant** :

#### *Délivrance*

Vous pouvez demander audience au Dieu du Soleil Kaï pour recevoir sa sagesse. Kaï ne peut sauver votre vie, mais il peut vous offrir ses conseils.

#### *Assimilance*

Vous pouvez vous rendre invisible à la détection par rayons ultraviolets ou infrarouges.

#### *Kaï-Surge*

Vous pouvez diriger votre puissance psychique contre la céramique ou même la pierre, et provoquer l'éclatement violent de l'objet visé.

#### *Nexus*

Vous pouvez traverser les plans d'existence d'Aon en traversant les Portes d'Ombre sans ressentir d'effets néfastes.

#### *Télégnosis*

Vous pouvez détecter avec précision l'emplacement de métaux précieux ou de gemmes.

#### *Magie des Anciens*

Vous pouvez employer les sortilèges : Glyphe de Pouvoir (crée un piège magique à la sur-

face d'un objet qui provoque une explosion dès que quiconque s'en approche) ; Paralysie (fige un ennemi pour une période de temps limitée).

*Élémentalisme*

Votre maîtrise des éléments vous permet de dévier les boules de feu et de créer des tornades de poussière avec beaucoup moins d'effort.

Si vous êtes un **Grand Maître Éminent**, c'est-à-dire, si vous avez vécu sept aventures précédentes et maîtrisez 11 Disciplines, vous disposez des améliorations suivantes :

*Astrologie*

Vous pouvez hypnotiser jusqu'à trois personnes en même temps

*Contrôle Animal*

Vous pouvez ordonner à tout animal de s'endormir sur-le-champ. Ceci n'aura qu'un effet limité sur une créature agressive ou affamée.

*Chasse*

Vous pouvez vous protéger contre les éclairs et les autres formes naturelles d'électricité.

*Délivrance*

Vous pouvez pratiquer un Exorcisme Kai sur tout esprit maléfique errant dans votre entourage.

*Élémentalisme*

En touchant un objet métallique, vous pouvez le faire rouiller.

*Exploration*

Vous pouvez altérer la température de l'eau par le toucher, la faisant ainsi bouillir ou geler à volonté.

*Kai-Screen*

Vous pouvez ériger une défense psychique évoluée appelée la Forteresse Mentale.

*Alchimie Kai*

Vous pouvez employer les sortilèges suivants : Chute Lente (vous permet de survivre à une chute dangereuse) ; Respiration Sous-Marine (vous permet de respirer sous l'eau pendant dix minutes).

Bonne chance, Grand Maître ! Pour Joe Dever, le Sommerlund et le Kai !

Peter J Witney

---

**Note du Traducteur :** L'auteur n'a pas inclus toute la liste des Disciplines Améliorées jusqu'aux bas rangs (dans l'aventure même, seuls les rangs de *Sun Thane* et *Grand Thane* sont pertinents). Notez aussi qu'il a changé quelques règles par rapport aux volumes 21 à 28, notamment le *Kai-Surge* à 9 points d'Habilité au coût de 2 points d'Endurance par assaut, ou la Grande Science des Armes universelle. Enfin, il semble avoir oublié (délibérément ou non) les effets des Disciplines *Magnakai* améliorées, notamment le *Psy-Surge* à 6 points d'Habilité et la Science des Armes à 4 points d'Habilité. En revanche, pour la Science Médicale, il rétablit le droit de récupérer de l'Endurance indéfiniment, alors que les volumes 21 à 28 avaient restreint cette Discipline à un maximum de 10 points d'Endurance par aventure. Vous pouvez évidemment jouer selon les règles que vous considérez correctes.

## 1

Tandis que vous vous préparez pour votre mission au Bhanar, vous êtes convoqué dans les quartiers temporaires de Xo-Lin. Xo-Lin n'est pas là en ce moment, mais vous prenez le temps de rencontrer Chan, le Capitaine de la Garde, avec qui vous avez voyagé lors de votre dernière mission. Chan est de bonne humeur suite à la mort de Sejanoz, et vous le sentez prêt à porter la guerre à vos ennemis.

– Je suis heureux de vous revoir, Grand Maître. Je présume que vous avez pris connaissance de votre mission ?

– En effet, Chan. Il reste quelques détails, cependant.

– Je comprends, Seigneur Kaï. Toutefois, un guerrier doit d'abord se préparer à la guerre, non ? Aimerais-tu m'accompagner à l'armurerie ?

Tout en parlant, Chan désigne une porte sur sa gauche. Si vous désirez accompagner Chan à l'armurerie, rendez-vous au **34**. Sinon, il vous reste à choisir le moyen de gagner Otavai. Vous pouvez voyager par la mer en vous rendant au **69**, ou par voie de terre en vous rendant au **163**.

## 2

Vous reculez jusqu'à ce que vous soyez raisonnablement certain d'être en sécurité. Ensuite, grâce à votre Discipline Magnakaï du Nexus, vous faites léviter un bloc de pierre le long de la rue. Presque immédiatement, une explosion aveuglante l'engloutit et monte à l'assaut des murs proches. Un éclat de pierre vient vous écorcher l'épaule, mais hormis cette blessure malencontreuse, vous êtes sain et sauf ... quoique étourdi. Réduisez votre Endurance de 2 points et rendez-vous au **63**.

## 3

Les flammes vous brûlent cruellement avant que vous ne puissiez employer votre Discipline Magnakaï du Nexus pour les éteindre. Vous perdez à nouveau 5 points d'Endurance. Une fois hors de danger, vous vous redressez, chassez la douleur, et voyez les navires Bhanariens se placer en position d'abordage. Rendez-vous au **139**.

## 4

Le voyage de Zuda à Behnaz se déroule sans événements notables. Il suffit d'une journée de chevauchée forcée, les menaces réelles se révélant peu nombreuses. Vous croisez bel et bien quelques patrouilles Bhanariennes, mais elles sont facilement éliminées ou soumises. À plusieurs reprises, vous traversez l'un ou l'autre village presque désert, où vous apprenez que les armées du Bhanar sont en déroute. Celles qui restent se sont repliées vers Otavai afin de défendre la capitale.

Rassuré par ces rapports, vous et vos alliés poursuivez votre route en direction d'Acah. Cette étape du périple est encore plus aisée – même si vous êtes maintenant en territoire Bhanarien. Il est vrai que les paysans vous sont beaucoup plus hostiles, mais vous apprenez malgré tout que l'armée du Bhanar s'est effectivement effondrée. Le Conseil a abandonné la plus grande part du pays, misant tout sur Otavai, la cité où la guerre se jouera.

En raison de l'aisance du voyage, vous récupérez 3 points d'Endurance.

Durant tout le trajet, vous ne croisez aucune patrouille ennemie, tout juste quelques groupes de réfugiés fuyant le Bhanar. Toutefois, lorsque vous atteignez Acah, une surprise vous attend. Rendez-vous au **168**.

## 5

La flotte des Nouveaux Royaumes s'approche des docks sans rencontrer davantage de résistance. Une fois que les navires sont alignés contre les jetées, les soldats prennent pied à terre et envahissent les docks en hurlant. En quelques minutes, le port est tombé entre leurs mains ; les troupes Bhanariennes se sont repliées dans l'intérieur de la ville. Vous quittez alors le navire amiral et vous préparez à mener l'invasion d'Otavai. Rendez-vous au **118**.

## 6

Enfin, vous atteignez le sommet de la tour. Poussant une paire de battants décorés, vous pénétrez dans une chambre qui pue autant le luxe que le mal. Les murs ont été plaqués d'or, les dalles du plancher sont d'argent poli, et des bijoux resplendent partout. De toute évidence, Sejanoz a profité de sa longue vie pour amasser une fortune considérable, et il n'a jamais hésité à la pavaner.

D'un côté, près du trône de l'Autarque, les membres du Conseil se réfugient en tremblant. Ce sont de vieux hommes, corrompus et malveillants. S'il fut un temps où ils étaient doués de bonne volonté, ou même de bon sens, ils ont perdu tout cela depuis longtemps au service de Sejanoz. Après tout, pour quelle autre raison auraient-ils perpétué la guerre après la mort de leur Autarque ?

Flanqué de plusieurs soldats du Chai et des Nouveaux Royaumes, vous avancez vers eux.

– Seigneur Kaï ! Nous nous rendons à vous ! supplie l'un des membres du Conseil en se jetant par terre devant vous.

L'un des guerriers du Chai prend la parole.

– Bah ! Ces hommes sont des lâches ! Ils sont responsables de la mort de centaines d'hommes. Je dis : Qu'on les tue tous ! Vengeance, pour tout ce qu'ils ont fait subir à notre peuple !

Les autres soldats sont d'accord avec lui, mais vous êtes leur officier et c'est à vous que la décision revient.

Si vous voulez mettre les membres du Conseil à mort, rendez-vous au **161**. Si vous ne désirez pas agir ainsi, rendez-vous au **28**.

## 7

Une flèche vous atteint au bras au moment où vous plongez de côté pour les éviter. Vous perdez 4 points d'Endurance. En revanche, la plupart des soldats du Chai n'ont pas vos dons, et plusieurs s'effondrent en hurlant d'agonie. Devant ce spectacle, et lorsque les rires cruels des lâches Bhanariens se mêlent aux cris de souffrance des victimes, votre sang ne fait qu'un tour. Si vous voulez investir la maison de gauche, rendez-vous au **90**. Si vous préférez vous engouffrer dans celle de droite, rendez-vous au **65**. Enfin, si vous estimez plus sage de prendre la fuite, rendez-vous au **51**.

## 8

Vous entrez dans les rues d'Otavai et progressez avec précautions. En dépit de la cacophonie incessante des combats, vous ne croisez que de rares civils effrayés et soldats égarés. Ces derniers ne représentent aucun danger, alors au final, votre progression est rarement interrompue. Mais lorsque vous apercevez la Citadelle, vous comprenez pourquoi il ne reste presque plus de troupes dans les rues d'Otavai : le Conseil a déployé tout ce qui reste de l'armée pour défendre

la forteresse. Voilà qui explique pourquoi vous êtes parvenu jusqu'ici avec tant de facilité ! Rendez-vous au **103**.

## **9**

Les Bhanariens sont submergés. Vous et le capitaine S'sao entrez immédiatement dans la ville, sans rencontrer davantage de résistance. À la tête de la moitié des troupes, S'sao s'enfonce dans les rues de la cité. Vous devez maintenant mener vos propres soldats au combat. Trois rues s'offrent à vous.

Si vous prenez celle de gauche, rendez-vous au **61**.

Si vous prenez celle de droite, rendez-vous au **97**.

Si vous continuez tout droit, rendez-vous au **156**.

## **10**

Vous célébrez votre victoire avec les hommes du Chai. Enfin, le maléfice qui a régné sur le Bhanar depuis des millénaires est anéanti. Toutefois, vos célébrations ne dureront plus longtemps. Un archer Bhanarien était caché dans cette pièce, et dès qu'il voit une chance de venger ses maîtres, il tire sur vous. La flèche vous transperce la tête et vous tue instantanément. Rendez-vous au **140**.

## **11**

Vous tentez d'esquiver, mais la flèche entaille votre mollet et arrache un lambeau de peau. Vous perdez 5 points d'Endurance. Pendant ce temps, un des soldats du Chai a vu d'où le trait est parti. Grâce à son propre arc, il abat l'archer ennemi avant qu'il n'ait pu tirer une autre fois. Rendez-vous au **39**.

## **12**

Vous remarquez que certaines charges ne sont pas encore en place. Là où elles sont posées, elles représentent un danger certain pour les Bhanariens, car si elles venaient à exploser prématurément, elles pourraient les tuer tous. Vous encochez une flèche à votre arc et visez attentivement. Lorsque vous avez une machine infernale dans votre mire, vous faites siffler la flèche. Tirez un nombre de la Table de Hasard. Si vous maîtrisez la Science des Armes à l'Arc, ajoutez 5 points.

Si vous obtenez 12 ou plus, rendez-vous au **169**.

Si vous obtenez 11 ou moins, rendez-vous au **135**.

## **13**

C'est vers midi que la flotte des Nouveaux Royaumes arrive en vue d'Otavai. De la ville elle-même émane une sensation de puissance. Pourtant, elle est silencieuse et morne, tout comme si elle était écrasée par quelque poids invisible. Des colonnes de fumée montent d'un côté, démontrant que les armées des Nouveaux Royaumes ont entamé leur assaut.

L'amiral Hi'shi y voit un signe favorable : il restera moins de commandos de marine pour s'opposer à la flotte alliée. Vous songez à lui faire remarquer que le reste du Bhanar a nécessairement dû tomber, mais décidez finalement d'épargner votre salive. Hi'shi ne semble pas se soucier de l'armée des Nouveaux Royaumes, uniquement de sa propre flotte. Cette attitude est frustrante, mais vous arrivez cependant à la comprendre.

En vous approchant des docks, vous constatez que la flotte défensive du Bhanar y mouille toujours l'ancre. Votre destruction rapide de l'avant-poste a eu pour conséquence de vous épargner toute détection.

L'amiral Hi'shi ordonne à tous ses vaisseaux d'accélérer l'allure afin d'emboutir de plein fouet les navires Bhanariens sans défense.

Rendez-vous au **42**.

## 14

Vous arrivez à la Porte Nord au moment même où les soldats des Nouveaux Royaumes démolissent les grands vantaux grâce à un canon à vapeur Bhanarien, une arme capturée au cours des combats précédents. Lorsque les débris et la poussière retombent, une escouade de soldats Bhanariens jaillit à votre rencontre. Ils sont manifestement déterminés à vous exterminer tous. Rendez-vous au **77**.

## 15

La journée suivante passe sans incident notable. À quelques reprises, vous apercevez des vaisseaux ennemis, mais vous parvenez toujours à les distancer. L'amiral Hi'shi a un talent pour esquiver vos ennemis, même s'il ne parle jamais beaucoup. Au terme de la longue journée, vous vous retrouvez souffrant d'insomnie, et arpentez le pont dans les ténèbres. La nuit est fraîche et le ciel est dégagé. Si vous maîtrisez l'Astrologie Kaï avec le rang de Grand Maître Éminent (11 Disciplines), rendez-vous au **167**. Si vous maîtrisez l'Astrologie Kaï sans avoir atteint le rang demandé, rendez-vous au **79**. Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au **115**.

## 16

S'sao vous remercie pour votre aide. L'incident lui a permis de faire la différence entre le bien et le mal – le combat honorable et la vengeance – et silencieusement, vous remerciez Loup Solitaire pour vous avoir guidé sur la voie de Kaï. Les guerriers doivent combattre d'autres guerriers, non massacrer les innocents.

Vous pouvez maintenant rejoindre votre armée sans autre incident.

Peu après, vous retournez devant la ville d'Acah. Après avoir joué le rôle d'éclaireur pour la première vague des forces alliées, vous voyez les défenses de la cité s'effondrer. À ce moment, le combat de rue commence.

Vous entrez dans la ville d'Acah avec la seconde vague des forces alliées. Tout autour de vous gisent les carcasses brûlées d'êtres humains et de chevaux. Réprimant votre nausée, vous pénétrez rapidement jusqu'au cœur de la cité, là où s'élèvent encore les clameurs d'un combat acharné.

Rendez-vous au **158**.

## 17

Vous poussez un cri de guerre Kaï et foncez en direction des Bhanariens. Votre assaut les prend momentanément par surprise, mais ils reprennent leurs esprits et se préparent à vous affronter.

### **SOLDATS BHANARIENS**

Habilitété 40 – Endurance 45

Vous pouvez additionner 5 points à votre Habilité en raison de la présence des soldats du Chai, qui combattent à vos côtés. Si vous remportez le combat, rendez-vous au **105**.

## 18

Grâce à vos facultés, vous parvenez à éviter la plupart des missiles et des dangers qui pleuvent sur vous. Toutefois, l'un des défenseurs de la Citadelle parvient à vous lancer un lourd moellon que vous avez davantage de peine à esquiver. S'il vous reste 15 points d'Endurance ou plus, rendez-vous au **95**. Sinon, rendez-vous au **58**.

## 19

Vous espérez ardemment que le Seigneur Rimoah soit de retour, aussi vous précipitez-vous vers le point le plus élevé de la Citadelle. Lorsque vous y parvenez, c'est pour constater que Rimoah est effectivement de retour. Amplifiant votre vision, vous arrivez même à discerner ses traits.

Son visage n'exprime aucune joie.

Son vaisseau volant atterrit à l'extérieur de la Citadelle, et peu après, Rimoah met pied à terre. Soucieux, vous vous hâtez d'aller l'accueillir.

– Seigneur Rimoah, dites-moi, qu'est-ce qui ne va pas ?

L'Ancien Mage lève une main pour interrompre vos questions.

– Grand Maître, s'il vous plaît, soyez patient. Je n'amène pas de bonnes nouvelles, et nous ne pouvons en discuter ouvertement. Venez dans ma cabine. Là, nous parlerons de ce que j'ai appris.

Rongéant votre frein, vous suivez Rimoah à bord de son navire magique, ensuite à l'intérieur de sa cabine. Lorsque vous avez pris place tous les deux, Rimoah prend enfin la parole.

– Grand Maître, nos craintes étaient fondées. Si nous n'arrivons plus à communiquer avec le Sommerlund, c'est effectivement l'œuvre de Naar, le Dieu Sombre. Je craignais qu'il n'ait envahi le Sommerlund, mais lorsque je suis arrivé à la capitale, Holmgard, je n'ai rien vu qui puisse le laisser soupçonner. J'ai rencontré le roi Ulnar, et à ce moment, j'ai appris que l'invasion n'était pas celle du Sommerlund ... mais de Kalte.

La perplexité vous envahit. Pourquoi quiconque voudrait-il envahir *Kalte* ? Après tout, ce n'est qu'un énorme glacier, sur lequel on ne retrouve qu'un poste avancé, Ljuk, et l'ancienne capitale Ikaya.

Rimoah, pour sa part, continue son récit.

– Par la suite, je me suis rendu au Monastère Kaï. C'est là que j'ai appris qu'un ancien et puissant ennemi du Sommerlund était revenu au pouvoir.

Rendez-vous au **78**.

## 20

Le dernier Bhanarien s'écroule raide mort à vos pieds. Vous poussez un soupir de soulagement et remerciez Kaï pour votre adresse au combat. À présent que vos ennemis sont vaincus, il ne vous reste plus qu'à désarmer tranquillement les charges explosives pour les rendre inopérantes. Rendez-vous au **160**.

## 21

Si vous avez atteint le rang de Grand Maître Éminent, c'est-à-dire, si vous avez accompli avec succès sept aventures précédentes du Nouvel Ordre Kaï, rendez-vous au **55**. Autrement, rendez-vous au **94**.

## 22

Vous réussissez à annuler le pouvoir du piège magique. Vous poussez un soupir de soulagement et poursuivez votre avance. Désormais, cette voie est libre d'accès, et lorsque vous atteignez l'autre extrémité de la rue, vous débouchez devant la Citadelle. Rendez-vous au **103**.

## 23

La flotte se déplace à la rencontre des navires Bhanariens et passe à l'attaque. Encore une fois, les Bhanariens se lancent à l'abordage ; une fois de plus, ils sont repoussés. Un groupe de trois commandos de marine tombe nez à nez avec vous. Ils vous attaquent aussitôt avec l'énergie du désespoir.

### **DEUX COMMANDOS DE MARINE**

Habilitété 20 - Endurance 20

### **DERNIER COMMANDO DE MARINE**

Habilitété 17 - Endurance 20

Si vous remportez les deux victoires, rendez-vous au **106**.

## 24

Vous faites usage de votre Arc quatre fois, et quatre soldats Bhanariens s'écroulent, tués raides. Plus rien ne vous empêche maintenant de poursuivre votre route, aussi reprenez-vous votre avance avec toute la rapidité dont vous osez faire preuve. Rayez 4 Flèches de votre équipement et rendez-vous au **105**.

## 25

Vous faites appel à votre maîtrise des éléments pour soulever une trombe de poussière, ce qui camoufle complètement votre passage et celui de vos hommes à travers les portes abattues. Vous parvenez ainsi à pénétrer dans la Citadelle sans la moindre difficulté. Rendez-vous au **48**.

## 26

L'amiral Hi'shi désigne une force d'assaut et vous demande d'en prendre le commandement. Sans tarder, vous mettez pied à terre près du poste militaire et le prenez d'assaut. Il n'y a qu'un nombre limité d'hommes sur place, et leur entraînement laisse à désirer. Deux d'entre eux vous attaquent.

### **SOLDATS BHANARIENS**

Habilitété 20 - Endurance 30

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au **145**.

## 27

Malheureusement, vous n'aurez jamais l'occasion de rejoindre votre armée. Un groupe important de soldats d'Acah vient d'apparaître devant vous. Ces hommes ont découvert les réfugiés massacrés et vous exterminent en retour comme des bêtes à l'abattoir. Rendez-vous au **140**.

## 28

Vous tentez de convaincre les hommes du Chai d'épargner la vie des membres du Conseil afin qu'ils puissent être jugés pour leurs crimes. Cependant, ils ne veulent rien entendre. Si vous maîtrisez l'Astrologie Kaï avec le rang de Grand Maître Éminent (11 Disciplines), rendez-vous au **122**. Si vous maîtrisez l'Art des Bardes avec le rang de Grand Maître Principal (9 Disciplines), rendez-vous au **141**. Si vous maîtrisez l'Alchimie Kaï, rendez-vous au **92**. Dans tous les autres cas, rendez-vous au **164**.

## 29

Vous levez votre arme, mais vous n'apercevez toujours pas l'archer. Vous finissez par découvrir sa position au moment où il tire, mais évidemment, il est trop tard, car la flèche se plante dans votre front et vous tue instantanément. Rendez-vous au **140**.

## 30

À présent, l'armée des Nouveaux Royaumes réunie lance une contre-attaque contre les Bhanariens. Vous les menez bravement au combat.

### **SOLDAT BHANARIEN**

Habilitété 17 - Endurance 20

### **SOLDAT BHANARIEN**

Habilitété 19 - Endurance 22

Si vous remportez ces deux affrontements, rendez-vous au **148**.

## 31

Une heure avant la nuit, S'sao revient avec le gros des troupes des Nouveaux Royaumes. Vous leur décrivez en détail les positions Bhanariennes, et peu après, ils lancent l'attaque. Vous et S'sao et vos éclaireurs recevez l'ordre de rester derrière afin de vous reposer. Vous acceptez ces ordres avec grâce ; vous aimeriez mieux participer au combat, mais vous devez admettre que la journée a été rude pour vous. Peu après la tombée de la nuit, Zuda se rend ; les feux allumés au cours du bref affrontement illuminent la ville de façon sinistre. La voie menant à Otavai est maintenant libre. S'sao vous apprend qu'une partie de l'armée se scindera de la colonne principale pour attaquer Yua Klio ; les autres armées des Nouveaux Royaumes ont déjà soumis la cité de Behnaz, plus loin sur votre itinéraire, et c'est là que vous devez maintenant vous rendre. Récupérez 3 points d'Endurance et rendez-vous au **4**.

## 32

Vous poursuivez votre route, mais vous ne faites pas cinq pas avant qu'une explosion gigantesque vous soulève physiquement et vous jette sur toute la longueur de la rue. Vous perdez 15 points d'Endurance. Vous venez de déclencher l'activation d'un piège magique, et si vous avez survécu, vous pouvez vous estimer chanceux de pouvoir un jour raconter la mésaventure à vos petits-enfants ! Rendez-vous au **63**.

## 33

Lorsque vous franchissez les portes, vous tombez nez à nez avec trois des Gardiens de la Cita-

delle. Si vous arrivez à les vaincre, vous aurez accès à la Citadelle elle-même. Cependant, ces guerriers sont insensibles à la Puissance Psychique et au Foudroiement Psychique Magnakäi.

### **GARDIENS BHANARIENS**

Habilitété 40 – Endurance 60

En raison de la présence de vos compagnons, vous bénéficiez de 5 points d'Habilitété additionnels pour toute la durée de l'affrontement. Si vous émergez victorieux du combat, rendez-vous au **165**.

## **34**

Vous entrez dans l'armurerie et regardez Chan choisir des poignards de jet, une nouvelle épée et un carquois plein de flèches. Il sourit en voyant que vous l'observez.

– Un guerrier ne peut jamais avoir assez d'armes, n'est-ce pas ? Prends tout ce que tu veux.

Il désigne les armes d'un geste nonchalant. Vous étudiez la vaste sélection d'instruments de mort étalée devant vous, ainsi que quelques potions qui attirent votre regard. Voici ce qui vous intéresse :

- 2 Épées
- 3 Haches
- 4 Poignards
- 17 Marteaux de Guerre
- 1 Arc
- 32 Flèches
- 2 Boucliers (Objet Spécial ; ajoute 2 points à votre Habilitété ; vous ne pouvez en utiliser qu'un seul pour vous battre)
- Potion de Laumspur (rétablit l'Endurance de 4 points)
- Potion d'Adgana (améliore l'Habilitété de 4 points pour la durée d'un seul combat ; si vous tirez un 0 ou un 9 sur la Table de Hasard lors de l'absorption, vous développez une accoutumance et perdez définitivement 5 points d'Endurance)

Vous pouvez prendre ce que vous désirez, à condition de ne pas excéder les limites permises pour l'équipement. Ensuite, vous pouvez choisir le moyen de vous rendre à Otavai. Si vous choisissez de voyager sur la mer, rendez-vous au **69**. Si vous préférez voyager par voie de terre, rendez-vous au **163**.

## **35**

Vous fouillez rapidement les corps de vos ennemis avant de poursuivre votre chevauchée en direction de Zuda. Voici les objets que vous rassemblez.

- 4 Potions de Laumspur (chaque fiole rend 4 points d'Endurance)
- 1 Potion d'Adgana (améliore l'Habilitété de 4 points pour la durée d'un seul combat ; si vous tirez un 0 ou un 9 sur la Table de Hasard après l'absorption, vous développez une accoutumance et perdez définitivement 5 points d'Endurance)
- 12 Épées
- 10 Repas

Lorsque vous aurez inscrit vos acquisitions sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous au **66**.

## **36**

Vous vous élanchez en direction des Bhanariens, qui ne réagissent pas assez vite. Votre premier coup envoie la tête d'un soldat ennemi voltiger dans les plates-bandes. Vous virevoltez pour embrocher un autre Bhanarien, mais ses deux compagnons ont eu le temps de dégainer leurs armes pour contre-attaquer.

### **ARTIFICIERS BHANARIENS**

Habilitété 20 – Endurance 35

Si vous triomphez en 3 Assauts ou moins, rendez-vous au **20**. Si un quatrième Assaut est nécessaire, cessez le combat et rendez-vous au **57**.

## **37**

Vous évitez le moellon, mais cela vous place malencontreusement sur la trajectoire d'une flèche ! Tirez un second nombre de la Table de Hasard. Si vous obtenez 8 ou 9, rendez-vous au **76**. Si vous obtenez 7 ou moins, rendez-vous au **47**.

## **38**

Grâce à votre Discipline, vous parvenez à déterminer les endroits où vont tomber la plupart des missiles et des dangers qui pleuvent sur vous, ce qui vous permet de réagir convenablement. Toutefois, une flèche, tirée des remparts, ricoche sur une pierre et file droit vers vous. Tirez un nombre de la Table de Hasard. Si vous obtenez 5 ou plus, rendez-vous au **107**. Si vous obtenez 4 ou moins, rendez-vous au **74**.

## **39**

Après avoir échappé à l'embuscade, vous avez atteint la Citadelle sans encombre. Elle se dresse de l'autre côté d'une pelouse parfaitement entretenue, protégée par une haute muraille crénelée. Le bâtiment lui-même ressemble à une griffe énorme ; il vous fait songer à la Griffe de Naar elle-même. Tel est l'édifice dans lequel vous devez maintenant pénétrer. Rendez-vous au **103**.

## **40**

Le navire est maintenant envahi de combattants et coule rapidement. Comprenant jusqu'à quel point il est dangereux de rester ici, vous ordonnez aux soldats du Chai de battre en retraite. Mais tandis que vous courez vers votre navire, votre fuite est interrompue par un trio de soldats Bhanariens, survivants d'une invasion passée du Chai. Ils sont déterminés à ne pas vous laisser fuir.

### **ENVAHISSEURS BHANARIENS**

Habilitété 35 – Endurance 40

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au **111**.

## **41**

L'une des flèches vient droit vers l'amiral Hi'shi. Vous vous élanchez devant l'amiral, mais ce faisant, vous vous exposez à la flèche. Elle vous atteint au bras et vous perdez 5 points d'Endurance. Tombant sur les planches du pont, vous ressentez brusquement une chaleur in-

tense : la flèche a embrasé vos vêtements ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus, rendez-vous au **102**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **3**.

## **42**

Vous attendez que le vaisseau de tête s'enfonce creux dans le flanc d'un navire ennemi. Les Bhanariens à bord ont été pris presque complètement par surprise. Alors que vous-même et les soldats du Chai montez à l'abordage, plusieurs ennemis meurent avant d'avoir pu organiser une contre-attaque. Lorsqu'ils offrent enfin un front commun, plus de la moitié des leurs sont morts ou estropiés. Néanmoins, deux commandos d'élite s'unissent pour vous attaquer.

### **COMMANDOS D'ÉLITE BHANARIENS**

Habilitété 35 - Endurance 33

Si vous émergez vainqueur du combat, rendez-vous au **89**.

## **43**

Vous tentez de désamorcer le piège, mais l'opération est complexe. Par ailleurs, vous êtes distrait par les combats qui font rage dans la ville et par l'odeur âcre de la fumée. Tirez un nombre de la Table de Hasard. Si vous obtenez 2 ou plus, rendez-vous au **22**. Si vous tirez 0 ou 1, rendez-vous au **130**.

## **44**

Vous faites usage de votre Arc par quatre fois, mais un seul Bhanarien s'écroule, tué raide. Les trois autres abandonnent leur abri et se précipitent à votre rencontre. Vous n'avez plus le temps de tirer de nouvelles flèches, aussi devez-vous vous préparer à combattre. Rayez 4 Flèches de votre Feuille d'Aventure ; en outre, en raison de la rapidité de l'attaque ennemie, réduisez de 3 points votre total d'Habilitété pour le premier Assaut du combat, à moins de maîtriser la Grande Discipline de la Chasse ou celle de la Science des Armes.

### **SOLDATS BHANARIENS**

Habilitété 30 - Endurance 35

Si vous remportez la victoire contre ces trois hommes, rendez-vous au **105**.

## **45**

Peu après l'aube, la flotte atteint l'îlot connu sous le nom de l'Île de Jinzh, en territoire Bhanarien. Vous observez l'île, mais vous ne discernez aucune trace de navires ennemis. Il y a toutefois un poste militaire avancé qui paraît occupé. Selon toute vraisemblance, il s'agit d'une tour de vigie destinée à voir venir tout navire envahisseur. Si vous voulez attaquer l'île, rendez-vous au **26**. Si vous préférez continuer en direction d'Otavai, rendez-vous au **85**.

## **46**

Faisant appel à vos Disciplines Kai Améliorées, vous hypnotisez tous les Bhanariens et leur ordonnez de désamorcer les charges explosives. Lorsqu'ils ont obéi, vous les dirigez tous vers l'extrémité de la place, où vous les plongez tous dans un sommeil profond. Tels des pantins, les Bhanariens s'affaissent. Il ne vous reste plus qu'à les attacher avant d'examiner les machines infernales. Elles ont bel et bien été désamorcées ; la ville d'Acah est sauvée. Rendez-vous au **160**.

## 47

Vous tentez d'exécuter une pirouette, mais la flèche vous transperce et vous vous écroulez sur le sol, votre sang et votre vie fuyant votre corps à grands bouillons. Rendez-vous au **140**.

## 48

Dès que vous entrez dans la Citadelle, vous tombez nez à nez avec deux de ses Gardiens. Ces guerriers sont immunisés à la Puissance Psychique et au Foudroiement Psychique Magnakaï.

### **GARDIENS BHANARIENS**

Habilitété 37 – Endurance 46

En raison de la présence de vos compagnons, vous bénéficiez de 5 points d'Habilitété additionnels pour toute la durée de l'affrontement. Si vous émergez victorieux du combat, rendez-vous au **165**.

## 49

Le Conseil a capitulé. Ils donnent maintenant l'ordre à ce qui reste des armées du Bhanar de se soumettre aux conquérants des Nouveaux Royaumes. Quelques jours après la chute d'Otavai, la paix revient sur le Bhanar. Cette fois cependant, le pays est occupé par les forces des Nouveaux Royaumes.

L'ombre de Sejanoz a enfin été anéantie.

Au cours des jours qui suivent la défaite du Bhanar, vous sentez la nervosité vous gagner. Vous avez hâte de savoir ce qui se passe au Sommerlund, mais Rimoah n'est toujours pas revenu. Vous passez donc votre temps à vous entraîner, à vous guérir de vos blessures, et à visiter la population civile du Bhanar.

Plusieurs fois, vos facultés sont mises à l'épreuve au cours des négociations entre les Nouveaux Royaumes et les Bhanariens ; il vous arrive même de devoir défendre l'un ou l'autre camp contre les projets de vengeance de leurs ennemis. Il est difficile d'apprendre à vivre en paix ; des années de haine opposent le Bhanar et le Chai. Pourtant, vous êtes convaincu qu'une paix durable est possible et réalisable.

Après quatre jours, vous avez récupéré toutes vos forces et votre total d'Endurance est remonté à son niveau maximum. C'est précisément ce jour-là qu'un navire volant est signalé dans le ciel d'Otavai.

Rendez-vous au **19**.

## 50

Vos facultés sont amoindries par votre état de santé déplorable, ce qui vous empêche de réagir avec toute la promptitude naturelle de vos réflexes. Le mœllon s'abat sur vous et vous écrase presque complètement la tête. Rendez-vous au **140**.

## 51

Vous faites volte-face pour fuir, au moment où les Bhanariens font hurler une nouvelle volée de flèches. Plusieurs traits vous embrochent et vous êtes projeté au sol. Votre dernier souvenir sera celui des nuages de fumée qui montent de la Citadelle d'Otavai, avant de sombrer dans les ténèbres. Rendez-vous au **140**.

## 52

Vous êtes à plusieurs heures de Zuda et il est passé midi. De façon générale, le voyage a été tranquille, la plupart des armées Bhanariennes étant occupées à lutter ailleurs contre les forces des Nouveaux Royaumes. Vous avez bien aperçu quelques civils, mais ils se sont enfuis en voyant vos troupes à cheval.

Vous vous demandez maintenant ce qui a bien pu inspirer une telle frayeur chez ces paysans. Le règne de Sejanoz a-t-il vraiment été aussi cruel ? Ou les armées des Nouveaux Royaumes ne sont-elles pas aussi « libératrices » qu'elles aimeraient le prétendre ?

Vous secouez la tête et reportez votre concentration sur votre entourage. Que Sejanoz et son Conseil soient maléfiques est un fait établi. Vous ne pouvez pas être tenu responsable des actions d'une armée conquérante. Ironiquement, il aurait été plus simple que Naar envoie quelque démon sanguinaire sur le Magnamund, une entité face à laquelle la ligne entre le Bien et le Mal aurait été nettement tracée.

Ruminant ces pensées, vous distinguez soudain un nuage de poussière à l'horizon. Grâce à vos facultés Magnakaï, vous amplifiez votre vision et discernez une douzaine de cavaliers galopant dans votre direction. Ils sont vêtus aux couleurs du Bhanar.

Si vous voulez affronter ces cavaliers, rendez-vous au **98**. Si vous préférez vous cacher et les laisser passer, rendez-vous au **113**.

## 53

Vous sentez que chaque machine infernale a besoin d'un détonateur pour exploser. Ces détonateurs ne sont pas encore en place. Employant votre faculté Kaiï, vous amorcez une vibration psychique dans les détonateurs, ce qui les fait sauter prématurément. Les Bhanariens qui les tiennent sont tués par la déflagration, tandis que les autres, éberlués, n'opposent aucune résistance digne de ce nom à l'assaut éclair que vous déclenchez contre eux. Une fois vos ennemis éliminés, il ne vous reste plus qu'à désarmer tranquillement les charges explosives pour les rendre inopérantes. Rendez-vous au **160**.

## 54

La Porte Centrale est fortement défendue. Jusqu'à présent, les assauts des Nouveaux Royaumes n'ont eu que peu d'effet sur les portes ou leurs défenseurs, malgré l'introduction des flèches enflammées. Les victimes des deux camps jonchent l'herbe devant les vantaux. Vous donnez l'ordre aux archers de concentrer leur tir sur un point précis, ensuite de viser d'autres cibles tour à tour.

Pendant ce temps, les forces des Nouveaux Royaumes apportent des canons à vapeur Bhanariens, capturés au cours des combats, et les orientent de façon à viser les portes de la Citadelle. Les défenseurs Bhanariens ont un mouvement de recul en voyant ces armes, mais avant qu'ils n'aient pu réagir, les canons ouvrent le feu. Une explosion colossale et une pluie d'éclats de bois obscurcissent momentanément votre vision, mais il est clair malgré tout que la Porte Centrale vient de tomber.

Rendez-vous au **155**.

## 55

Vous invoquez votre faculté de rang élevé pour frigorifier la boule de feu en plein vol. Elle éclate au sol sans vous faire le moindre mal pendant que vos troupes attaquent l'ennemi. La fé-

rocité de vos soldats prend les Bhanariens par surprise et les laisse décontenancés. Malgré tout, trois cavaliers échappent à la mêlée et foncent droit sur vous, déterminés à occire un guerrier aussi redoutable que vous-même.

### **TROIS CAVALIERS BHANARIENS**

Habilitété 40 - Endurance 65

Si le combat dure plus de 3 Assauts, ajoutez 2 points à votre Habilitété lors de chaque Assaut subséquent, vos compagnons venant graduellement à votre rescousse. Si vous remportez le combat, rendez-vous au **35**.

## **56**

Vous menez votre troupe à travers de nombreuses ruelles étroites et tortueuses. De temps à autre, vous apercevez un civil, mais il s'enfuit toujours dès qu'il vous voit. Outre ces présences fugitives, tout est bizarrement calme. Vous poursuivez votre progression le long d'une grande rue, jusqu'à ce que vous soyez contraint d'arrêter. Vous venez d'apercevoir un groupe Bhanariens devant vous. Ils se sont servis d'un chariot renversé pour ériger une barricade grossière. Jusqu'à présent, ils ne vous ont pas aperçu, occupés à observer la bataille qui fait rage derrière eux. Si vous possédez un Arc et désirez en faire usage, rendez-vous au **82**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **17**.

## **57**

Vous bloquez l'assaut d'un Bhanarien, mais il parvient à vous asséner un direct au visage. Vous vous affaissez au sol, étourdi. En vous redressant, vous voyez le Bhanarien se précipiter vers l'une des machines infernales. En riant, il amorce la charge explosive, qui le désintègre promptement dans une déflagration aveuglante. L'explosion vous englutit — ainsi que tout le centre-ville d'Acah — en quelques secondes. Rendez-vous au **140**.

## **58**

Tirez un nombre de la Table de Hasard. Si vous obtenez 6 ou plus, rendez-vous au **152**. Si vous obtenez 5 ou moins, rendez-vous au **50**.

## **59**

L'Amiral se laisse convaincre et donne l'ordre à la flotte de passer à l'attaque. Pendant ce temps-là, les vaisseaux Bhanariens lèvent l'ancre et se placent en position de combat. La flotte rapide du Chai, toutefois, conserve l'avantage et fond sur eux. « Préparez-vous à la collision ! » crie l'Amiral au moment où son navire arrive à la hauteur du premier vaisseau du Bhanar. Avec un craquement déchirant, le vaisseau amiral s'enfonce dans le flanc du navire Bhanarien et défonce sa coque. L'impact vous jette à plat ventre sur le pont. Vous vous redressez juste à temps pour voir les soldats du Chai envahir le navire Bhanarien. Prestement, vous vous joignez à l'abordage et sautez sur le pont du navire ennemi. Vous avez tout juste le temps de tourner à droite pour affronter un groupe de marins Bhanariens.

### **CINQ MARINS BHANARIENS**

Habilitété 28 - Endurance 32

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au **84**.

## 60

Les forces Bhanariennes sont trop puissantes. Les troupes des Nouveaux Royaumes luttent féroce-ment, mais après le combat dans la Baie d'Obi, elles sont trop affaiblies pour vaincre les soldats du Bhanar. Avec horreur, vous voyez l'amiral Hi'shi périr sous la lame d'un guerrier Bhanarien. Plusieurs autres Bhanariens trépassent sous vos coups, jusqu'à ce que l'un d'eux vous lance une dague. Vous l'apercevez, et grâce à vos facultés Kaï, l'esquivez aisément. En revanche, vous ne pouvez éviter l'épée qui s'enfonce dans votre cage thoracique. Tandis que la vie vous quitte, vous ne songez qu'à l'énorme distance qui vous sépare du Sommerlund, votre patrie. Rendez-vous au **140**.

## 61

Votre progression à travers la ville est aisée – il n'y a aucune trace des troupes Bhanariennes. Si vous maîtrisez l'Alchimie Kaï, la Grande Discipline de l'Exploration, la Magie des Anciens avec rang de Grand Maître Transcendant (12 Disciplines), ou la Grande Discipline de l'Intuition, rendez-vous au **70**. Si vous ne maîtrisez aucune de ces Disciplines, rendez-vous au **32**.

## 62

Vous regardez les corps des six Bhanariens. Devant un tel gaspillage de vies, vous secouez la tête, mais ces hommes avaient fait le choix de lutter au nom du Mal. D'un air grave, vous fouil-lez rapidement leurs corps.

- 100 Ren (valent 10 Couronnes)
- 1 Potion d'Adgana (améliore l'Habilité de 4 points pour la durée d'un seul combat ; si vous tirez un 0 ou un 9 sur la Table de Hasard lors de l'absorption, vous développez une accoutumance et perdez définitivement 5 points d'Endurance)
- 1 Veste de Cuir (Objet Spécial ; peut être portée sous une autre armure ; ajoute 4 points à votre Endurance)
- 1 Glaive
- 5 Sabres

Lorsque vous aurez fini, rendez-vous au **40**.

## 63

À peine avez-vous retrouvé vos esprits que trois soldats Bhanariens vous attaquent, alertés par l'explosion du piège. Vous devez les combattre.

### **SOLDATS BHANARIENS**

Habilité 28 - Endurance 45

Si vous émergez vainqueur du combat, rendez-vous au **96**.

## 64

Vous lancez le sortilège de la Main de Foudre en direction des Bhanariens. Ils ne s'attendaient pas à une riposte magique et votre décharge d'énergie les prend au dépourvu. Quelques cavaliers sont tués sur le coup. Les autres se heurtent à vos propres troupes. Deux Bhanariens parviennent à échapper à la mêlée et foncent sur vous, déterminés à venger la mort de leurs com-

pagnons.

### **DEUX CAVALIERS BHANARIENS**

Habilitété 35 – Endurance 50

Si vous remportez le combat, rendez-vous au **35**.

## **65**

À l'intérieur de l'habitation, vous tombez promptement sur trois archers Bhanariens. Tout d'abord, ils ne remarquent pas votre présence – du moins, jusqu'à ce que vous priviez l'un d'eux de sa tête. Les deux autres font volte-face, mais avant qu'ils ne puissent lever leurs arcs, vous les attaquez.

### **ARCHERS BHANARIENS**

Habilitété 20 – Endurance 25

En raison de la rapidité de votre attaque, vous bénéficiez de 3 points d'Habilitété additionnels pour les 2 premiers Assauts du combat. Si vous émergez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au **124**.

## **66**

Vous arrivez à Zuda sans subir d'aléas. La ville est très silencieuse ; la plupart des civils ont été évacués vers des régions plus sécuritaires, ou ont simplement fui. Toutefois, Zuda demeure aux mains des Bhanariens. Vous pouvez voir quelques soldats qui montent la garde ou patrouillent les runes, mais beaucoup moins que prévu. Vous soupçonnez que le Bhanar a perdu une grande part de ses troupes lors de son invasion ratée du Chai. Néanmoins, il faudra une planification prudente pour vous emparer de Zuda tout en gardant assez de puissance offensive pour conquérir Otavai plus tard. Vous ordonnez à vos éclaireurs de retourner en arrière pour avertir l'armée, tandis que vous demeurez ici pour surveiller le terrain. Pendant ce temps, vous devez manger un Repas sous peine de perdre 3 points d'Endurance. Puisque vous montez la garde, vous ne pouvez pas chasser. Rendez-vous ensuite au **31**.

## **67**

Les forces du Bhanar sont puissantes, mais l'armée des Nouveaux Royaumes l'est davantage. Sous vos yeux, l'amiral Hi'shi est encerclé par un groupe de Bhanariens, qui sont promptement occis par une contre-attaque fulgurante des troupes du Chai. Grâce à vos facultés Kai, vous esquivez une dague lancée dans votre direction ; malgré tout, vous auriez été tué par l'épée d'un Bhanarien si un soldat de votre armée n'était pas intervenu pour l'abattre. Vous remerciez l'homme et poursuivez votre assaut. En moins d'une heure, la flotte est hors de danger ; les soldats Bhanariens survivants sont en déroute.

Le docteur Liu Lung, l'officier médical de la flotte, s'approche de vous et vous propose ses talents de guérisseur. Vous acceptez avec reconnaissance.

– L'amiral me fait savoir que l'attaque sur Otavai peut maintenant commencer, dit le docteur. J'espère qu'elle sera vite terminée. J'ai déjà trop de patients à soigner.

Vous pouvez récupérer jusqu'à 7 points d'Endurance.

Rendez-vous ensuite au **5**.

## 68

Vous tirez une dernière flèche, et le Bhanarien enragé est abattu, le trait solidement planté dans le crâne. Plus rien ne vous empêche maintenant de poursuivre votre route, aussi reprenez-vous votre avance avec toute la rapidité dont vous osez faire preuve. Rayez 1 Flèche de votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au **105**.

## 69

Le capitaine Chan approuve votre décision.

– La flotte doit prendre la mer dans trois jours, de telle sorte à ce l'armée et la marine prennent Otavai d'assaut en même temps. Mais ne t'habitue pas trop à la vie de marin, tu es un trop bon guerrier pour cela !

Il rit et vous assène une claque dans le dos.

– Viens ! Profitons de l'hospitalité du camp de Xo-Lin, car bientôt, nous serons en guerre !

Vous passez les trois prochains jours à vous entraîner et à rencontrer les dirigeants des armées du Chai et des Nouveaux Royaumes. Vous êtes présenté à l'Amiral de la flotte, un vénérable habitant du Chai nommé Hi'shi. Il vous accueille avec respect, mais ses tâches l'appellent avant que vous n'ayez pu apprendre à le connaître.

Pendant ce temps, vous appréciez le moral élevé des troupes. Après tout, la plus grande partie du Chai a été libérée, mais non le pays entier. Par contre, l'armée s'attend à une victoire facile contre les Bhanariens, ce qui représente une attitude inquiétante. Sejanoz est peut-être mort, mais ses forces ne le sont pas. Lorsque vous étiez récemment au Bhanar, vous avez pu constater jusqu'à quel point le pays était militarisé. Cette bataille ne sera pas aisée.

Enfin, la flotte est prête à appareiller. En prenant pied sur le navire amiral, vous dites au revoir au capitaine Chan, qui reste derrière pour défendre Xo-Lin.

Rendez-vous au **109**.

## 70

Vos sens Kai vous avertissent qu'un piège de nature magique a été préparé devant vous. Vous ordonnez à vos hommes de cesser leur avance, tout en analysant vos options. Si vous souhaitez tenter de désamorcer le piège, rendez-vous au **43**. Si vous désirez l'activer délibérément en restant à une distance sécuritaire, rendez-vous au **2**. Si vous voulez revenir sur vos pas et emprunter la rue de droite, rendez-vous au **97**. Si vous préférez revenir sur vos pas et emprunter la rue centrale, rendez-vous au **156**.

## 71

Les réfugiés sont massacrés, jusqu'à la dernière femme, jusqu'au dernier enfant, sans la moindre difficulté. S'sao est satisfait maintenant que l'honneur de sa famille a été lavé. À votre avis, il s'agissait là d'un moyen extrême de satisfaire une dette d'honneur, mais vous combattez auprès de l'armée du Chai et vous décidez de vous conformer à leurs règles. Rendez-vous au **27**.

## 72

Vos facultés Kai évoluées vous permettent d'éviter toutes les flèches qui sifflent vers vous. Par contre, vos compagnons du Chai ne sont pas aussi doués, et plusieurs sont mortellement touchés. Vous maudissez vos agresseurs pour leur tactique lâche et déloyale, faisant le serment de

prendre votre revanche. Si vous voulez pénétrer dans la maison de gauche, rendez-vous au **90**. Si vous préférez vous engouffrer dans celle de droite, rendez-vous au **65**. Enfin, si vous estimez plus sage de prendre la fuite, rendez-vous au **51**.

## **73**

La flotte des Nouveaux Royaumes déploie toutes ses voiles et se prépare à laisser les vaisseaux Bhanariens loin derrière. La nuit est longue, mais finalement, la rapidité de vos vaisseaux est suffisante pour semer les navires ennemis. L'amiral Hi'shi ordonne que les vaisseaux remettent le cap sur Otavai, et vous pouvez enfin vous installer pour dormir. En raison de la fatigue accumulée, vous perdez 2 points d'Endurance. En outre, vous devez manger un Repas. En raison de votre fatigue, vous ne pouvez pas avoir recours à la Grande Discipline de la Chasse. Rendez-vous ensuite au **15**.

## **74**

La flèche vous atteint au bras et arrache un lambeau de votre chair. Vous perdez 5 points d'Endurance. Cependant, vous parvenez à éviter tous les autres missiles et à pénétrer dans la Citadelle. Rendez-vous au **48**.

## **75**

Les chemins de campagne sont fatigants, mais rien n'y trouble votre progression. Vous arrivez à la hauteur d'un hameau, où le capitaine S'sao demande des nouvelles de la guerre. Les villageois expliquent que le Bhanar a replié toutes ses troupes vers les villes importantes, dans l'espoir de freiner l'avance des armées des Nouveaux Royaumes. Ces paysans accueillent à bras ouverts leur libération du joug cruel de Sejanos et vous offrent de la nourriture et de l'eau fraîche. Vous pouvez doubler tous les Repas dont vous disposez. Vous poursuivez ensuite votre chevauchée vers Zuda, gardant l'œil ouvert pour repérer toute patrouille ennemie. Rendez-vous au **66**.

## **76**

Vous exécutez une pirouette et la flèche vous érafle le dos. Vous perdez 2 points d'Endurance. Vous continuez toutefois votre course, et bientôt, ayant évité toutes les autres attaques ennemies, vous pénétrez dans la Citadelle elle-même. Rendez-vous au **48**.

## **77**

Vous vous précipitez pour soutenir vos compagnons, mais vous êtes vite confronté à une masse compacte de Bhanariens qui menacent de vous submerger.

**SOLDATS BHANARIENS**  
Habilité 80 - Endurance 100

Si vous désirez livrer ce combat, rendez-vous au **112**. Si vous préférez rassembler vos soldats et exécuter une retraite stratégique, rendez-vous au **136**.

## 78

– Quels sont ces ennemis ? demandez-vous avec anxiété.

– Grand Maître, je souhaitais qu’il ne soit plus jamais nécessaire de lutter contre eux. Je croyais qu’ils avaient tous disparu, que la victoire nous était acquise, que Loup Solitaire les avait tous détruits. Il semble que le destin ait eu une autre idée en tête.

– De qui s’agit-il ? demandez-vous, cette fois avec force.

– Les êtres maléfiques dont je parle ont combattu Loup Solitaire et le Kaï une fois déjà. Pendant l’ère de la Lune Noire, ils ont livré la guerre au Sommerlund tout entier. Leur seigneur est prisonnier de la Gorge de Maaken, et Loup Solitaire a tué cinq d’entre eux en combat singulier.

Les paroles de Rimoah vous plongent en état de choc, mais pourtant, vous avez besoin d’en savoir davantage – d’entendre la vérité.

– Rimoah, dis-moi, que s’est-il passé ? Qui affrontons-nous ?

Rimoah parle d’une voix mal assurée.

– Naar a rendu le plus grand ennemi de Loup Solitaire à la vie. Le Seigneur des Ténèbres Gnaag de Mozgoâr est ressuscité.

Rendez-vous au **110**.

## 79

Vous scrutez la voûte céleste et discernez des signes préoccupants. Vous parvenez à peine à voir la Lune, Ishir, en raison d’un groupe de nuages noirs occultant sa face. En observant les étoiles de plus près, vous êtes pris de l’impression inexplicable qu’un maléfice est à l’œuvre dans le Nord : une menace ancienne, que tous croyaient disparue, est revenue à la vie. Troublé par ce que vous venez de voir, vous retournez à votre cabine. Rendez-vous au **45**.

## 80

Un des soldats du Chai vous crie de vous baisser, mais il est trop tard. La hache vient de fendre votre crâne tel un melon. Rendez-vous au **140**.

## 81

La flèche vous atteint en pleine poitrine, où elle s’enfonce jusqu’à l’empennage. Curieusement, vous ne ressentez aucune douleur. Après quelques secondes, l’univers devient noir. Rendez-vous au **140**.

## 82

Tirez un nombre de la Table de Hasard. Si vous maîtrisez la Science des Armes à l’Arc, ajoutez 3 points au nombre obtenu. Vous pouvez également additionner tous les autres bonis qui s’appliquent, selon le cas. Si le résultat est compris entre :

0 et 4	Rendez-vous au <b>44</b> .
5 et 9	Rendez-vous au <b>138</b> .
10 et plus	Rendez-vous au <b>24</b> .

## 83

Vous vous réfugiez dans l'ombre au coin de la rue et faites appel à vos pouvoirs Kaï pour vous rendre presque invisible à l'œil nu. Malheureusement, vos ennemis ont la faculté de percevoir le spectre infrarouge. Vos pouvoirs ne suffisent pas à vous dissimuler à leurs yeux, aussi tirent-ils une flèche droit sur vous. Tirez un nombre de la Table de Hasard. Si vous obtenez 6 ou plus, rendez-vous au **123**. Si vous obtenez 5 ou moins, rendez-vous au **149**.

## 84

Vous venez à peine de tuer les marins lorsqu'un officier Bhanarien vous remarque. Lorsqu'il voit ce que vous venez de faire, il pousse un cri de rage et fonce sur vous.

### **OFFICIER BHANARIEN**

Habilitété 26 - Endurance 30

Si vous remportez le combat, rendez-vous au **62**. Si vous préférez esquiver ce combat, rendez-vous au **40**.

## 85

L'amiral Hi'shi se range à vos conseils et la flotte vogue au large de la petite île. Vous devez maintenant manger un Repas, mais vous pouvez avoir recours à la Grande Discipline de la Chasse pour attraper du poisson. Rendez-vous au **99**.

## 86

La bataille prend rapidement fin, les Bhanariens survivants étant contraints de retourner à bord de leurs navires. Ceux-ci, à leur tour, fuient le champ de bataille. L'amiral Hi'shi donne alors l'ordre de converger sur le port et de lancer l'invasion d'Otavai. Rendez-vous au **5**.

## 87

Vous arrivez à Zuda sans subir d'aléas ; les cavaliers n'ont pas fait mine de revenir vous attaquer. La ville est en émoi ; la plupart des civils ont été évacués vers des régions plus sécuritaires, ou ont simplement fui. Vous pouvez voir plusieurs soldats qui montent la garde ou patrouillent les runes, ainsi qu'une forte concentration de militaires à l'extérieur de la ville, où ils se préparent à essayer votre attaque. Vous vous rassurez en songeant qu'ils sont beaucoup moins nombreux que prévu. Le Bhanar a vraisemblablement perdu une forte proportion de ses troupes lors de son invasion ratée du Chai. Néanmoins, il faudra une planification prudente pour vous emparer de Zuda tout en gardant assez de puissance offensive pour conquérir Otavai plus tard. Vous ordonnez à vos éclaireurs de retourner en arrière pour avertir l'armée, tandis que vous demeurez ici pour surveiller les Bhanariens. Pendant ce temps, vous devez manger un Repas sous peine de perdre 3 points d'Endurance. Puisque vous montez la garde, vous ne pouvez pas chasser. Rendez-vous ensuite au **166**.

## 88

S'sao finit par se soumettre à vos arguments concernant l'honneur et le code du guerrier. À contrecœur, il laisse les réfugiés poursuivre leur route. Ensuite, vous décidez de rejoindre l'armée sans tarder. Rendez-vous au **132**.

## 89

La première vague des navires des Nouveaux Royaumes a décimé la flotte Bhanarienne. Tout en retournant à bord du vaisseau amiral de la flotte du Chai, vous remarquez que plusieurs vaisseaux Bhanariens ont survécu et se sont mis en mouvement. Ils se sont regroupés et fondent maintenant sur les navires du Chai. Si vous désirez les affronter, rendez-vous au **23**. Si vous choisissez de les ignorer afin d'atteindre plus rapidement le port, rendez-vous au **134**.

## 90

À l'intérieur du bâtiment se dissimulent quatre archers Bhanariens, qui sursautent violemment en vous voyant faire irruption parmi eux. L'un d'eux tire maladroitement une flèche dans votre direction. Elle vous manque d'un bon mètre, mais elle sert à attiser les flammes de votre colère lorsque vous fondez sur les quatre hommes en même temps.

### ARCHERS BHANARIENS

Habilitété 25 – Endurance 30

En raison de la rapidité de votre attaque, vous bénéficiez de 3 points d'Habilitété additionnels pour les 2 premiers Assauts du combat. Si vous émergez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au **124**.

## 91

Peu après la tombée de la nuit, Zuda capitule ; les feux allumés au cours du bref affrontement illuminent la ville de façon sinistre. Vous et le capitaine S'sao avez finalement participé au combat, mais les forces Bhanariennes étaient en majorité sous-entraînées ou éclopées. Ce fut un massacre bien plus qu'un combat. Néanmoins, la voie menant à Otavai est maintenant libre. S'sao vous apprend qu'une partie de l'armée se scindera de la colonne principale pour attaquer Yua Klio ; les autres armées des Nouveaux Royaumes ont déjà soumis la cité de Behnaz, plus loin sur votre itinéraire, et c'est là que vous devez maintenant vous rendre. Rendez-vous au **4**.

## 92

En utilisant le sortilège d'influence mentale de la Confrérie, vous parvenez à convaincre le plus haut gradé des soldats du Chai d'accepter vos arguments. Lorsqu'il consent à épargner les membres du Conseil, ses hommes se rangent graduellement à son avis.

– Au nom du Dieu Kai, du Nouvel Ordre Kai du Sommerlund et des armées des Nouveaux Royaumes, j'accepte votre reddition, proclamez-vous.

Vous ordonnez à vos hommes de ranger leurs épées aux fourreaux, après quoi vous faites de même.

– Merci, Seigneur Kai, dit l'un des membres du Conseil. Je propose que nous déposions *tous* les armes.

Lorsqu'il entend ces mots, un archer Bhanarien, qui se tenait caché dans la pièce, émerge de l'ombre et dépose son arc.

– Vous serez jugés pour vos crimes, déclarez-vous.

Puis vous vous adressez à vos alliés.

– Surveillez-les ... et s'ils tentent de fuir, tuez-les !

Rendez-vous au **49**.

## 93

La flèche vous atteint à la jambe. Vous perdez 7 points d'Endurance. Pendant ce temps, un des soldats du Chai a vu d'où le trait est parti. Grâce à son propre arc, il abat l'archer ennemi avant qu'il n'ait pu tirer une autre fois. Rendez-vous au 39.

## 94

Votre sortilège a un effet limité contre la boule de feu, mais parvient tout de même à la dévier de sa trajectoire. Elle explose brusquement devant vous, vous privant de 4 points d'Endurance. Vous reprenez rapidement vos esprits, mais devez promptement faire face à l'attaque des Bhanariens.

### **DOUZE CAVALIERS BHANARIENS**

Habilité 55 - Endurance 100

Puisque vos soldats combattent à vos côtés, vous bénéficiez de 5 points d'Habilité additionnels pour toute la durée de l'affrontement. En outre, vous ne perdez que la moitié des points d'Endurance spécifiés par la Table des Coups Portés, puisque vos compagnons subissent également leur part des coups. Si vous remportez le combat, rendez-vous au 35.

## 95

Vous évitez le rocher sans grande peine, et à la tête de vos troupes, vous pénétrez dans la Citadelle. Rendez-vous au 48.

## 96

Vous repoussez les Bhanariens et finissez par les occire avec adresse et aisance. Vous prenez le temps de sonder les environs à la recherche d'une autre « surprise », mais vous ne trouvez rien, aussi reprenez-vous la progression. Désormais, cette voie est libre d'accès, et lorsque vous atteignez l'autre extrémité de la rue, vous arrivez devant la Citadelle. Rendez-vous au 103.

## 97

Vous avancez le long de la rue, aux aguets, mais en dépit de toutes vos facultés Kaï, le premier signe décelable de la présence d'ennemis prend la forme d'une flèche s'enfonçant dans la gorge du soldat sur votre gauche.

– Un archer ! Baissez-vous ! criez-vous en comprenant ce qui se passe.

Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité avec le rang de Grand Maître Transcendant, rendez-vous au 126. Si vous maîtrisez cette Discipline, mais sans avoir atteint le rang demandé, rendez-vous au 83. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Chasse, rendez-vous au 142. Dans tous les autres cas, rendez-vous au 150.

## 98

Les cavaliers repèrent vos troupes aussi facilement que vous les avez remarqués. L'un d'eux lève une courte tige de métal et la pointe sur vous. Elle émet des étincelles et une boule de feu strie l'air dans votre direction. Si vous maîtrisez l'Alchimie Kaï, rendez-vous au 125. Si vous maîtrisez l'Élémentalisme, rendez-vous au 21. Si vous n'êtes pas doué de ces Grandes Disciplines, rendez-vous au 151.

## 99

Quelques heures après votre passage au large de l'île de Jinzh, la vigie pousse un cri d'alarme : une flotte ennemie vient d'être signalée ! Vous vous précipitez à la proue, où vous apercevez la flotte défensive Bhanarienne, fraîchement sortie du port d'Otavai. Les soldats du poste avancé de l'île de Jinzh les ont avertis de votre arrivée, et ils ont décidé de quitter le port pour venir à votre rencontre. Les deux flottes échangent des coups de canon, puis un vaisseau Bhanarien percute le vôtre. Plusieurs commandos de marine Bhanariens envahissent le pont et passent à l'attaque. Vous faites face à la charge ennemie, déterminé à repousser l'abordage.

### PREMIÈRE VAGUE DE COMMANDOS DE MARINE BHANARIENS

Habilitété 30 – Endurance 35

### SECONDE VAGUE DE COMMANDOS DE MARINE BHANARIENS

Habilitété 33 – Endurance 40

Si vous remportez ces affrontements, rendez-vous au **121**.

## 100

Vous éliminez les Bhanariens avant qu'ils n'aient l'occasion de faire sauter leurs machines infernales. Une fois vos ennemis vaincus, il ne vous reste plus qu'à désarmer tranquillement les charges explosives pour les rendre inopérantes. Rendez-vous au **160**.

## 101

Vous évitez facilement le moëllon, mais cela vous place malencontreusement sur la trajectoire d'une flèche ! Avant que vous n'ayez pu réagir, le trait vous transperce et vous vous écroulez sur le sol, votre sang fuyant votre corps en même temps que votre vie. Rendez-vous au **140**.

## 102

Faisant appel à vos facultés Kaï avancées, vous éteignez promptement les flammes sans subir de dégâts additionnels. Vous vous redressez, chassez la douleur, et voyez les navires Bhanariens se placer en position d'abordage. Rendez-vous au **139**.

## 103

Otavai a presque succombé. Les soldats des Nouveaux Royaumes sont partout, mais ils n'ont pas encore réussi à pénétrer dans la Citadelle. Néanmoins, les archers tirent inlassablement leurs volées de flèches en direction des remparts, et avec une triste régularité, des Bhanariens tués en tombent.

Pourtant, ils sont chaque fois remplacés.

Vous comprenez maintenant pourquoi il y avait si peu de défenseurs dans les rues d'Otavai – ils sont tous dans la Citadelle !

Vous vous demandez ce que le Conseil a derrière la tête. Ils doivent sûrement comprendre que leur situation est intenable.

Vous devinez alors qu'ils le savent, mais qu'ils espèrent causer le plus de dégâts et de victimes possible. Leur Autarque est mort, alors pourquoi le reste du Bhanar survivrait-il ? Maudis-

sant leur entêtement, vous pénétrez dans la tente des Généraux, déterminé à trouver le moyen d'investir la Citadelle.

Rendez-vous au **143**.

## **104**

À présent, le port est véritablement dénué de présences ennemies. Suite à un tour d'horizon, vous voyez des cadavres partout ; la plupart sont Bhanariens, mais un certain nombre de vos compagnons gisent parmi eux. Par chance, les citoyens d'Otavai qui n'ont pas fui la ville semblent s'être cloîtrés dans leurs maisons. Vous priez pour qu'ils demeurent à l'abri jusqu'à ce que le Conseil ait été vaincu. Ensuite, vous prenez le commandement d'un escadron de soldats du Chai, prêt à vous lancer à l'assaut de la forteresse elle-même. Il ne reste plus qu'à décider de votre itinéraire. Grâce à vos facultés Kai, vous identifiez trois rues qui doivent nécessairement mener à la Citadelle. Si vous désirez emprunter :

Celle de gauche	Rendez-vous au <b>56</b> .
Celle devant vous	Rendez-vous au <b>133</b> .
Celle de droite	Rendez-vous au <b>8</b> .

## **105**

Lorsque vous atteignez l'autre extrémité de la rue, vous continuez votre progression à travers les allées et venelles d'Otavai. De temps à autre, vos troupes doivent passer à l'action, mais la majorité des forces Bhanariennes combattent à la Citadelle elle-même, ce qui vous permet d'avancer sans rencontrer la moindre résistance digne de ce nom. Rendez-vous au **144**.

## **106**

La flotte des Nouveaux Royaumes s'approche des docks sans rencontrer davantage de résistance, les derniers vaisseaux Bhanariens ayant été coulés. Une fois les navires alignés contre les jetées, les soldats mettent pied à terre et envahissent les docks en hurlant. En quelques minutes, le port est tombé entre leurs mains ; les troupes Bhanariennes se sont repliées dans l'intérieur de la ville. Vous quittez alors le navire amiral, prêt à mener l'invasion d'Otavai. Rendez-vous au **118**.

## **107**

La flèche vous érafle la main et vous perdez 1 point d'Endurance. Cependant, vous parvenez à éviter tous les autres missiles et à pénétrer dans la Citadelle. Rendez-vous au **48**.

## **108**

Vous évitez agilement la flèche ennemie. Pendant ce temps, un des soldats du Chai a vu d'où le trait est parti. Grâce à son propre arc, il abat l'archer ennemi avant qu'il n'ait pu tirer une autre fois. Rendez-vous au **39**.

## **109**

La flotte du Chai et de ses alliés n'est pas immense, mais elle est rapide et regorge de troupes, la situation parfaite pour l'invasion d'Otavai. Vous tentez de discuter avec certains marins, mais la

plupart n'ont que peu de temps à consacrer à un Sommerlundais. Vous soupçonnez que leur attitude serait fort différente s'ils savaient que vous avez occis Sejanoz, mais pour le moment, vous faites preuve d'une sage modestie. Vaut mieux qu'ils se concentrent sur leur mission que sur l'admiration qu'ils pourraient vous porter.

Vous passez le plus clair de votre temps sur le qui-vive, cherchant à vous isoler afin de focaliser vos pensées sur la mission qui vous attend. Rares sont les maîtres Kaï qui ont navigué sur les mers du Magnamund austral, aussi êtes-vous déterminé à employer votre temps libre de façon constructive, tout en enregistrant chaque détail de vos expériences.

Au crépuscule du premier jour, vous passez au large du golfe d'Obi. Votre vision améliorée Magnakaï vous permet de repérer plusieurs vaisseaux ancrés dans le golfe. Ils battent pavillon Bhanarien.

Si vous désirez demander à l'Amiral d'attaquer les navires ennemis, rendez-vous au **59**. Si vous préférez les distancer et poursuivre votre navigation vers Otavai, rendez-vous au **73**.

## 110

Le premier instant de stupeur passé, vous vous redressez vivement.

– Nous devons l'arrêter ! vous exclamez-vous. Gnaag a déjà livré la guerre à tout le Magnamund – il a presque gagné ! Nous devons l'éliminer maintenant, avant qu'il n'ait pu retrouver toute sa puissance !

Rimoah lève la main une fois de plus.

– Ayez patience, Grand Maître. Loup Solitaire a déjà fait cette tentative. Le Maître de Guilde Banedon avait détecté l'invasion de Kalte par le Seigneur des Ténèbres ; ce dernier recherchait sans doute la Pierre Maudite d'Ikaya. Loup Solitaire, accompagné de plusieurs magiciens et de Seigneurs Kaï, s'est rendu à Kalte avec l'intention d'arrêter Gnaag.

– Que s'est-il passé ? demandez-vous.

– Ils ont échoué. Je ne peux le dire plus clairement.

– Non ! Loup Solitaire ? Le Kaï ? La Confrérie de l'Étoile de Cristal ? Et tous ensemble, ils n'ont pas pu vaincre le Seigneur des Ténèbres ?

Gagné par l'incrédulité, vous enchaînez :

– Qu'est-il advenu de Loup Solitaire ?

Rimoah vous regarde tristement.

– Loup Solitaire a personnellement défié Gnaag en combat singulier après la défaite de ses compagnons. Gnaag a accepté ... et il a tué Loup Solitaire.

Rendez-vous au **170**.

## 111

Vous tuez les derniers Bhanariens et sautez sur le pont du navire amiral. Peu après, celui-ci se dégage des restes du vaisseau ennemi, qui coule sans tarder. En faisant un tour d'horizon, vous constatez que la flotte des Nouveaux Royaumes a coulé tous les navires Bhanariens sans perdre un seul de ses vaisseaux. L'amiral Hi'shi ordonne que les navires reprennent leur cap original vers Otavai et félicite ses hommes pour l'attaque bien réussie.

Ensuite, après s'être assuré que la flotte vogue à nouveau vers sa destination, l'amiral vient vous voir.

– Grand Maître, nous avons remporté le combat, mais nous avons perdu des hommes, et la situation n'est pas favorable. Nous ne pouvons pas nous permettre d'engager un autre combat contre les Bhanariens, pas si nous voulons nous emparer d'Otavai. À partir de maintenant, il

faudra se fier sur notre vitesse.

Il s'éloigne, puis tourne la tête.

– Vous avez bien combattu, dit-il d'une voix bourrue.

Alors que vous vous préparez à aller dormir, le médecin du bord, le docteur Liu Lung, s'approche de vous. Il s'occupe de vos blessures avant que vous ne retourniez à votre cabine. Vous récupérez 7 points d'Endurance. Toutefois, vous devez manger un Repas ou perdre 3 points d'Endurance. Vous pouvez avoir recours à la Grande Discipline de la Chasse pour attraper un poisson.

Rendez-vous ensuite au **15**.

## **112**

Vous réussissez à expédier plusieurs ennemis dans un monde meilleur, mais leur nombre excessif finit par leur donner l'avantage. Ils vous engloutissent et vous découpent en tranches. Rendez-vous au **140**.

## **113**

Vous n'avez pas franchi une grande distance lorsque les cavaliers rebroussement chemin. Le capitaine S'sao est d'abord content, mais il est évident que les cavaliers vous ont repérés. Au lieu de perdre davantage de temps, vous décidez de continuer votre route vers Zuda à une distance prudente derrière eux. Rendez-vous au **87**.

## **114**

Un des soldats du Chai voit la hache et vous crie de vous pencher. Vous le faites, mais la hache parvient tout de même à vous atteindre. Heureusement, vous avez été touché par le dos contondant de la lame, aussi survivez-vous à l'incident avec une simple ecchymose. Vous perdez 1 point d'Endurance. Rendez-vous au **30**.

## **115**

En scrutant la voûte céleste, vous voyez quelques nuages commencer à obscurcir la Lune. Songeant qu'il pleuvra peut-être, vous retournez à votre cabine. Rendez-vous au **45**.

## **116**

Grâce à vos facultés magiques, vous parvenez à éviter tous les missiles et les dangers qui pleuvent sur vous, à l'exception d'une pierre qui vous érafle la main. Vous perdez 1 point d'Endurance. Toutefois, vous et vos troupes pénétrez dans la Citadelle sans plus de difficulté. Rendez-vous au **48**.

## **117**

La marche vers Chonguin prend deux jours. Au cours de ces deux journées, vous remarquez que débit du flot des réfugiés, en provenance de Chonguin et d'Otavai, ne fait qu'augmenter. En revanche, l'activité militaire est tombée au point mort. Vous essayez bien une attaque de faible envergure aux abords de Chonguin, mais rien qui représente une véritable difficulté.

Les armées des Nouveaux Royaumes ont déjà saisi la ville de Chonguin ; elles n'attendent que votre arrivée afin de progresser vers Otavai. Une fois les deux armées unies et organisées,

vous amorcez la dernière étape de votre périple en direction de la capitale du Bhanar.

Vous arrivez à Otavai au terme d'une nouvelle journée de marche. Durant cette journée, vous n'avez aperçu nulle trace de l'ennemi, et lorsque vous arrivez à Otavai, vous comprenez pourquoi.

La capitale est en guerre.

Du quartier maritime, de grands nuages de fumée noire montent dans le ciel. Au lointain, des canonnades continues se font entendre. De toute évidence, la flotte des Nouveaux Royaumes est arrivée et attaque déjà la cité. Des patrouilles de commandos, après avoir harcelé les forces Bhanariennes au cours des derniers jours, ont maintenant pénétré dans la ville et combattent les armées ennemies dans les rues mêmes d'Otavai.

Vous et le capitaine S'sao prenez le commandement d'une brigade des forces alliées et avancez hâtivement vers la ville, déterminés à l'arracher aux mains des Bhanariens le plus rapidement possible.

Rendez-vous au **154**.

## **118**

À présent que le port est sous le contrôle des forces du Chai, vous examinez les corps des Bhanariens morts. Tout à coup, l'un d'eux se redresse. De toute évidence, il est fou de douleur, mais lorsqu'il vous attaque, vous réalisez que vous avez affaire à un combattant hors pair.

### **BHANARIEN FOU**

Habilitété 49 – Endurance 15

En raison de son état de démence, il est immunisé contre tous les assauts psychiques. Si vous triomphez de lui, rendez-vous au **104**.

## **119**

Le Bhanarien vous atteint et vous parvient son premier coup à l'aide de votre Arc. Hâtivement, vous vous emparez d'une arme avant qu'il ne puisse frapper à nouveau. Puisque vous êtes momentanément pris au dépourvu, réduisez de 3 points votre total d'Habilitété pour le premier Assaut du combat.

### **SOLDAT BHANARIEN ENRAGÉ**

Habilitété 25 – Endurance 25

En raison de son état furibond, il est insensible à toutes les formes d'attaque psychique. Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **105**.

## **120**

Vous suggérez à l'archer invisible qu'il ferait mieux de se rendre, et de façon hésitante, il émerge de l'ombre. Les membres du Conseil, impressionnés par votre indulgence, s'en remettent à votre miséricorde.

– Au nom du Dieu Kai, du Nouvel Ordre Kai du Sommerlund et des armées des Nouveaux Royaumes, j'accepte votre reddition, proclamez-vous.

Vous ordonnez aux guerriers du Chai de ranger leurs épées aux fourreaux, après quoi vous faites de même.

– Merci, Seigneur Kai, dit l'un des membres du Conseil.

– Vous serez jugés pour vos crimes, déclarez-vous.

Puis vous vous adressez à vos alliés.  
– Surveillez-les ... et s'ils tentent de fuir, tuez-les !  
Rendez-vous au **49**.

## **121**

Si vous avez déjà rencontré le docteur Lung, rendez-vous au **60**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **67**.

## **122**

Vous employez vos pouvoirs hypnotiques et obligez les guerriers du Chai à accepter votre point de vue.

– Au nom du Dieu Kaï, du Nouvel Ordre Kaï du Sommerlund et des armées des Nouveaux Royaumes, j'accepte votre reddition, proclamez-vous.

Vous ordonnez à vos hommes de ranger leurs épées aux fourreaux, après quoi vous faites de même.

– Merci, Seigneur Kaï, dit l'un des membres du Conseil. Je propose que nous déposions *tous* les armes.

Lorsqu'il entend ces mots, un archer Bhanarien, qui se tenait caché dans la pièce, émerge de l'ombre et dépose son arc.

– Vous serez jugés pour vos crimes, déclarez-vous.

Puis vous vous adressez à vos alliés.

– Surveillez-les ... et s'ils tentent de fuir, tuez-les !

Rendez-vous au **49**.

## **123**

La flèche fend l'air dans votre direction, mais vous l'avez aperçue et parvenez à l'esquiver agilement. Un des soldats du Chai a vu d'où le trait est parti. Grâce à son propre arc, il abat l'archer ennemi avant qu'il n'ait pu tirer une autre fois. Rendez-vous au **39**.

## **124**

Vous êtes sorti vivant de l'embuscade, aussi continuez-vous en direction de la Citadelle. À plusieurs reprises, vos troupes livrent des escarmouches contre divers soldats Bhanariens, mais de manière générale, les rues sont curieusement désertes. À l'approche du but, votre escadron ne croise que trois soldats Bhanariens, qui se rendent dès qu'ils vous aperçoivent. Mais lorsque vous apercevez la Citadelle, vous comprenez pourquoi il ne reste presque plus de troupes dans les rues d'Otavai : le Conseil a déployé tout ce qui reste de l'armée pour défendre la forteresse. Rendez-vous au **103**.

## **125**

Vous récitez le contre-sortilège de la Confrérie de l'Étoile de Cristal, et la boule de feu s'évanouit aussi rapidement qu'elle s'est formée. Si vous désirez employer l'Alchimie Kaï pour attaquer les Bhanariens, rendez-vous au **64**. Si vous préférez les combattre par des moyens plus conventionnels, rendez-vous au **162**.

## 126

En faisant appel à votre Discipline Améliorée, vous parvenez à vous rendre complètement indécélable dans l'ombre. Cherchant votre position, l'archer ennemi révèle la sienne, et l'un des soldats du Chai l'abat sans lui laisser le temps de tirer une flèche vers vous. Rendez-vous au **39**.

## 127

La première étape de votre mission se déroule sans histoires, et vous atteignez la ville frontière de Fort Jhung. Ce fut l'une des premières villes du Chai à succomber à l'invasion de Sejanoz, mais depuis lors, elle a été reconquise par l'armée des Nouveaux Royaumes.

Tout autour de la ville, des ruines fumantes jonchent le paysage ; vous vous demandez si ces terres pourront un jour se rétablir des assauts vicieux de Sejanoz.

Vous ne faites qu'une brève pause à Fort Jhung avant de continuer en direction de Zuda ; en vérité, vous avez hâte de quitter cette ville fantôme.

Rendez-vous au **146**.

## 128

Vous décidez de tenter le destin en fonçant vers les portes. Vous évitez plusieurs missiles et autres dangers, jusqu'au moment où une pierre est jetée sur vous. Tirez un nombre de la Table de Hasard. Si vous obtenez 6 ou plus, rendez-vous au **37**. Si vous obtenez 5 ou moins, rendez-vous au **101**.

## 129

Vous dégainez votre arme et attendez que les Bhanariens passent à l'attaque. Puisque le capitaine S'sao combat à vos côtés, vous pouvez ajouter 5 points à votre total d'Habilité.

### **GARDES BHANARIENS**

Habilité 30 - Endurance 40

Si vous émergez vainqueurs de l'affrontement, rendez-vous au **91**.

## 130

Vous êtes sur le point d'annuler le pouvoir du piège magique, lorsque l'un des soldats du détachement s'approche de vous et vous dérange au moment critique. Une explosion prodigieuse se produit et vous perdez 10 points d'Endurance. Si vous survivez à cette fâcheuse mésaventure, rendez-vous au **63**.

## 131

Vous avez réussi à vaincre tous les éclaireurs. Cela vous permet d'ajouter les articles suivants à votre équipement :

- 30 Ren (valent 3 Couronnes)
- 3 Repas
- 6 Épées

Un peu plus tard, en revenant vous joindre à l'armée, vous croisez la piste d'un groupe de réfugiés. S'sao reconnaît en eux des habitants de Yua Tzhan et son sang ne fait qu'un tour. Ce furent

des soldats de Yua Tzhan qui exterminèrent toute sa famille, à l'exception de lui-même. Il exige que son honneur soit satisfait et que ces réfugiés paient le prix ultime pour les souffrances qu'il a subies. Si vous désirez l'aider à assouvir sa vengeance, rendez-vous au **71**. Si vous préférez l'en empêcher, rendez-vous au **88**.

## 132

Vous n'avez pas franchi cent pas lorsqu'un peloton de soldats d'Acah se présente devant vous et entame les hostilités. S'sao, qui lutte pour l'honneur de sa famille, se bat comme s'il était possédé par un démon. Tous ensemble, vous affrontez les forces ennemies supérieures en nombre.

### SOLDATS BHANARIENS Habilité 50 - Endurance 100

En raison de la présence du capitaine S'sao et de vos compagnons, vous pouvez ajouter 20 points à votre Habileté et réduire de moitié les points d'Endurance que vous perdez. Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **16**.

## 133

Vous quittez les parages du port avec une trop grande facilité. Hormis quelques civils terrifiés, vous n'apercevez personne dans les rues. Un des guerriers du Chai soupçonne que les Bhanariens se sont repliés pour défendre la Citadelle, mais vos sens Magnakaï vous avertissent que tel n'est pas le cas. Mais avant d'avoir pu leur accorder toute l'attention qu'ils méritent, vous tombez droit dans une embuscade Bhanarienne ! Au moment où vous passez entre plusieurs maisons aux toits élevés, une grêle de flèches s'abat sur vous. Tirez un nombre de la Table de Hasard. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Chasse ou celle de l'Exploration, ajoutez 5 points ; si vous maîtrisez les *deux* Disciplines, ajoutez 7 points. Si le résultat est compris entre :

0 et 2	Rendez-vous au <b>157</b> .
3 et 9	Rendez-vous au <b>7</b> .
10 et 16	Rendez-vous au <b>72</b> .

## 134

Les vaisseaux de la flotte se dégagent des navires Bhanariens en train de couler, voguant lentement vers le port. Toutefois, les vaisseau ennemis qui ont survécu parviennent à se placer entre vos navires et les jetées. Tandis que vous vous préparez à combattre, une volée de flèches enflammées monte des navires ennemis. Tirez un nombre de la Table de Hasard. Si vous obtenez 7 ou plus, rendez-vous au **41**. Si vous obtenez 6 ou moins, rendez-vous au **102**.

## 135

La flèche manque sa cible, mais se plante dans la gorge d'un Bhanarien. Trois de ses compagnons, outragés, se précipitent dans votre direction en hurlant, armes au clair.

### ARTIFICIERS BHANARIENS Habilité 30 - Endurance 50

Si vous triomphez en 3 Assauts ou moins, rendez-vous au **100**. Si un quatrième Assaut est nécessaire, cessez le combat et rendez-vous au **57**.

## 136

L'un des Bhanariens se jette sur vous et vous blesse au bras lorsque vous tentez de fuir. Vous perdez 3 points d'Endurance. Cependant, vous avez presque réussi à battre en retraite, lorsqu'un nouveau Bhanarien lance une hache en direction de votre dos. Tirez un nombre de la Table de Hasard. Si vous obtenez 4 ou plus, rendez-vous au **114**. Si vous obtenez 3 ou moins, rendez-vous au **80**.

## 137

Vous utilisez vos pouvoirs magiques pour déchaîner une attaque surnaturelle contre les Bhanariens éberlués. Plusieurs sont tués sur le coup, tandis que les autres apprennent une dure leçon concernant la puissance d'un Grand Maître Kai. Vous employez ensuite votre Discipline Magnakaï du Foudroiement Psychique pour éroder la détermination de ceux qui ont survécu, jusqu'à ce qu'ils s'enfuient tous de la place. Il ne vous reste plus qu'à désarmer tranquillement les charges explosives pour les rendre inopérantes. Rendez-vous au **160**.

## 138

Vous tirez quatre fois, mais ne faites mouche que trois fois, tuant ainsi trois soldats Bhanariens. Le survivant regarde ses compagnons morts avec incrédulité. Puis une expression de rage envahit son visage et il se précipite dans votre direction. Rayez 4 Flèches de votre équipement ; s'il vous en reste au moins une, et si vous désirez tirer à nouveau, rendez-vous au **68**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **119**.

## 139

Les Bhanariens se jettent à l'abordage en hurlant. Plusieurs sont fauchés alors qu'ils foncent vers vous-même et l'amiral Hi'shi, mais quelques-uns survivent et parviennent à vous attaquer directement. Vous vous retrouvez aux prises avec trois adversaires.

### COMMANDOS DE MARINE BHANARIENS

Habilitété 23 - Endurance 20

Si vous désirez prendre la Fuite, rendez-vous au **147**. Si vous émergez victorieux du combat, rendez-vous au **86**.

## 140

Votre corps n'est jamais retrouvé. Ceux qui ont assisté à votre mort racontent que votre cadavre s'est dématérialisé, tout comme s'il s'était évaporé. En réalité, il a été saisi par une terrible puissance sombre ... et votre dépouille est présentement exposée dans les Royaumes des Ténèbres.

La bataille d'Otavai fut un franc succès et le Bhanar fut vaincu par les forces du Chai. Toutefois, leur victoire fut de courte durée.

Un grand Maléfice prit naissance au nord du Magnamund. Ce maléfice ne rencontra aucune résistance digne de ce nom lorsqu'il émergea des Royaumes des Ténèbres pour envahir le Sommerlund. En moins d'une décennie, le Magnamund tout entier succomba aux forces des Ténèbres.

La victoire ultime revint ainsi à Naar, le Dieu Sombre.

Votre mission et votre vie prennent fin ici.

## 141

En vertu de vos facultés spéciales, vos paroles véhiculent une force de volonté exceptionnelle. Tous les hommes du Chai sont bientôt soumis à cette influence et acceptent vos arguments.

– Au nom du Dieu Kai, du Nouvel Ordre Kai du Sommerlund et des armées des Nouveaux Royaumes, j’accepte votre reddition, proclamez-vous.

Vous ordonnez à vos hommes de ranger leurs épées aux fourreaux, après quoi vous faites de même.

– Merci, Seigneur Kai, dit l’un des membres du Conseil. Je propose que nous déposions *tous* les armes.

Lorsqu’il entend ces mots, un archer Bhanarien, qui se tenait caché dans la pièce, émerge de l’ombre et dépose son arc.

– Vous serez jugés pour vos crimes, déclarez-vous.

Puis vous vous adressez à vos alliés.

– Surveillez-les ... et s’ils tentent de fuir, tuez-les !

Rendez-vous au **49**.

## 142

L’archer tire une flèche dans votre direction. Faisant appel à vos réflexes surhumains, vous plongez de côté pour l’esquiver. Tirez un nombre de la Table de Hasard. Si vous obtenez 2 ou plus, rendez-vous au **108**. Si vous obtenez 0 ou 1, rendez-vous au **11**.

## 143

Le réunion des Généraux va bon train. Ils ont décidé d’attaquer les trois portes de la Citadelle simultanément, empêchant ainsi les Bhanariens de se regrouper. Les archers ont reçu l’ordre d’employer des flèches enflammées, dans l’espoir de détruire les portes – et peut-être la Citadelle elle-même – par le feu.

En votre for intérieur, vous savez que la tâche ne sera pas si aisée, mais si vous planifiez correctement, vous réussirez peut-être à vous emparer de la Citadelle sans payer un tribut trop lourd en vies humaines.

Le capitaine S’sao mènera une brigade à l’assaut de la Citadelle. Le général Hung Sao en commandera une autre, et vous serez à la tête de la troisième. En guise de politesse, il vous laisse choisir laquelle des trois portes vous désirez attaquer. Si vous choisissez :

La Porte Centrale

Rendez-vous au **54**.

La Porte Sud

Rendez-vous au **159**.

La Porte Nord

Rendez-vous au **14**.

## 144

Enfin, vous arrivez en vue de la Citadelle. Vous constatez aussitôt qu’elle est fortement défendue par les troupes Bhanariennes, mais elle subit les assauts et les bombardements des armées des Nouveaux Royaumes. Déjà, les parapets sont jonchés de cadavres de défenseurs tués au combat. Vous décidez donc de vous joindre aux forces alliées et d’unifier vos efforts. Rendez-vous au **103**.

## 145

Vous faites une fouille rapide des corps de vos ennemis :

- 50 Ren (valent 5 Couronnes)
- 4 Repas
- 10 Flèches
- 2 Épées

Lorsque vous laissez les cadavres de côté, vous apprenez que l'île de Jinzh a capitulé. Rendez-vous au **13**.

## 146

Le capitaine S'sao vous apprend que deux routes mènent à Zuda. La grand-route est de loin la plus directe ; si vous l'empruntez, vous arriverez à destination avant la tombée de la nuit. Toutefois, les Bhanariens le savent aussi bien que vous, et vous pouvez être certain qu'ils surveillent la route. L'autre voie passe à travers champs et vallées ; elle ajoutera sans nul doute plusieurs heures à votre périple, mais il est probable qu'elle sera moins bien défendue que la grand-route.

Si vous voulez suivre la grand-route, rendez-vous au **52**.

Si vous voulez suivre les chemins de campagne, rendez-vous au **75**.

## 147

Vous esquivez les commandos de marine, qui sont abattus par d'autres soldats du Chai. Toutefois, l'un d'eux parvient à éviter les troupes alliées et vous rattrape. Vous devez le combattre en duel.

### COMMANDO D'ÉLITE BHANARIEN

Habilitété 25 – Endurance 25

Ce commando de marine est immunisé contre la Puissance Psychique et le Foudroiement Psychique, mais non contre le Kai-Surge. Si vous gagnez, rendez-vous au **86**.

## 148

Vous franchissez les portes détruites de la Citadelle et tombez nez à nez avec l'un de ses Gardiens. Si vous parvenez à le vaincre, vous aurez libre accès à la Citadelle elle-même.

### GARDIEN BHANARIEN

Habilitété 23 – Endurance 30

Ce guerrier est immunisé contre la Puissance Psychique et le Foudroiement Psychique Magnakaï. Si vous émergez victorieux du combat, rendez-vous au **165**.

## 149

La flèche fend l'air dans votre direction. Vous l'apercevez et tenter de l'esquiver, mais vos réactions ne sont pas assez rapides et la flèche vous blesse à la jambe. Vous perdez 5 points d'Endurance. Pendant ce temps, un des soldats du Chai a vu d'où le trait est parti. Grâce à son propre arc, il abat l'archer ennemi avant qu'il n'ait pu tirer une autre fois. Rendez-vous au **39**.

## **150**

L'archer embusqué lève son arc et tire sur vous. Tirez un nombre de la Table de Hasard. Si vous obtenez 7 ou plus, rendez-vous au **93**. Si vous obtenez 6 ou moins, rendez-vous au **81**.

## **151**

La boule de feu vous manque de justesse, mais vous demeurez dans son champ d'action lorsqu'elle explose violemment. Vous perdez 7 points d'Endurance. Les ennemis vous attaquent ensuite avant que vous n'ayez pu vous rétablir complètement. Aussi êtes-vous pénalisé de 2 points d'Habilité pour le premier Assaut du combat.

### **DOUZE CAVALIERS BHANARIENS**

Habilité 55 - Endurance 100

À partir du deuxième Assaut, puisque vos soldats combattent à vos côtés, vous bénéficiez de 5 points d'Habilité additionnels. En outre, vous ne perdez que la moitié des points d'Endurance spécifiés par la Table des Coups Portés, puisque vos compagnons subissent également leur part des coups. Si vous remportez le combat, rendez-vous au **35**.

## **152**

Vous parvenez à éviter la pierre à l'ultime seconde. À présent, vous et vos troupes êtes libres de pénétrer dans la Citadelle elle-même. Rendez-vous au **48**.

## **153**

Vous parvenez à tuer à distance deux de vos agresseurs. Si vous avez employé un Arc, effacez 2 Flèches de votre Carquois. Vous dégainez votre arme, et en compagnie de S'sao, vous vous préparez à subir l'assaut.

### **GARDES BHANARIENS**

Habilité 20 - Endurance 25

Puisque le capitaine S'sao combat à vos côtés, vous pouvez ajouter 5 points à votre total d'Habilité. Si vous triomphez, rendez-vous au **91**.

## **154**

Dès que vous franchissez les portes défoncées de la cité, vous êtes plongés au cœur d'un affrontement contre les gardes Bhanariens. Ils attaquent vos troupes sans se soucier de leurs propres vies, vous laissant soupçonner qu'une telle férocité est due à une influence magique.

### **GARDES BHANARIENS D'ÉLITE**

Habilité 50 - Endurance 50

Ces soldats sont immunisés contre toutes les formes d'attaque psychique, sauf la Déflagration Psychique. Par contre, en raison de la présence du capitaine S'sao et des soldats des Nouveaux Royaumes, vous pouvez réduire de moitié toutes vos pertes en Endurance et ajouter 10 points à votre Habilité pour toute la durée du combat. Si vous êtes vainqueurs, rendez-vous au **9**.

## 155

Vous menez les guerriers des Nouveaux Royaumes à l'assaut, bien décidé à profiter de votre avantage avant que les Bhanariens n'aient pu se regrouper et se remettre en position. Mais lorsque vous franchissez les portes, les défenseurs survivants abattent sur vous des blocs de pierre, de l'huile en ébullition et du métal fondu. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Chasse, rendez-vous au **18**. Si vous maîtrisez celle de l'Exploration, rendez-vous au **38**. Si vous maîtrisez l'Alchimie Kaï ou la Magie des Anciens, rendez-vous au **116**. Si vous maîtrisez l'Élémentalisme avec le rang de Grand Maître Transcendant, rendez-vous au **25**. Dans tous les autres cas, rendez-vous au **128**.

## 156

Votre progression à travers la ville est lente, mais sûre. De temps à autre, vous croisez des troupes Bhanariennes presque suicidaires, qui sont promptement vaincues par vos soldats. Votre première véritable épreuve se concrétise lorsque vous atteignez l'entrée de la Citadelle.

### DÉFENSEURS BHANARIENS

Habilitété 37 – Endurance 100

Grâce à la présence de vos compagnons, vous bénéficiez de 5 points d'Habilitété additionnels. Si vous émergez vainqueurs du combat, rendez-vous au **103**.

## 157

Lorsque vous plongez pour éviter les flèches, une explosion de douleur semble faire éclater votre crâne. Vous vous effondrez par terre et accueillez la noirceur qui vous engloutit. Rendez-vous au **140**.

## 158

Devant vous s'ouvre la place centrale d'Acah. Parmi les bâtiments, vous reconnaissez l'armurerie et la mairie, deux points stratégiques importants. Émergeant de l'une des ruelles, vous vous accroupissez derrière une rangée de buissons ornementaux et observez les troupes ennemies.

Les Bhanariens semblent occupés à disposer des charges explosives autour de la mairie et de l'armurerie, ainsi qu'autour de la prison. Il n'est pas difficile de comprendre qu'ils désirent détruire les trois bâtiments. Vous connaissez l'importance de l'armurerie et de la mairie, mais il est également probable que la prison abrite de nombreux dissidents politiques, des prisonniers qui pourraient vous aider lorsque viendra le temps de bâtir le nouveau gouvernement du Bhanar.

Il est impératif que vous empêchiez les Bhanariens de mettre leur plan à exécution. Pour cela, vous devez agir promptement, car ils ont presque terminé leur travail. Au-delà de quelques pâtés de maisons, vous entendez la cacophonie d'une terrible bataille, mais selon toute probabilité, l'armée des Nouveaux Royaumes arrivera trop tard. Grand Maître, vous seul pouvez intervenir à temps !

Si vous maîtrisez l'Alchimie Kaï ou la Magie des Anciens, rendez-vous au **137**. Si vous maîtrisez le Foudroiement Psychique avec rang de Grand Maître Transcendant (12 Disciplines), rendez-vous au **53**. Si vous maîtrisez l'Astrologie Kaï avec rang de Grand Maître Éminent (11 Disciplines), rendez-vous au **46**. Si vous possédez un Arc et des Flèches et désirez les utiliser, rendez-vous au **12**. Dans tous les autres cas, rendez-vous au **36**.

## 159

Vous vous dirigez précautionneusement vers la Porte Sud. Les flèches enflammées ont réussi à consumer les portes, mais une bataille féroce fait maintenant rage entre les armées des Nouveaux Royaumes et les défenseurs Bhanariens de la Citadelle.

Avec un cri de guerre Kai, vous vous jetez dans la mêlée.

Vous avez l'impression qu'à chacun de vos coups, un soldat Bhanarien mord la poussière. Avec une rapidité surnaturelle, vous et vos troupes fauchez un sentier sanglant à travers les rangs ennemis, vos propres soldats ne subissant qu'un nombre minime de pertes. Vous perdez 3 points d'Endurance en raison des blessures superficielles que vous avez subies.

Rendez-vous ensuite au **33**.

## 160

Après avoir enrayé le danger dans la place centrale, vous rejoignez l'armée des Nouveaux Royaumes. La conquête d'Acah est rapide et sanglante – en moins d'une heure, la ville vous appartient, tandis que les forces Bhanariennes restantes s'enfuient de toute la vitesse dont ils sont encore capables.

Avec le capitaine S'sao, vous planifiez la prochaine étape de votre mission. Chonguin représente votre prochaine cible, ensuite Otavai elle-même.

Vous savez que la flotte doit maintenant avoir appareillé, ce qui vous laisse trois jours pour atteindre Otavai. Vous décidez donc de prendre du repos et de vous mettre en route pour Chonguin dès l'aube. Rendez-vous au **117**.

## 161

– Lève-toi, ordonnez-vous à l'homme du Conseil qui se prosterne. Je refuse d'accepter votre reddition. Vous êtes responsables de la mort d'innombrables civils du Chai. Vous êtes corrompus par la noirceur, et au nom du Dieu du Soleil, je vais purifier cette noirceur !

Ayant prononcé cette sentence, vous et les guerriers du Chai tuez tous les membres du Conseil de Sejanoz.

Rendez-vous au **10**.

## 162

Vous menez courageusement la charge de vos troupes, pendant que les ennemis gagnent de la vitesse. Vous parrez habilement le premier coup porté par le cavalier de tête, mais sa riposte ne tarde pas. Vous réalisez rapidement que ces hommes sont des guerriers entraînés. Cet affrontement n'est pas gagné d'avance.

### **DOUZE CAVALIERS BHANARIENS**

Habilité 55 – Endurance 100

Puisque vos soldats combattent à vos côtés, vous bénéficiez de 5 points d'Habilité additionnels pour toute la durée de l'affrontement. En outre, vous ne perdez que la moitié des points d'Endurance spécifiés par la Table des Coups Portés, puisque vos compagnons subissent également leur part des coups. Si vous remportez le combat, rendez-vous au **35**.

## 163

Chan, le capitaine de la garde, approuve votre décision de chevaucher avec l'armée.

– La place d’un guerrier est sur la terre ferme, hein ? dit-il avec un large sourire.

Malheureusement, Chan doit demeurer derrière pour protéger Xo-Lin, qui suivra à une journée derrière vous. Par conséquent, il ne voyagera pas avec vous. Vous lui souhaitez bonne chance avant de préparer votre périple.

Votre itinéraire vers Otavai passera par les villes de Zuda et d’Acah. Ces cités n’ont pas encore été soumises, et cela fera partie de votre mission. De façon plus spécifique, votre tâche sera de partir en éclaireur, accompagné du capitaine S’sao, un homme coulé dans le même moule que le capitaine Chan et voyant la vie de la même façon. Vous vous demandez brièvement s’ils partagent un lien de parenté, mais vous n’avez pas l’occasion de leur poser la question.

Lorsque vous quittez la sécurité du camp de Xo-Lin, vous réalisez, pour la première fois, jusqu’à quel point le voyage qui vous attend sera long.

Rendez-vous au **127**.

## **164**

Le sergent du détachement refuse d’écouter vos arguments. Il lève son épée et s’appête à occire l’un des membres du Conseil. Mais avant qu’il n’ait pu achever son geste, une flèche apparaît dans le milieu de sa gorge. Il meurt sous vos yeux avec des gargouillis bruyants. Vous scrutez immédiatement la salle, mais vous ne distinguez pas un cheveu de l’archer qui l’a abattu ! Si vous voulez dégainer votre arme pour combattre l’assassin, rendez-vous au **29**. Si vous préférez essayer de le convaincre de se rendre, rendez-vous au **120**.

## **165**

Vous vous engouffrez dans la Citadelle en compagnie d’un grand nombre de guerriers des Nouveaux Royaumes. Ceux-ci s’affairent à se rendre maîtres des niveaux inférieurs de la Citadelle, tandis que vous menez un détachement dans les hauteurs de l’édifice maudit, déterminé à dénicher les membres du Conseil afin de mettre fin à cette guerre sanglante. En compagnie de vos soldats, vous gagnez rapidement les étages de la Citadelle. La plupart des Bhanariens que vous croisez ont déjà compris que la guerre est perdue pour eux, aussi n’opposent-ils aucune résistance. Ceux qui refusent encore de capituler sont vaincus sans difficulté. Rendez-vous au **6**.

## **166**

L’armée des Nouveaux Royaumes arrive au crépuscule et prend ses positions en face des lignes Bhanariennes. Vos ennemis, voyant cela, décident d’attaquer les premiers. Plusieurs soldats avancent vers vous et le capitaine S’sao avec l’intention évidente de vous assaillir. Si vous possédez un Arc, la Grande Discipline de l’Alchimie Kaï ou celle de la Magie des Anciens, rendez-vous au **153**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **129**.

## **167**

Vous scrutez la voûte céleste et faites appel à votre Discipline Améliorée pour sonder l’avenir. Quoique la face d’Ishir soit obscurcie par quelques nuages sombres, vous pressentez qu’ils s’estomperont lorsque Otavai aura capitulé, ce qu’elle fera assurément. En revanche, vous devinez le retour d’une grande menace à l’ouest du Sommerlund : un ennemi que tous croyaient mort est revenu à la vie. Troublé par ce que vous venez de pressentir, vous retournez à votre cabine. Rendez-vous au **45**.

## 168

Vous apercevez Acah du sommet d'une colline. Il y a maintenant une journée complète que vous êtes entrés au Bhanar – et vous rencontrez ici votre première véritable opposition. Acah subit l'attaque de l'armée qui était partie soumettre Yua Klio. De toute évidence, Yua Klio a immédiatement capitulé, mais Acah, au contraire, résiste farouchement à l'envahisseur. Ayant hâte de franchir cette étape, vous ordonnez que l'armée alliée intensifie l'assaut. Mais au moment où vous tentez de vous remettre en route, un groupe de patrouilleurs Bhanariens tombe sur votre détachement à l'improviste. Vous repoussez leur premier assaut et vous tenez prêts à subir le deuxième.

### PATROUILLEURS BHANARIENS

Habilitété 50 – Endurance 100

En raison de la présence du capitaine S'sao et de vos compagnons, vous pouvez ajouter 5 points à votre Habilitété et réduire de moitié les points d'Endurance que vous perdez. Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **131**.

## 169

Votre flèche touche la charge explosive en plein, ce qui la fait exploser dans une immense boule de feu. Les Bhanariens sont consumés par la déflagration et réduits à l'état de carcasses calcinées. Il ne vous reste plus qu'à désarmer les charges explosives restantes pour les rendre inopérantes. Rayez 1 Flèche de votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au **160**.

## 170

Les jambes coupées, vous vous affaissez sur le sol.

– Non ... Ce n'est pas possible ...

– Grand Maître, il me fait grand-peine de vous l'apprendre, mais c'est la vérité. Loup Solitaire a été tué par le Seigneur des Ténèbres. Gnaag est puissant, beaucoup plus qu'il l'était jadis. Nous devons agir rapidement, ou la catastrophe sera totale. Un seul Acolyte Kaï a survécu à l'expédition vers Kalte. C'est grâce à lui que nous sommes au courant de la mort de Loup Solitaire. Nous savons aussi que Gnaag s'est emparé du Glaive de Sommer. Le *Sommerswerd* est la clé : c'est la seule arme capable de terrasser un Seigneur des Ténèbres.

– Cela n'a pas été très utile à Loup Solitaire, rétorquez-vous.

– Non, mais tenter d'affronter Gnaag sans le Glaive de Sommer représente un suicide. Avec le Glaive, nous avons au moins une chance. Grand Maître, vous devez vous rendre à Ikaya et récupérer le Glaive du Soleil. Avec cette arme, et avec elle seule, nous aurons encore une chance de vaincre le Seigneur des Ténèbres et de sauver le Sommerlund – non, tout le Magnamund !

•

Vous avez terminé avec succès la première moitié de l'aventure, mais à côté de la mission qui vous attend, la conquête d'Otavai ne fut qu'une partie de plaisir. Pour commencer votre voyage de retour vers le Sommerlund et les terres glacées de Kalte, rendez-vous au **171**.

## 171

Rimoah se relève et parle doucement.

– Grand Maître, j’ai bien peur d’avoir été un oiseau de mauvais augure. Pour cela, veuillez me pardonner. Je suggère que vous preniez le temps de vous reposer et de réfléchir. Vous vous sentirez mieux.

Engourdi par le choc, vous acceptez d’un hochement de tête. Vous vous dirigez ensuite d’un pas mal assuré vers l’une des cabines du navire volant. Le sommeil ne vient pas aisément, mais il finit néanmoins par vous gagner.

Lorsque le jour vient, vous assistez à un brillant lever de soleil. Quelque chose dans cette scène paraît incongru. Avec Gnaag lâché sur le monde et Loup Solitaire mort, vous vous attendiez à une matinée sombre et orageuse.

Néanmoins, vous montez sur le pont, où Rimoah vous attend.

– Bonjour, Grand Maître. Je parlais au capitaine Chan de la garde impériale du Chai. Il m’a appris que Xo-Lin lui-même est arrivé à Otavai pour contempler ses nouvelles conquêtes. Chan vous offre une visite à l’Armurerie Impériale si vous avez besoin de refaire votre équipement.

Si vous voulez accepter cette proposition, rendez-vous au **245**.

Si vous préférez refuser poliment, rendez-vous au **209**.

## 172

Vous voyez deux Chevaliers de la Mort, l’élite des Drakkarim, mener une escouade de Giaks à l’assaut de vos compagnons. L’un des Aspirants Kaï est mort – la sentinelle – et avant que vous n’ayez pu intervenir, un autre connaît le même sort. Puis vous vous élancez dans la bataille, et à partir de ce moment, chacun de vos coups terrasse un Giak. Bientôt, il ne reste plus que les deux Chevaliers de la Mort en face de vous.

### CHEVALIERS DE LA MORT

Habilitété 40 – Endurance 45

Si vous remportez le combat, rendez-vous au **284**.

## 173

La tâche n’est pas aussi désagréable que prévu. Le froid a gelé les corps, qui n’ont pas encore commencé à se décomposer. Au cours de vos recherches, vous découvrez assez de nourriture pour faire 1 Repas, ainsi qu’une Clé d’Os en possession du chef des Barbares.

Ne trouvant rien de plus intéressant, vous rejoignez vos compagnons.

Vous mangez ensuite le repas du soir, sans cesser de surveiller les environs. Cette fois, vous prenez le premier tour de garde. La nuit est froide, le ciel est dégagé, et tout est silencieux. Lorsque votre tour de garde prend fin, vous réveillez un Aspirant Kaï afin qu’il prenne la relève. Vous vous installez ensuite pour profiter d’un repos bien mérité.

Récupérez 2 points d’Endurance et rendez-vous au **235**.

## 174

Vous récitez le sortilège de chute douce de la Confrérie de l’Étoile de Cristal. La rapidité de votre chute décroît aussitôt à une allure plus raisonnable. Vous atterrissez au sol sans heurt, mais levez aussitôt la tête, craignant de voir le *Saute-Nuages* s’abîmer complètement. Rendez-vous au **289**.

## 175

Vous tuez les deux Chevaliers de la Mort et les Giaks hésitent. Vous voyez alors qu'ils ont tué deux de vos compagnons. Vous attaquez aussitôt les Giaks afin de venger leur mort. Peu de temps après, vous avez exterminé tous les sicaires de Gnaag. Rendez-vous au **252**.

## 176

– Grand Maître, nous devons retourner au Sommerlund dès demain. Je suis prêt à vous emmener à Holmgard à bord de ce vaisseau, ensuite au Monastère Kai. Nous pouvons faire escale dans les pays de la Storn, ou à ma propre ville d'Elzian, au Dessi. Le choix est vôtre.

Vous remerciez Rimoah, mais tout d'abord, vous avez besoin de temps pour réfléchir à la situation. Rimoah comprend, aussi hoche-t-il la tête et vous laisse-t-il retourner à la Citadelle.

Si vous maîtrisez la Délivrance, c'est-à-dire la Grande Discipline de la Science Médicale, avec le rang de Grand Maître Transcendant (12 Disciplines), rendez-vous au **197**. Si vous maîtrisez l'Astrologie, rendez-vous au **274**. Dans tous les autres cas, rendez-vous au **206**.

## 177

Grâce au sortilège de détection du Mal de la Confrérie, vous déterminez que les nuages ne sont pas naturels. Ce sont en fait des vols compacts de créatures des Ténèbres ! Rendez-vous au **189**.

## 178

Lorsque vous franchissez la frontière du Sommerlund, votre cœur fait un bond dans votre poitrine. Il y a si longtemps que vous n'avez pas revu votre patrie ! Vous auriez souhaité, toutefois, que votre retour se fasse en de meilleures circonstances. Vous survolez la ville de Ruanon sans vous arrêter, voguant en ligne droite jusqu'à ce que vous aperceviez les tours et les flèches de la capitale du Sommerlund : Holmgard. Rendez-vous au **303**.

## 179

Gnaag vous maudit et ordonne à ses séides survivants de vous attaquer. Pendant ce temps, le Seigneur des Ténèbres lui-même s'éclipse en compagnie de ses Nadziranim, certain que ses créatures viendront à bout de vous. Un seul Nadziran reste derrière pour observer le combat. Jetant un coup d'œil sur votre gauche, vous remarquez qu'un seul de vos compagnons – celui qui dispose de votre Arme Kai – est toujours en vie. Il affronte toutefois un groupe de Helghasts et la bataille ne tourne pas en sa faveur. Si vous voulez l'aider, rendez-vous au **264**. Si vous préférez combattre les autres Helghasts, rendez-vous au **239**.

## 180

Le roi Ulnar IV est aujourd'hui très âgé, mais il est sage et demeure le souverain du Sommerlund. Il vous reçoit avec courtoisie, mais dans ses yeux, vous lisez la douleur qu'il ressent depuis qu'il a appris la mort de Loup Solitaire. De toute évidence, le Roi est en deuil.

– Grand Maître, en tant que doyen du Kai, je vous nomme le successeur de Loup Solitaire. Vous êtes maintenant en charge du Nouvel Ordre Kai. Je vous souhaite la meilleure des chances.

– Je vous remercie, votre majesté, répondez-vous.

Même si vous saviez que vous deviez vous y attendre, les paroles du Roi vous ont ébranlé.

Ce dernier reprend d'ailleurs la parole.

– Vous devez maintenant voyager jusqu'à Ikaya afin d'y récupérer le Glaive de Sommer. La guerre contre les Seigneurs des Ténèbres va sans doute reprendre, et nous devons mettre toutes les chances de notre côté. L'armée du Sommerlund est presque mobilisée. Lorsque le Glaive de Sommer sera en notre possession, nous serons prêts à vaincre Gnaag une fois de plus.

Le Roi met un terme à l'audience en vous prodiguant ses vœux sincères de succès. Alors que vous retournez au navire volant, l'un des Herboristes du Royaume propose de guérir vos blessures. Vous acceptez avec grâce, ce qui vous permet de récupérer 4 points d'Endurance. En outre, l'herboriste vous offre une Potion d'Alether, capable d'améliorer votre Habilité de 2 points pour la durée d'un combat, ainsi qu'une Potion de Laumspur, qui peut vous rendre 4 points d'Endurance à la consommation.

Inscrivez ceci sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au **269**.

## **181**

Vous faites appel à vos pouvoirs pour former un nuage d'orage au-dessus de votre tête. La foudre est immédiatement attirée par le bâton chargé du Nadziran. Lorsque l'éclair frappe, le Nadziran et sa monture sont tués sur le coup. Avec une cruelle satisfaction, vous les voyez tourbillonner tous les deux vers l'immensité opaque des Tentarias. Rendez-vous au **291**.

## **182**

Vous décimez les forces de Gnaag, mais les portes d'Ikaya se sont refermées. Lorsqu'elles s'ouvrent à nouveau, le Seigneur des Ténèbres Gnaag de Mozgoâr se tient sur le seuil. Il illustre rapidement, en prenant vos compagnons et vous-même pour exemples, comment il a réussi à tuer Loup Solitaire. Rendez-vous au **280**.

## **183**

Vous avez prononcé le code correct et les portes d'Ikaya s'ouvrent devant vous. Avec une certaine hésitation, vous et vos compagnons Kaï pénétrez dans la Forteresse de Glace. Rendez-vous au **192**.

## **184**

Vous vous étendez pour dormir, mais vous n'avez guère sommeillé longtemps lorsque l'Aspirant Kaï pousse un cri – un cri subitement interrompu. Vous vous précipitez hors de votre tente, mais cette fois, au lieu d'être agressé par un groupe de Giaks, vous voyez une flèche filer droit vers vous ! Si vous maîtrisez l'Alchimie Kaï ou la Magie des Anciens, rendez-vous au **287**. Sinon, rendez-vous au **298**.

## **185**

Grâce à vos facultés Magnakaï, vous amplifiez la portée de votre vision, mais l'obscurité joue contre vous. Les nuages se rapprochent considérablement avant que vous ne puissiez en discerner la vraie nature : des vols compacts de créatures des Ténèbres ! Rendez-vous au **220**.

## 186

Grâce à votre Grande Discipline Kaï, vous parvenez à identifier le véritable Glaive de Sommer parmi les trois images. Si vous maîtrisez la Magie des Anciens, rendez-vous au **224**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **198**.

## 187

Vous tombez comme une pierre en direction du sol, mais focalisez tous vos pouvoirs Kaï sur l'instant de l'impact. Au dernier moment, vous provoquez une trombe de vent qui vous rejette dans les airs, freinant considérablement votre chute mortelle. Vous retombez durement sur le sol, mais sans subir de blessures graves. Vous perdez 5 points d'Endurance. Rendez-vous au **289**.

## 188

Vous avez fait le mauvais choix. Un éclair jaillit de la serrure et vous blesse au bras avant que vous n'ayez pu réagir. Vous perdez 7 points d'Endurance. Avant que vous n'ayez pu trouver un autre moyen de pénétrer dans la Forteresse de Glace, les portes s'ouvrent et plusieurs guerriers de Gnaag en sortent. Suite à votre tentative infructueuse, ils ont compris que quelqu'un essayait de pénétrer à l'intérieur d'Ikaya. Ils sont maintenant déterminés à vous empêcher de récidiver. Vous devez combattre les serviteurs des Ténèbres.

### ENVOYÉS DES TÉNÈBRES

Habilitété 47 - Endurance 70

La présence de vos compagnons Kaï vous permet d'ajouter 8 points à votre Habileté. Si vous remportez la victoire en 6 Assauts ou moins, rendez-vous au **292**. Si le combat dure 7 Assauts ou plus, rendez-vous au **182**.

## 189

Avec des croassements stridents, les Kraans et les Zlans attaquent. Plusieurs sont tués lorsque les Anciens Mages et les guerriers Vakeros larguent des boules de feu magiques dans leur direction. Mais un certain nombre de Zlans sont montés par des Nadziranim et des Vordaks, qui ripostent de la même façon. Vos réflexes vous suffisent à éviter les attaques, mais tandis qu'un Kraan survole le *Saute-Nuages*, un trio de Giaks saute près de vous sur le pont du navire.

### TROIS GIAKS

Habilitété 22 - Endurance 20

Si vous émergez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **212**.

## 190

Vous décidez d'affronter l'orage. Malgré les soucis de Rimoah et l'intensité croissante de la tempête, vous comprenez que la vitesse est importante si vous espérez déjouer les projets maléfiques de Gnaag. Mais quelques minutes plus tard, la foudre frappe avec une frénésie croissante. De nulle part, un éclair s'abat droit sur vous. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Chasse avec le rang de Grand Maître Éminent (11 Disciplines), rendez-vous au **282**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **276**.

## 191

Vos défenses évoluées dressent une muraille inexpugnable devant votre esprit et repoussent complètement l'attaque. Vous tremblez légèrement, mais reprenez vite vos esprits.

– Qu'est-ce qui a bien pu causer cela ? demandez-vous avec stupeur, le firmament autour de vous étant dénué de toute présence ennemie.

Rimoah vient vous rejoindre, et d'une voix grave, répond :

– Nous avons sans doute été victimes de l'esprit du Seigneur des Ténèbres *Vashna*, emprisonné à jamais dans le Gouffre de *Maaken*. S'il peut exercer son influence sur le monde extérieur, c'est que la puissance des Ténèbres croît dangereusement. Nous devons absolument arrêter *Gnaag* – et vite. La dernière chose dont nous avons besoin, c'est bien la résurrection de *Vashna* et de son armée de morts-vivants.

Vous soupçonnez que Rimoah exagère un tantinet, mais l'attaque psychique, elle, n'était pas issue d'un mélodrame.

Vous réprimez un frisson, et quand le vaisseau volant franchit le Gouffre Maudit sans autre incident, vous ressentez un vif soulagement.

Rendez-vous au **218**.

## 192

Vous vous faufilez dans une chambre sombre et caverneuse. Les vantaux se referment derrière vous avec un grand roulement. Vous faites volte-face pour examiner les portes. Il était possible de les ouvrir de l'extérieur ; à l'intérieur, vous ne décelez aucun mécanisme correspondant.

Vous devinez que les portes d'*Ikaya* sont commandées à distance, d'un point à l'intérieur de la forteresse. Il s'agit probablement d'un mécanisme de défense. Calmant votre angoisse, vous mettez vos compagnons *Kaï* au courant de votre déduction.

Maintenant que vous êtes à l'intérieur de la forteresse, vous décelez l'énergie du Glaive de *Sommer* loin au-dessus de votre tête. Pour le moment, vous ne pouvez être plus précis.

Devant vous s'amorce un escalier aux degrés massifs. En compagnie de vos compagnons d'armes, vous gravissez prudemment les vieilles marches désertes. Rendez-vous au **244**.

## 193

Vous marmonnez les paroles du sortilège de la Main de Foudre de la Confrérie. Mais au moment où vous allez tirer, le *Nadziran* vous agresse sur le plan de l'esprit, souhaitant troubler votre sortilège. Si vous maîtrisez l'Écran Psychique avec le rang de Grand Maître Éminent (11 Disciplines), rendez-vous au **207**. Sinon, rendez-vous au **263**.

## 194

Vous atteignez le Mont des Brumes dans l'après-midi. La montagne a reçu ce nom en raison de sa forme étrange. Les nuages semblent prendre naissance autour d'elle, d'où son nom. Ce n'est pas la montagne, toutefois, qui retient longtemps votre attention. C'est plutôt le nombre de cadavres de Barbares des Glaces que vous trouvez éparpillés à sa base.

Parmi eux, vous apercevez plusieurs *Giaks* et quelques *Drakkarim*. Il est évident, d'après cette scène, que l'armée du Seigneur des Ténèbres a envahi *Kalte*, au lieu de se contenter d'y établir un quartier général.

Après avoir fouillé les environs à la recherche de tout ennemi, vous décidez de dresser votre camp à une distance respectueuse des morts. Selon vos guides, il faudra que vous franchissiez

le Glacier de Viad demain. Vous aurez donc besoin de toutes vos forces.

Pendant que l'un des Kai s'affaire à cuire le repas du soir, vous songez à la possibilité de fouiller les corps des Barbares des Glaces.

Si vous désirez le faire, rendez-vous au 173. Si vous aimez mieux ne pas toucher aux cadavres, rendez-vous au 247.

## 195

Vous reprenez connaissance, mais vous le regrettez immédiatement ; tout votre corps irradie une douleur sourde. Vous êtes couvert d'ecchymoses et de blessures et vous avez perdu 15 points d'Endurance. En outre, vous devez rayer de votre Feuille d'Aventure votre Arc et vos Flèches (si vous possédiez ces armes), car la chute les a irrémédiablement endommagés ou brisés. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au 289.

## 196

Malheureusement, vos réflexes ne suffisent pas à éviter la décharge du Nadziran. Vous êtes touché de plein fouet, et pendant un instant, vous avez l'impression d'être consumé par une électricité glaciale. Ensuite, vous ne ressentez plus rien. Rendez-vous au 280.

## 197

Vous décidez d'avoir recours à vos facultés avancées pour demander une audience au Dieu Kai. Le rituel est complexe, mais vous l'avez appris par cœur et vous le complétez en toute hâte. Lorsque tout est prêt, l'air se met à scintiller légèrement. Puis vous êtes baigné dans la radiance du soleil. Kai a répondu à votre appel.

• *Seigneur Kai, tu me demandes conseil en ces temps difficiles. Que désires-tu savoir ?*

– Ô Kai, le Seigneur Rimoah m'a suggéré deux voies permettant de revenir au Sommerlund dans les plus brefs délais. Il attend ma décision. Pouvez-vous me faire connaître la meilleure solution ?

• *Grand Maître, ce n'est pas là une question digne d'un Dieu, mais j'y répondrai néanmoins. La voie des Pays de la Storn est la plus courte, et le temps est compté. Le Seigneur des Ténèbres Gnaag tente de détruire mon offrande à ton Ordre, le Glaive de Sommer. En revanche, passer par le Dessi te permettra de visiter les Anciens Mages. Je ne puis scruter leurs âmes, mais je sais qu'ils seront capables de te venir en aide. Ton choix doit se faire entre la célérité ... et la puissance magique.*

Kai fait une pause, ensuite reprend la parole.

• *En ce qui a trait à la question que tu n'as pas posée, je peux confirmer que Loup Solitaire a été tué. Il est auprès de moi, dans l'Univers de Lumière. Il me peine de voir mon plus grand champion occis par les forces du Dieu Sombre, mais toute vie doit prendre fin. Loup Solitaire a fait grandement avancer la cause du Bien sur le Magnamund. Tu dois devenir son successeur. Tu iras à Kalte et tu récupéreras le Glaive de Sommer. Au-delà de ce point, je ne puis connaître l'avenir, car Naar entrave ma vision. Je sens également qu'une autre influence est à l'œuvre, mais je ne sais pas laquelle.*

L'image lumineuse de Kai commence à s'estomper. À ce moment, vous entendez la voix de Loup Solitaire.

– Reste fidèle aux préceptes de l'Ordre Kai, Grand Maître, car ils renferment le moyen de vaincre le Mal une fois pour toutes. Pour le Sommerlund ... et le Kai !

Rendez-vous au 231.

## 198

Lorsque vous tentez de vous emparer de l'épée, vous activez un Glyphe puissant apposé sur l'arme par les Nadziranim. La décharge d'énergie magique vous coûte 10 points d'Endurance. Maudissant Gnaag, vous profitez du fait que le Glyphe a momentanément perdu sa puissance pour vous emparer du Glaive de Sommer. Rendez-vous au **240**.

## 199

Vous tuez facilement tous les Giaks, mais votre présence a été remarquée. Les portes d'Ikaya s'ouvrent et une légion de Chevaliers de la Mort en émerge comme un véritable fleuve humain. Vous êtes submergé, et bientôt, vous êtes traîné en chaînes devant le Seigneur des Ténèbres Gnaag en personne. Gnaag se fait un cruel plaisir d'illustrer, en vous prenant pour exemple, comment il a réussi à tuer Loup Solitaire. Rendez-vous au **280**.

## 200

Le voyage vers le nord se déroule sans incident, à une allure fort encourageante. Vers midi, vous distinguez l'État-Cité de Casiorn dans la distance. Casiorn est l'une des plus anciennes cités du Magnamund ; elle est demeurée strictement neutre dans la guerre contre les Seigneurs des Ténèbres. Toutefois, son Haut Maire a plusieurs fois aidé le Kaï par le passé, et vous êtes certain qu'il le fera encore.

Alors que vous voguez vers Casiorn, la température change drastiquement. Des nuages noirs se forment, annonçant un orage violent.

L'un des nuages, en particulier, prend une couleur noire surnaturelle. Vous ne pouvez en détacher votre regard alors qu'il dessine le visage du Seigneur des Ténèbres Gnaag. Gnaag vous maudit dans la Langue des Ténèbres, et sous vos yeux incrédules, un essaim vengeur de Monstres des Cryptes se forme.

Les Vakeros et les Anciens Mages se préparent rapidement au combat, mais les Monstres des Cryptes sont nombreux et l'affrontement sera rude.

### **MONSTRES DES CRYPTES**

Habilitété 43 - Endurance 21

Ces créatures sont immunisées contre toutes les attaques psychiques. Par ailleurs, à moins de maîtriser l'Écran Psychique, vous perdez 4 points d'Endurance additionnels à chaque Assaut du combat. Même si vous maîtrisez cette Grande Discipline, vous perdez néanmoins 1 point d'Endurance supplémentaire par Assaut. Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **237**.

## 201

Vous vous jetez de côté pour esquiver la décharge de magie noire, ce qui vous permet d'éviter la plus grande part de l'attaque. Malgré tout, vous êtes sonné par la déflagration et jeté contre la rambarde du navire volant. Vous perdez 5 points d'Endurance. Au moment où vous vous redressez, trois Vakeros attaquent le Zlan Impérial sur lequel le Nadziran est monté. Leurs attaques tuent la créature, qui tombe immédiatement du ciel en entraînant son cavalier dans une chute mortelle. Rendez-vous au **291**.

## 202

Vous n'avez aucun moyen de résister à un tel choc mortel. En conséquence, vous êtes électrocuté sur place par la foudre. Rendez-vous au **280**.

## 203

Par chance, vos facultés Kai sont bien développées. Le Nadziran fait feu sur vous, mais vous parvenez à éviter la décharge d'énergie en ne subissant que quelques brûlures superficielles. Vous perdez 1 point d'Endurance. Rendez-vous ensuite au **291**.

## 204

L'inscription s'estompe et une autre porte, invisible jusqu'alors, apparaît à vos yeux. Vous examinez attentivement la porte pour déceler tout piège magique ou mécanique, mais vous ne découvrez rien de suspect.

Vous consentez donc à pousser le battant.

La chambre au-delà de la seconde porte est déserte, comme toutes les autres. De toute évidence, ce que le Brumalmarc y entreposait a été jugé inutile par Gnaag. Vous ressentez par contre les traces résiduelles d'un terrible maléfice. Si vous devez vous fier au sang qui a élaboussé la pierre, c'est peut-être ici que le Seigneur des Ténèbres a donné la mort au Maître Kai Suprême Loup Solitaire.

Vous quittez hâtivement la pièce et pénétrez dans la dernière chambre d'Ikaya. Vous y apercevez alors trois représentations identiques du Glaive de Sommer. Vos facultés Kai confirment que l'une d'elles est la véritable Épée du Soleil ; les deux autres sont des illusions, voire des pièges.

Une seule question demeure : quel Glaive est le bon ?

Si vous possédez une potion de Vision Véridique, rendez-vous au **278**. Si vous disposez du Contre-Sortilège des Anciens Mages, rendez-vous au **306**. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition, rendez-vous au **186**. Dans tous les autres cas, rendez-vous au **232**.

## 205

Vous glissez la Clé d'Os dans la serrure de la porte et lui imprimez une saccade. Avec un craquement de vieille glace, les portes d'Ikaya s'ouvrent. Vous et vos compagnons Kai pénétrez dans la Forteresse de Glace. Rendez-vous au **192**.

## 206

Vous pondérez le choix que Rimoah vous a offert. La voie des Pays de la Storn est la plus courte. Toutefois, les Anciens Mages vivent au Dessi. La décision n'est pas facile. Rendez-vous au **231**.

## 207

Vos défenses psychiques se condensent pour repousser l'attaque du Nadziran aussi aisément qu'elle a été lancée. En un éclair, vous contre-attaquez, mais votre cible est le Zlan Impérial. Votre assaut dévastateur tue la créature sur le coup. Elle tombe alors du ciel telle une pierre, emportant le Nadziran avec elle. Rendez-vous au **291**.

## 208

Grâce à votre pouvoir Magnakaï de Contrôle Animal, vous êtes capable d'attirer à vous quatre chevaux sauvages. Ensuite, Rimoah, deux guerriers Vakeros et vous-même galopez à bride abattue vers le Monastère.

Vous chevauchez sans prendre le temps de vous reposer. Vous devinez que Rimoah emploie ses pouvoirs magiques pour garder les chevaux frais et énergiques, mais il ne peut le faire aussi pour vous. Vous perdez 4 points d'Endurance en raison de la fatigue. Par ailleurs, vous devez manger un Repas ou perdre encore 3 points d'Endurance. Étant donné les circonstances, la Grande Discipline de la Chasse ne peut vous être d'aucun secours.

La nuit passe entièrement ; ce n'est que tard le lendemain que vous apercevez le Monastère Kaï. Rendez-vous au **269**.

## 209

Rimoah est déçu de voir que vous déclinez l'offre, mais il comprend que vous êtes en deuil et n'insiste pas. Rendez-vous au **176**.

## 210

Avant d'entreprendre le voyage, vous visitez la Crypte du Soleil, la chambre personnelle de Loup Solitaire, afin de méditer devant les Pierres de la Sagesse de Nyxator. Loup Solitaire les a récupérées au cours de sa quête pour devenir un Grand Maître Kaï. Ce faisant, il a occis Gnaag pour la première fois.

Vous souhaitez ardemment que l'histoire se répète.

Rétablissez votre total d'Endurance à son niveau initial.

Un peu plus tard, vous, Rimoah et les quatre Kaï qui vous accompagneront êtes équipés et prêts à quitter le Monastère. Rimoah vous a expliqué qu'il est désormais impensable d'employer un vaisseau volant, car Gnaag le remarquera assurément. Les navires volants laissent derrière eux une traînée magique que les Nadziranim sont capables de détecter. Rimoah espère qu'en voyageant de façon conventionnelle, votre mission passera inaperçue jusqu'à l'instant critique. Vous quittez donc le Monastère en direction de la ville portuaire d'Anskavern.

Rendez-vous au **281**.

## 211

Vous annoncez la solution de l'énigme. La porte s'ouvre aussitôt sans se faire prier. Vous pénétrez dans la chambre au-delà et apercevez immédiatement l'objet de votre quête, posé sur un petit piédestal près du mur du fond. Vous avez retrouvé le Glaive de Sommer ! Rendez-vous au **260**.

## 212

Petit à petit, le combat se porte aux Anciens Mages et aux Vakeros. Ils emploient la magie pour abattre les Kraans et les Zlans, et il s'avère que les Vordaks sont incapables de soutenir la fureur de l'assaut. Vous apercevez alors le commandant Nadziranim, dressé sur le dos d'un gigantesque Zlan Impérial. Le Nadziran pare toutes les attaques qui sont dirigées vers lui, tout en volant droit vers vous. Lorsqu'il arrive à votre hauteur, il lève son bâton au-dessus de sa tête et se prépare à vous décocher une déflagration de puissance magique. Si vous possédez un Arc et une

Flèche, rendez-vous au **288**. Si vous maîtrisez l'Alchimie Kaï, rendez-vous au **193**. Si vous maîtrisez la Magie des Anciens, rendez-vous au **299**. Si vous maîtrisez l'Élémentalisme, rendez-vous au **181**. Dans tous les autres cas, rendez-vous au **254**.

## 213

Vous franchissez la porte décorée de taches sanglantes et entrez directement dans une vaste salle de tortures. À l'autre extrémité de la salle, vous voyez plusieurs Chevaliers de la Mort occupés à torturer allégrement un groupe de Barbares des Glaces. Sur la gauche se tient un être à l'allure d'insecte. Tirez un nombre de la Table de Hasard. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, additionnez 3 points. Si vous obtenez 7 ou plus, rendez-vous au **219**. Si vous obtenez 6 ou moins, rendez-vous au **255**.

## 214

Vous avez presque atteint Ikaya lorsque les Giaks cessent de courir. Ils décident de vous faire face, ce qui vous oblige à les affronter au combat.

### ÉCLAIREURS GIAKS

Habilitété 20 – Endurance 30

Si vous les tuez en 3 Assauts ou moins, rendez-vous au **300**. Si vous remportez la victoire en 4 Assauts ou plus, rendez-vous au **199**.

## 215

Vous employez votre Grande Discipline à bon escient, camouflant d'un seul coup votre présence et celle du navire. Les Vordaks poursuivent leurs recherches pendant quelques minutes, mais finissent par renoncer et s'éloigner. Rendez-vous au **285**.

## 216

Vous quittez Varetta à l'aube. Vous avez presque rejoint le Sommerlund à présent, aussi avez-vous hâte d'être rentré dans votre patrie. Mais au moment où vous survolez les profondeurs insondables de la Gorge de Maaken, une attaque psychique d'une puissance épouvantable est déchaînée contre vous. Si vous maîtrisez l'Écran Psychique avec le rang de Grand Maître Transcendant (12 Disciplines), rendez-vous au **230**. Si vous maîtrisez cette Grande Discipline, mais n'avez pas atteint le rang exigé, rendez-vous au **261**. Si vous ne maîtrisez pas l'Écran Psychique, rendez-vous au **302**.

## 217

– Salut à toi, Grand Maître ! lance le Seigneur Kaï Vent Rapide lorsque vous pénétrez dans la salle. Je suis heureux de vous voir de retour au Monastère après une si longue absence. Si les circonstances avaient pu être meilleures !

– Tu l'as dit, ajoute Loup Farceur. L'annonce de la mort de Loup Solitaire nous a tous ébranlés. Même mes blagues ne font plus rire.

Rimoah fait un pas de l'avant et prend la parole.

– Grands Maîtres, nous devons agir immédiatement si nous voulons arracher le *Sommerswerd* des griffes du Seigneur des Ténèbres Gnaag.

– Ce n'est pas si facile, répond Vent Rapide. Les Kaï sont démoralisés. Comme si cela ne

suffisait pas, Gnaag a lancé des raids à l'intérieur du Sommerlund. Nous avons dû disperser nos forces pour contrer ces incursions. Si Gnaag a pu vaincre Loup Solitaire lui-même, quelle chance avons-nous ?

Rimoah s'adresse à vous à voix basse.

– Je sens un sortilège à l'œuvre. Quelqu'un – sans doute les Nadziranim – tente d'affaiblir la détermination de l'Ordre Kaï. Nous devons récupérer le Glaive au plus vite et mettre fin à cette influence maléfique. Si nous restons trop longtemps ici, elle finira par nous affecter également.

Vous décidez de prendre la parole.

– Mes amis Grands Maîtres, j'ai l'intention de voyager jusqu'à Ikaya afin de reprendre possession du Glaive de Sommer. J'ai besoin de quatre Aspirants Kaï et je serai prêt à entreprendre la mission.

– Pourquoi des Aspirants ? demande Loup Farceur. Emmène-nous, ce sera beaucoup mieux !

– Si le Seigneur des Ténèbres lance une invasion, j'ai besoin de vous ici. De mon côté, quatre Aspirants me suffiront. Par ailleurs, si nous y allons tous, et si Gnaag nous a tendu un piège, il ne restera plus de Grands Maîtres du Kaï pour poursuivre la lutte.

Les autres Grands Maîtres se rangent à votre décision. Pendant qu'ils désignent les Aspirants qui vous accompagneront, Rimoah et vous-même faites les préparatifs du voyage. Rendez-vous au **210**.

## 218

Par chance, le voyage vers Holmgard se poursuit sans autre incident. Le vaisseau aérien s'amarré à l'une des entrées de la citadelle du Roi. Vous et Rimoah mettez pied à terre, puis vous êtes escortés jusqu'à la salle du trône. L'anticipation vous fait subconsciemment retenir votre respiration – vous allez rencontrer le Roi. Rendez-vous au **180**.

## 219

Vous sortez furtivement de la salle et refermez la porte sans être remarqués. Les hurlements des Barbares des Glaces ont couvert le bruit qu'a fait la porte en se refermant. Vous devez maintenant choisir entre la porte devant vous, au-dessus de laquelle figure un bouclier (rendez-vous au **273**), et la porte sur votre droite, au-dessus de laquelle figure un trône (rendez-vous au **228**).

## 220

Vous lancez un avertissement à l'intention des Anciens Mages et des guerriers Vakeros qui forment l'équipage du vaisseau volant, mais avant qu'ils n'aient pu réagir, une volée de boules de feu, tirées par des Nadziranim et des Vordaks à dos de Zlans, déferle sur le *Saute-Nuages*. Grâce à vos réflexes, vous évitez le contact direct avec les missiles ardents, mais vous êtes tout de même secoué par les explosions. Vous perdez 3 points d'Endurance. Avant que vous n'ayez pu vous rétablir, un Kraan survole le *Saute-Nuages* et un trio de Giaks saute sur le pont pour vous attaquer.

### TROIS GIAKS

Habilitété 22 – Endurance 20

Vous devez réduire votre Habilitété de 3 points pour le premier Assaut du combat pendant que vous reprenez vos esprits. Si vous émergez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au **212**.

## 221

Vous murmurez les paroles du sortilège avancé de Paralyse, mais en visant le Zlan Impérial. La créature se fige à la manière d'un bloc de glace — un bloc de glace qui tombe en chute libre vers les Tentarias, entraînant le Nadziran dans une dégringolade mortelle. Rendez-vous au **291**.

## 222

Vos pouvoirs psychiques avancés bloquent l'agression mentale du Nadziran. Vous visez et tirez. Tirez un nombre de la Table de Hasard. Si vous obtenez 2 ou plus, rendez-vous au **248**. Si vous obtenez 0 ou 1, rendez-vous au **279**.

## 223

Rimoah approuve votre décision, car le voyage sera beaucoup plus rapide que si vous passiez par le Dessi. Il donne l'ordre de mettre le camp sur Garthen, la capitale de la Talestrie.

Le voyage à travers le Magnamund austral est sans histoires. Vous ne portez que très peu d'attention aux paysages splendides qui défilent sous la coque du vaisseau ; au lieu de cela, vous comptez les heures qui vous séparent encore du Sommerlund. Ce n'est qu'à la nuit tombée, lorsque vous survolez les vastes Tentarias, que vous apercevez plusieurs nuages noirs dans la distance.

Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Chasse, rendez-vous au **243**.

Si vous maîtrisez l'Alchimie Kai, rendez-vous au **177**.

Dans tous les autres cas, rendez-vous au **185**.

## 224

Vous faites appel à vos pouvoirs magiques pour anéantir un Glyphe puissant que les Nadziranim avaient apposé sur l'épée. Vous êtes maintenant libre de saisir le Glaive de Sommer. Rendez-vous au **240**.

## 225

Vous fuyez Ikaya le plus rapidement possible. À l'extérieur, vous découvrez les cadavres de vos guides, tués par les forces maléfiques de Gnaag. Le Seigneur des Ténèbres lui-même a disparu sans laisser de trace ; de toute évidence, maintenant qu'il n'a plus la moindre raison de rester à Kalte, il a pris la poudre d'escampette.

Avec lassitude, vous entamez le long périple de retour, après avoir pris, sur les corps de vos guides, l'équipement dont vous aurez besoin.

Au cours des jours qui suivent, vous ne croisez qu'un faible nombre de créatures des Ténèbres. Manifestement, la plupart ont fui ou ont péri. Celles qui essaient encore de s'opposer à vous sont exterminées sans merci.

Après quatre jours de voyage ardu, vous êtes recueilli par le même navire qui vous a amené sur la banquise.

Vous recevez l'accueil d'un héros, uniquement assombri par la mort de vos quatre Aspirants Kai et de vos guides. Le navire met ensuite le cap sur le Sommerlund. Après trois jours de navigation, vous complétez votre voyage de retour vers le Monastère Kai, où vous serez enfin en sécurité.

Rendez-vous au **310**.

## 226

Le vaisseau perd rapidement de l'altitude. Vous croyez apercevoir, loin au nord, les premiers reflets des toits de Holmgard, quand tout à coup, le navire s'incline définitivement à tribord. Vous et plusieurs Vakeros êtes jetés par-dessus bord et précipités dans le vide, à plusieurs centaines de mètres de la terre ferme. Si vous maîtrisez l'Alchimie Kaï avec le rang de Grand Maître Transcendant (12 Disciplines), rendez-vous au 174. Si vous maîtrisez cette Grande Discipline, mais sans avoir atteint le rang exigé, rendez-vous au 253. Si vous maîtrisez l'Élémentalisme, rendez-vous au 187. Dans tous les autres cas, rendez-vous au 267.

## 227

Vous tentez de vous jeter de côté pour esquiver l'attaque du Nadziran, mais vos réflexes sont tragiquement lents. L'attaque vous frappe de plein fouet, et pendant un instant, vous ressentez une grande froideur dans tout votre corps. Puis vous ne ressentez plus rien. Rendez-vous au 280.

## 228

Vous faites irruption dans la splendeur de la salle du trône du Brumalmarc. C'est ici que pendant des siècles, les cruels Brumalmarcs, chefs des Barbares des Glaces, ont régné sur leurs sujets. Deux fois seulement, le trône a été occupé par autre qu'un Barbare des Glaces. Ce fut d'abord Vonotar le Traître, qui aida les Seigneurs des Ténèbres à détruire le Premier Ordre du Kaï. Aujourd'hui, c'est le Seigneur des Ténèbres Gnaag lui-même.

Heureusement, en ce moment, la salle du trône est aussi déserte que le reste d'Ikaya. Plusieurs taches de sang séché sont visibles sur les dalles, démontrant qu'un combat a eu lieu ici. Les entailles sur plusieurs murs ont été faites, de toute évidence, par un glaive puissant – et vous réalisez avec stupeur qu'il a dû s'agir du Glaive de Sommer.

C'est ici que Loup Solitaire a combattu Gnaag. Pourtant, vous ne parvenez pas à ressentir le lieu de sa mort. Peut-être le combat a-t-il pris fin ailleurs ?

Guidé par vos sens, vous découvrez une petite porte derrière le trône. Le Glaive de Sommer est quelque part au-dessus de votre tête.

Fort de cette certitude, vous franchissez la porte.

Rendez-vous au 290.

## 229

Le navire franchira la Mer de Kalte et fera escale à Ljuk. À partir de là, vous-même, vos Aspirants Kaï et une équipe de guides voyagerez vers le nord par la voie du Glacier de Viad, jusqu'à ce que vous arriviez en vue d'Ikaya. Lorsque vous y serez parvenus, il ne vous restera plus qu'à mettre la main sur le Glaive de Sommer et de revenir au vaisseau. Pendant ce temps, le Seigneur Rimoah et les Vakeros demeureront à bord de celui-ci, prêts à le défendre si Gnaag essaie de l'attaquer directement.

Le voyage en mer est plus rapide que prévu, mais vous avez continuellement l'inquiétante sensation d'être épié.

Le troisième jour, le navire est pris dans une violente tempête. Alors que vous luttez pour garder votre équilibre sur le pont, vous croyez apercevoir une silhouette dans le ciel, mais dans l'instant qui suit, l'apparition s'est évanouie.

À ce moment, vous ressentez une force psychique devant vous. Elle vous cherche et vous

traque ; vous la sentez fourmiller sur les couches extérieures de votre esprit. Il s'agit d'un Vordak, vraisemblablement juché sur le dos d'un Kraan.

Il est impossible de déterminer s'il y en a plusieurs, ou un seul. Une seule chose est sûre : vous ne pouvez pas vous permettre d'être détectés si tôt.

Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Écran Psychique ou celle de l'Invisibilité, rendez-vous au **215**. Sinon, rendez-vous au **256**.

## **230**

Vos défenses évoluées dressent une muraille inexpugnable devant votre esprit et repoussent l'attaque. Vous tremblez légèrement, mais reprenez vite vos esprits.

– Qu'est-ce qui a bien pu causer cela ? demandez-vous avec stupeur, le firmament autour de vous étant dénué de toute présence ennemie.

Rimoah vient vous rejoindre, et d'une voix grave, répond :

– Nous avons sans doute été victimes de l'esprit du Seigneur des Ténèbres Vashna, emprisonné à jamais dans le Gouffre de Maaken. S'il peut exercer son influence sur le monde extérieur, c'est que la puissance des Ténèbres croît dangereusement. Nous devons absolument arrêter Gnaag – et vite. La dernière chose dont nous avons besoin, c'est bien la résurrection de Vashna et de son armée de morts-vivants.

Vous soupçonnez que Rimoah exagère un tantinet, mais l'attaque psychique, elle, n'était pas issue d'un mélodrame.

Vous réprimez un frisson, et quand le vaisseau volant franchit le Gouffre Maudit sans autre incident, vous ressentez un vif soulagement.

Rendez-vous au **178**.

## **231**

Vous retournez auprès de Rimoah, qui vous attend avec quelques cadeaux.

– Grand Maître, j'ai songé à la mission qui vous attend. Je vous remets donc les objets suivants. Cette Amulette de Platine vous protégera des rigueurs climatiques de Kalte ; elle vous permettra peut-être aussi de résister à la force maléfique de Gnaag. Ce Fourreau de Korlinium empêchera l'ennemi de détecter l'aura de votre Arme Kai, tout comme le Glaive de Sommer, lorsque vous l'aurez récupéré. Enfin, je vous offre de l'Herbe d'Oede. C'est un curatif puissant et je pressens que vous en aurez grand besoin.

Inscrivez l'Amulette de Platine, le Fourreau de Korlinium et l'Herbe d'Oede sur votre Feuille d'Aventure. L'Oede vous rendra 10 points d'Endurance par dose ; vous en avez l'équivalent de trois doses. Cette herbe rare luttera aussi de façon très efficace contre plusieurs maladies et infections. Les trois doses occupent une seule place dans votre Sac à Dos. Les deux autres articles sont des Objets Spéciaux.

Vous remerciez Rimoah pour son aide. À ce moment, une trompette sonne à la Citadelle, vous y convoquant.

Au cours d'une réunion spéciale dans la Citadelle, vous recevez les remerciements personnels de Xo-Lin. Il est heureux des services fidèles que vous lui avez rendus tout au long de sa fuite du Chai, mais surtout de votre victoire sur Sejanoz et de votre soutien lors de la conquête du Bhanar. Pour vous récompenser, il vous nomme Chevalier honoraire du Chai.

Après la fin de la cérémonie, une grande fête accompagnée d'un festin est organisée. Toutefois, vous n'êtes pas d'humeur à célébrer, aussi retournez-vous à bord du navire volant de Rimoah. Vous sombrez graduellement dans un sommeil troublé. Demain, vous quitterez Otavai et

entamerez votre long voyage vers le nord ... et vers le Sommerlund.

Rendez-vous au **283**.

## **232**

Confronté aux trois épées, vous savez que vous allez devoir deviner. Mais avant que vous n'ayez pu faire une décision, plusieurs Nadziranim se matérialisent dans la pièce. Pris par surprise, vous êtes incapable de réagir assez vite. Vos ennemis vous submergent promptement et mettent fin à votre quête. Rendez-vous au **280**.

## **233**

Vous arrivez vers midi à la cité de Garthen, capitale de la Talestrie. Lorsque vous atterrissez, vous êtes accueilli par un détachement de Gardes Palatiaux envoyés par la reine Evaine, qui désire vous voir.

Evaine vous reçoit, en compagnie du Seigneur Rimoah, dans une petite chambre jouxtant la salle du trône.

– Grand Maître, des jours sombres nous guettent. Rimoah nous a appris la triste situation lors de sa dernière escale, alors qu'il allait vous retrouver. Jadis, Loup Solitaire nous a tous sauvés des griffes du Seigneur des Ténèbres Gnaag. Il m'a fait grand-peine d'apprendre qu'il n'avait pu répéter l'exploit.

La reine Evaine fait une pause, et tout à coup, vous avez l'impression qu'elle croît en taille et en force.

– Soyez assurés que les Talestriens ne toléreront pas le retour à l'existence de Gnaag. Nous avons perdu un grand nombre de braves soldats à la bataille de Torgar. Nous mobilisons déjà nos troupes ; avec un Maître Kaï à notre tête une fois de plus, nous vaincrons sûrement le Seigneur des Ténèbres. J'ai averti le gouvernement du Palmyrion et ils mobilisent également leurs forces. De même avec Salony. Même l'Eldenorie a décidé de nous aider.

– Merci beaucoup, votre majesté, répondez-vous, quelque peu étonné par l'enchaînement rapide des événements.

– Nous n'avons pas été inactifs depuis le jour où nous avons appris la mort de Loup Solitaire, répond la Reine.

Elle vous offre la chance de passer la nuit en Talestrie, ce que vous acceptez avec grâce. Malgré votre hâte de repartir à l'aube, la nuit est tout à fait confortable. Vous récupérez 5 points d'Endurance.

Si le Magnamund se prépare à livrer une nouvelle guerre, songez-vous, le doute ne demeure plus : vous devez récupérer le Glaive de Sommer dans les plus bref délais. Rendez-vous au **309**.

## **234**

En dépit de l'heure avancée et de son âge qui l'est tout autant, Gwynian paraît frais et dispos – et prêt à vous aider.

– Grand Maître, la roue du Temps a tourné, et une fois de plus, nous devons vaincre les Seigneurs des Ténèbres.

Il désigne un siège et vous demande d'y prendre place. Lorsque vous êtes assis devant lui, Gwynian reprend la parole.

– Lorsque mon ami Rimoah m'a appris le retour de Gnaag et la mort de Loup Solitaire, j'ai compris que mes craintes s'étaient réalisées. Au cours des semaines précédentes, j'avais décelé

un grand trouble dans l'équilibre du Magnamund. Je ne pense pas qu'il s'agisse uniquement de Gnaag ... mais quoi qu'il en soit, ce maléfice a entraîné la perte d'un vieil ami. À présent, je ferai tout en mon possible pour vous aider dans votre quête.

Vous observez Gwynian pendant qu'il compulse différents livres et parchemins. Il finit par vous tendre une petite fiole pleine de liquide noir.

– De l'extrait de ronces des Cimetières ? Comment cela peut-il nous aider ? demandez-vous avec perplexité.

– Ce n'est pas du poison, Grand Maître. Il s'agit d'une potion de Vision Véridique. Grâce à elle, tu pourras discerner la vérité à travers tout artifice ou sortilège magique. Gnaag est passé maître dans l'art de la supercherie. Avec un peu de chance, ceci rétablira l'équilibre des choses.

Gwynian vous tend la fiole avec un air de confiance. Inscrivez la Potion de Vision Véridique sur votre Feuille d'Aventure. Il s'agit d'un Objet Spécial, et si vous en possédez déjà le nombre maximum alloué, vous devez vous défaire d'un autre objet en échange.

Gwynian vous offre de prendre du repos à Varetta en sa compagnie. Vous acceptez, ce qui vous permet de récupérer 5 points d'Endurance.

Rendez-vous au **216**.

## **235**

Votre périple continue le lendemain avec la traversée du Glacier de Viad. Il s'agit d'une étape difficile, mais par chance, les forces ennemies ne se manifestent pas pour freiner votre progression. Votre petite équipe subit néanmoins quelques aléas et contretemps ; tous sont mineurs, mais combinés, ils épuisent graduellement vos forces. Lorsque le jour tire à sa fin, vous êtes heureux d'avoir l'occasion de vous reposer.

En raison de la difficulté de l'étape, vous perdez 3 points d'Endurance.

Le lendemain, la traversée du glacier continue. Malgré le froid, vos facultés Magnakaï ne font pas mentir leur réputation ; l'Amulette de Platine vous confère également sa protection magique. Vous magnifiez votre vision pour apercevoir, dans la distance, la forteresse d'Ikaya, incrustée dans le flanc d'une montagne.

Lorsque vous en faites part à vos guides, ils reprennent courage. Selon eux, la forteresse n'est plus qu'à une journée de marche.

Lorsque la nuit approche, l'un des Aspirants Kaï propose de prendre le premier tour de garde. Si vous acceptez, rendez-vous au **184**. Si vous préférez prendre le premier tour de garde, rendez-vous au **268**.

## **236**

Vous battez les Giaks à la course et atteignez Ikaya en un temps record. Toutefois, vous avez dû manger un Repas pour conserver vos forces. Dans ce cas précis, vous ne pouvez pas avoir recours à la Grande Discipline de la Chasse ; vous devez prendre un Repas de votre Sac à Dos ou perdre 3 points d'Endurance. Rendez-vous ensuite au **300**.

## **237**

La forte résistance de l'équipage du navire contraint finalement les Monstres des Cryptes à battre en retraite. Rimoah vient vers vous, inquiet de voir jusqu'à quel point la puissance de Gnaag a augmenté en si peu de temps. Mais ce qui vous inquiète réellement, c'est le fait que Gnaag vous a trouvé !

Après la bataille contre les Monstres des Cryptes, Rimoah n'ose guère perdre trop de temps à Casiorn. L'ennemi sait maintenant où vous êtes, et le moindre délai pourrait vous être funeste.

Vous faites escale à Casiorn assez longtemps pour vous réapprovisionner, mais vous repartez presque immédiatement en direction du Sommerlund.

Des orages se forment pendant tout le temps que dure votre voyage jusqu'au Gouffre de Maaken. À présent, des éclairs zèbrent les nues tout autour de vous. Rimoah vous encourage à atterrir pour éviter le danger, mais si vous accédez à cette requête, vous perdrez beaucoup de temps.

Si vous désirez néanmoins vous poser, rendez-vous au **296**. Si vous préférez courir le risque de continuer en vol, rendez-vous au **190**.

## **238**

Le combat est bref et sanglant, et tous les Giaks sont tués. Vous sondez immédiatement les environs sur le plan psychique, mais vous ne détectez aucune autre présence ennemie.

Vous avez eu de la chance. Si les Giaks avaient songé à signaler votre présence à leurs maîtres, au lieu de vous agresser stupidement, vous auriez pu vous retrouver dans un pétrin considérable.

Après avoir placé une nouvelle sentinelle, vous retournez dormir.

Rendez-vous au **295**.

## **239**

Vous vous précipitez à l'encontre des Helghasts. Un hurlement se fait entendre sur votre gauche, abruptement interrompu lorsque les Helghasts tuent l'Aspirant Kai. Vous luttez contre les Helghasts et parvenez à en tuer un grand nombre, mais le combat prend fin lorsque la lame d'un Helghast s'enfonce dans votre dos et pénètre profondément dans votre cœur. Rendez-vous au **280**.

## **240**

Dès que vous soulevez le Glaive de Sommer, l'arme réagit à votre toucher et déverse en vous toute sa puissance brute. Vous récupérez instantanément 5 points d'Endurance grâce à l'énergie de l'épée.

Le Glaive de Sommer est une arme ancienne. Il fut offert aux Sommerlundais par une race d'êtres que l'on appelle aujourd'hui les Dieux. Sur sa lame ont péri les Seigneurs des Ténèbres Vashna, Zagarna, Haakon, Kraagenskull, Taktaal et Gnaag. Loup Solitaire l'a même utilisé contre Naar lui-même dans l'Univers des Ténèbres.

Aujourd'hui, cette arme vous appartient.

Vous sentez l'épée unir sa puissance à votre âme. Lorsque vous maniez le Glaive de Sommer dans un combat, vous bénéficierez de 8 points d'Habilité additionnels. Si votre ennemi est un mort-vivant, tous les points d'Endurance qu'il perdra seront doublés. Le Glaive peut également absorber certains types de magie offensive, et finalement, c'est la seule arme des forces du Bien capable de tuer un Seigneur des Ténèbres.

Gnaag a peut-être vaincu Loup Solitaire, mais il a peur du Glaive de Sommer. Maintenant qu'il est en votre possession, vous êtes certain de pouvoir vous mesurer à Gnaag.

Vous offrez votre Arme Kai à l'un des Aspirants ; maintenant que vous possédez le *Sommersverd*, vous n'en aurez plus besoin. Effacez votre Arme Kai de votre Feuille d'Aventure et

remplacez-la par le Glaive de Sommer. Il s'agit d'un Objet Spécial.  
Rendez-vous ensuite au **294**.

## **241**

Après une journée de voyage, vous n'avez aperçu aucun signe de vie. Vos guides mettent cela sur le compte de leurs talents exceptionnels de pisteurs ; vous n'avez pas le goût d'entamer un argument sur ce point. S'ils vous mènent à Ikaya sans vous faire repérer, ils peuvent croire ce qu'ils veulent.

L'un des Aspirants Kaï prend le premier tour de garde. Avant d'aller dormir, vous jetez un coup d'œil au ciel nocturne, vierge de tout nuage.

Si vous maîtrisez l'Astrologie, l'Intuition ou l'Exploration, rendez-vous au **265**. Si vous ne maîtrisez aucune de ces Grandes Disciplines, rendez-vous au **258**.

## **242**

Vous annoncez la solution de l'énigme. La porte s'ouvre aussitôt sans se faire prier. Vous pénétrez dans la chambre au-delà et apercevez immédiatement l'objet de votre quête, posé sur un petit piédestal près du mur du fond. Vous avez retrouvé le Glaive de Sommer ! Rendez-vous au **260**.

## **243**

Vous faites appel à vos pouvoirs de nyctalopie pour identifier la véritable nature des nuages : des vols compacts de Kraans et de Zlans. Ce sont des créatures des Ténèbres et des serviteurs du Seigneur des Ténèbres Gnaag ! Rendez-vous au **189**.

## **244**

Vous vous enfoncez toujours plus profondément dans les entrailles d'Ikaya, sans rencontre âme qui vive. De temps à autre, vous découvrez le cadavre d'un Barbare des Glaces, ce qui vous ancre dans la certitude que les Seigneurs des Ténèbres ont conquis la forteresse. Pourtant, hormis les corps inertes, vous n'apercevez toujours personne.

Vous suivez de nombreux corridors sombres, guidé par vos sens Kaï. Cela vous mène enfin dans une galerie mieux éclairée que les couloirs précédents.

Devant vous se découpe une porte au-dessus de laquelle figure un bouclier scintillant. Sur votre droite, vous apercevez une porte surmontée de la représentation d'un trône. À gauche figure une porte ordinaire. Ou une porte qui serait ordinaire si elle n'était pas éclaboussée de sang.

Si vous désirez emprunter la porte qui vous fait face, rendez-vous au **273**.

Si vous voulez ouvrir celle de droite, rendez-vous au **228**.

Si vous préférez emprunter celle de gauche, rendez-vous au **213**.

## **245**

Rimoah est heureux de votre décision et vous accompagne jusqu'à l'Armurerie. De toutes les armes que vous voyez, les suivantes sont celles qui risquent d'être le plus utiles à votre mission. Vous pouvez prendre ce que vous voulez dans la liste suivante :

- Assez de Flèches pour remplir votre Carquois
- 4 Repas
- 1 Épée
- 1 Glaive
- 1 Bouclier (Objet Spécial ; ajoute 2 points à votre Habileté)
- 1 Casque (Objet Spécial ; ajoute 2 points à votre Endurance)

Lorsque vous aurez inscrit vos nouvelles acquisitions sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous au **176**.

## 246

Vous faites appel à vos pouvoirs curatifs avancés pour réparer les dégâts que la foudre a infligés à votre organisme. Vous ne perdez, en somme, que 5 points d'Endurance. Mais à peine avez-vous repris vos esprits que le *Saute-Nuages* est touché par un nouvel éclair et s'incline dangereusement à tribord. Rendez-vous au **226**.

## 247

Vous mangez le repas du soir, sans cesser de surveiller les environs. Cette fois, vous prenez le premier tour de garde. La nuit est froide, le ciel est dégagé, et tout est silencieux. Lorsque votre tour de garde prend fin, vous réveillez un Aspirant Kaï afin qu'il prenne la relève. Vous vous installez ensuite pour profiter d'un repos bien mérité. Récupérez 2 points d'Endurance et rendez-vous au **235**.

## 248

Votre flèche transperce l'œil du Zlan Impérial et tue la bête instantanément. Le Nadziran hurle de rage lorsque sa monture l'entraîne dans une dégringolade tourbillonnante. Tandis que vous observez la chute du Nadziran, son hurlement ne cesse de monter vers vous, jusqu'à ce que le sorcier disparaisse dans l'eau noire, loin en contrebas. Rendez-vous au **291**.

## 249

Le *Saute-Nuages* s'amarre à l'un des ports aériens d'Elzian, parmi d'autres vaisseaux du même type. Les Anciens Mages ne sont pas venus vous accueillir. En fait, vous n'avez aperçu que quelques Vakeros, affairés à guider l'approche sécuritaire de votre navire.

Rimoah explique l'absence de son peuple en ces termes :

– Nous, les Anciens Mages, sommes en contact télépathique permanent. Ainsi, nous ne ressentons pas le besoin de communiquer face à face. Lorsque nous atteindrons la Tour de la Vérité, vous comprendrez mieux.

Le court périple à travers Elzian vous met mal à l'aise ; tout est silencieux. Pourtant, la cité ne dégage pas une impression de mort, mais une vibration de vie, tout comme si l'atmosphère elle-même crépitait de pouvoir magique. Cela vous met les nerfs à vif, aussi êtes-vous soulagé d'atteindre rapidement la Tour de la Vérité.

Ici, les Anciens Mages se manifestent enfin. Tandis que vous prenez place dans un siège, Rimoah se charge de demander leur aide. Même si le gros de leur conversation se déroule sur le plan psychique, ils vous respectent suffisamment pour vous inclure. Lorsque le dialogue prend fin, Rimoah se tourne vers vous.

– Grand Maître, nous les Anciens Mages acceptons de soutenir votre cause. Le Seigneur des Ténèbres doit être arrêté, et pour cela, vous devez d’abord récupérer le Glaive de Sommer. À cette fin, nous te faisons don d’un puissant Contre-Sortilège.

Tandis que Rimoah parle, vous ressentez le pouvoir magique s’infiltrer en vous. Vous ne pourrez utiliser ce sortilège qu’une seule fois, lorsque l’instant propice se présentera. Cette magie est vivante et saura quand le temps sera venu d’y avoir recours. Elle vous permettra de dissiper tout sortilège, toute supercherie mise en place par Gnaag, vous permettant ainsi de voir les choses sous leur véritable aspect.

Inscrivez le Contre-Sortilège sur votre Feuille d’Aventure.

Rimoah suggère à présent que vous retourniez au navire volant pour y prendre du repos ; vous y serez plus confortable que dans la cité d’Elzian. Vous hochez la tête et regagnez votre cabine familière. Cette nuit de repos, couplée au voyage sans histoires qui vous a amené ici, vous permet de récupérer 8 points d’Endurance.

À l’aube, vous quittez Elzian. Rendez-vous au **271**.

## **250**

Les Chevaliers de la Mort sont vaincus par une combinaison de vos talents de guerrier et de la magie des Vakeros. Par la suite, vous attendez que l’orage se dissipe, tout en demeurant sur vos gardes face à tout retour en force des Drakkarim. Heureusement, les forces ennemies ne rappellent pas. Quelques heures plus tard, la tempête meurt d’elle-même et vous pouvez reprendre votre voyage aérien. Sans plus tarder, le *Saute-Nuages* reprend son envol et met le cap sur Holmgard. Rendez-vous au **259**.

## **251**

Les Giaks sont facilement éliminés. Rapidement, vous et vos compagnons dissimulez les corps. Vos sens Kaï vous signalent qu’une petite porte, au fond de la salle, vous mènera plus près du Glaive de Sommer. Vous empruntez donc cette issue sans hésiter. Rendez-vous au **305**.

## **252**

Vous enterrez les Kaï morts et priez pour que leur sacrifice ne soit pas vain. Tandis que vous vous préparez à lever le camp, l’un de vos guides aperçoit des éclaireurs Giaks au loin. Vous les poursuivez, mais ils courent déjà en direction d’Ikaya. Il est impératif que vous les rejoigniez avant qu’ils ne puissent donner l’alarme ! Tirez un nombre de la Table de Hasard. S’il est pair, rendez-vous au **236**. S’il est impair, rendez-vous au **214**.

## **253**

Vous récitez le sortilège de lévitation de la Confrérie de l’Étoile de Cristal. Aussitôt, votre chute cesse, mais vous commencez à remonter. Vous annulez l’effet du sortilège, et dès que vous sentez la vitesse de votre chute augmenter, le prononcez à nouveau. En tombant ainsi de façon saccadée, vous parvenez à atterrir sans dommage, mais vous êtes épuisé par vos recours répétés à la magie. Vous perdez 5 points d’Endurance. Rendez-vous ensuite au **289**.

## 254

Le Nadziran déchaîne sur vous la puissance de son éclair magique. Tirez un nombre de la Table de Hasard. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Chasse, ajoutez 2 points. Si vous totalisez 8 ou plus, rendez-vous au 270. Si vous obtenez 7 ou moins, rendez-vous au 262.

## 255

Vous tentez de battre en retraite, mais l'un des Chevaliers de la Mort vous aperçoit. Il donne l'alarme, et bientôt, vous êtes submergés sous le nombre.

Vos compagnons Kai se battent courageusement, mais ils sont tués par l'être qui ressemble à un insecte. Lorsque celui-ci s'approche de vous, vous tressaillez sous l'effet du choc – c'est le Seigneur des Ténèbres Gnaag en personne !

Gnaag s'approche de vous en ricanant. Dans sa main, il serre la Pierre Maudite d'Ikaya. Grâce à elle, il est invulnérable.

Gnaag vous saisit à la gorge et se met à serrer lentement ...

Rendez-vous au 280.

## 256

Vos facultés Magnakai suffisent à vous prémunir contre toute détection, mais il est beaucoup plus difficile de camoufler la présence du navire. Vous êtes contraint d'ordonner au timonier de ralentir afin de vous permettre de masquer une région de l'océan, non seulement chaque présence vivante à bord. L'effort requis est énorme, mais il porte fruit. Les Vordaks poursuivent leurs recherches pendant quelques minutes, mais finissent par renoncer et s'éloigner. En raison de la fatigue, vous perdez 2 points d'Endurance. Rendez-vous ensuite au 285.

## 257

Vous venez de tuer un Chevalier de la Mort lorsque vous entendez Rimoah pousser un cri de terreur. Vous faites volte-face et remarquez qu'un Chevalier de la Mort s'est hissé à bord du *Saute-Nuages*. Il sort un tube en cristal noir de sa ceinture et le jette par l'écouille dans les entrailles du navire. Il se produit une explosion démentielle lorsque le tube explose et provoque la déflagration des moteurs puissants du vaisseau. Le Chevalier de la Mort est oblitéré par l'explosion, qui vous submerge dans le même instant. La dernière chose que vous voyez est un lourd fragment de la coque, propulsé droit vers vous. Rendez-vous au 280.

## 258

Vous vous installez pour dormir. À peine avez-vous fermé l'œil que vous entendez un cri d'alarme, poussé par la sentinelle. Vous saisissez prestement vos armes et bondissez hors de la tente, dans l'air froid de la nuit. Au même moment, quatre Giaks vous sautent dessus.

### GIAKS

Habilitété 25 - Endurance 40

Au cours des 3 premiers Assauts, réduisez de moitié les points d'Endurance que perdent vos ennemis, car ils vous ont attaqué par surprise. Si vous émergez vainqueur du combat, rendez-vous au 238.

## 259

C'est au moment où vous franchissez le Gouffre de Maaken qu'une déflagration psychique surpuissante vous jette à genoux. Si vous maîtrisez l'Écran Psychique avec le rang de Grand Maître Éminent (11 Disciplines), rendez-vous au **191**. Si vous maîtrisez cette Grande Discipline, mais n'avez pas atteint le rang exigé, rendez-vous au **275**. Si vous ne maîtrisez pas l'Écran Psychique, rendez-vous au **293**.

## 260

Vous tendez la main et soulevez le Glaive de Sommer. Aussitôt, vos sens Kaï hurlent des mises en garde, mais il est trop tard – un torrent de magie noire déferle dans tout votre corps, vous engourdisant complètement. Le Glaive de Sommer perd sa solidité et prend la forme d'un Nadziran. Avant que vous n'ayez pu réagir, le Nadziran vous arrache le cœur. Rendez-vous au **280**.

## 261

Vos défenses innées dressent un mur psychique devant votre esprit et repoussent l'attaque, mais celle-ci vous a tout de même infligé une douleur non négligeable. Vous perdez 5 points d'Endurance. Néanmoins, malgré quelques tremblements, vous reprenez vite vos esprits.

– Qu'est-ce qui a bien pu causer cela ? demandez-vous avec stupeur, le firmament autour de vous étant dénué de toute présence ennemie.

Rimoah vient vous rejoindre, et d'une voix grave, répond :

– Nous avons sans doute été victimes de l'esprit du Seigneur des Ténèbres Vashna, emprisonné à jamais dans le Gouffre de Maaken. S'il peut exercer son influence sur le monde extérieur, c'est que la puissance des Ténèbres croît dangereusement. Nous devons absolument arrêter Gnaag – et vite. La dernière chose dont nous avons besoin, c'est bien la résurrection de Vashna et de son armée de morts-vivants.

Vous soupçonnez que Rimoah exagère un tantinet, mais l'attaque psychique, elle, n'était pas issue d'un mélodrame.

Vous réprimez un frisson, et quand le vaisseau volant franchit le Gouffre Maudit sans autre incident, vous ressentez un vif soulagement.

Rendez-vous au **178**.

## 262

Malheureusement, vos réflexes ne suffisent pas à éviter la décharge du Nadziran. Vous êtes touché de plein fouet, et pendant un instant, vous avez l'impression d'être consumé par une électricité glaciale. Ensuite, vous ne ressentez plus rien. Rendez-vous au **280**.

## 263

L'attaque du Nadziran est presque entièrement bloquée, mais sa puissance parvient à pénétrer vos défenses psychiques. Vous perdez 5 points d'Endurance. Néanmoins, vous conservez assez de présence d'esprit pour larguer votre propre attaque magique en direction du Nadziran. La violence de l'impact le soulève dans les airs et le jette à bas du Zlan Impérial. Le sorcier maléfique hurle tout au long de sa chute mortelle vers les Tentarias. Rendez-vous au **291**.

## **264**

Vous vous précipitez au secours de l'Aspirant Kaï. Levant le Glaive de Sommer, vous pourfendez un Helghast sans lui laisser le temps de réagir. Plusieurs de ses congénères le remplacent, assoiffés de sang et de meurtre.

### **HELGHASTS**

Habilitété 50 – Endurance 60

Ces créatures sont des morts-vivants. Vous pouvez ainsi doubler tous les points d'Endurance qu'ils perdent. Si vous triomphez, rendez-vous au **308**.

## **265**

Vous pressentez que la confiance des guides est déplacée. Les troupes de Gnaag ont détecté votre présence. En ce moment même, plusieurs ennemis se préparent à vous attaquer. Hâtivement, vous avertissez vos compagnons Kaï et les guides. Vous vous préparez ensuite à subir l'assaut. Une troupe de Giaks émerge alors de la nuit. Ils sont surpris de voir que vous les attendez de pied ferme, mais cela ne les empêche pas d'attaquer.

### **GIAKS**

Habilitété 25 – Endurance 40

Vous pouvez réduire de moitié tous les points d'Endurance que vous perdez, en raison de vos compagnons Kaï qui luttent à vos côtés. Si vous émergez victorieux du combat, rendez-vous au **238**.

## **266**

Le Nadziran parvient à absorber l'énergie de votre attaque sans difficulté. Il émet un rire odieux et déchaîne l'énergie de sa baguette magique contre vous. Tirez un nombre de la Table de Hasard. Si vous obtenez 6 ou plus, rendez-vous au **201**. Si vous obtenez 5 ou moins, rendez-vous au **227**.

## **267**

Vous tombez droit dans un arbre, ce qui absorbe une part de l'énergie de l'impact, mais heurtez tout de même le sol avec un craquement hideux. Tirez un nombre de la Table de Hasard. S'il est compris entre 1 et 4, rendez-vous au **195**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **304**.

## **268**

Vous n'avez guère besoin de monter la garde longtemps : vos sens vous révèlent déjà la proximité des forces de Gnaag. Rapidement, vous réveillez vos compagnons, et tous ensemble, vous vous préparez au combat. Vous apercevez alors une troupe de Giaks menée par deux Chevaliers de la Mort, l'élite des Drakkarim. Les Chevaliers de la Mort vous aperçoivent et passent à l'attaque, envoyant les Giaks combattre les Aspirants Kaï.

### **CHEVALIERS DE LA MORT**

Habilitété 40 – Endurance 45

Si vous remportez le combat, rendez-vous au **175**.

## 269

Votre arrivée au Monastère Kaï inspire la joie, mais celle-ci est tempérée par la mort récente de Loup Solitaire. Les drapeaux du Kaï sont en berne et plusieurs maîtres et disciples sont dans un état morose. Vous êtes accueilli par un groupe de Maîtres Kaï, qui vous invitent à les suivre en direction de la Tour du Soleil, où les autres Grands Maîtres de l'Ordre vous attendent. Rendez-vous au **217**.

## 270

Vous vous jetez de côté pour esquiver la décharge de magie noire, ce qui vous permet d'éviter la plus grande part de l'attaque. Malgré tout, vous êtes sonné par la déflagration et jeté contre la rambarde du navire volant. Vous perdez 8 points d'Endurance. Au moment où vous vous redressez, trois Vakeros attaquent le Zlan Impérial sur lequel le Nadziran est monté. Leurs attaques tuent la créature, qui tombe immédiatement du ciel en entraînant son cavalier dans une chute mortelle. Rendez-vous au **291**.

## 271

Votre prochaine escale sera la cité de Tahou, en Anarie. Ce fut à Tahou que la première grande bataille contre les forces de Gnaag fut livrée. Les forces des Ténèbres avaient connu une cruelle défaite aux mains de Loup Solitaire et des Nations Libres. Elles avaient dû battre en retraite, jusqu'à ce qu'elles reprennent du terrain à la bataille de Torgar.

Vous arrivez à Tahou en fin de journée, mais décidez de ne pas vous attarder trop longtemps. À la tombée de la nuit, Rimoah rencontre le Président.

Au matin, tandis que vous vous préparez à repartir, Rimoah vous apprend que le Président soutiendra votre cause et mobilisera les armées d'Anarie en prévision d'une guerre possible contre le Seigneur des Ténèbres.

Rendez-vous au **200**.

## 272

Vous dégainez votre arme, et en compagnie des Vakeros, foncez à la rencontre des Drakkarim. Il est primordial de les empêcher d'endommager le *Saute-Nuages*.

### CHEVALIERS DE LA MORT DRAKKARIM

Habilitété 40 - Endurance 53

En raison de la présence des guerriers Vakeros, vous pouvez réduire de moitié tous les points d'Endurance que vous perdrez. Si vous remportez la victoire en 5 Assauts ou moins, rendez-vous au **250**. Si le combat se prolonge au-delà de 5 Assauts, cessez de vous battre et rendez-vous au **257**.

## 273

Vous franchissez la porte ornée du bouclier, et réalisez immédiatement que vous avez pénétré dans l'armurerie d'Ikaya. Bien qu'elle ne soit pas aussi chaude que les autres fonderies que vous avez visitées par le passé, la chaleur vous affecte davantage en raison du froid auquel vous êtes habitué.

Trois Giaks travaillent dans l'armurerie, fabriquant les armures et les armes dont les créatures des Ténèbres ont régulièrement besoin. Votre apparition soudaine les fait sursauter. Vous

profitez de leur étonnement pour les attaquer avant qu'ils ne puissent donner l'alarme.

### **TROIS GIAKS**

Habilitété 15 – Endurance 30

Vous pouvez ajouter 5 points à votre Habilitété en raison de la présence de vos Aspirants Kai. Si vous remportez le combat, rendez-vous au **251**.

## **274**

Grâce à vos pouvoirs, vous pressentez que la hâte est de mise pour la réussite de votre mission. Après tout, si Gnaag possède le Glaive de Sommer, il ne songera qu'à le détruire. Mentalement, vous estimez que la voie des Pays de la Storn est la plus courte. Toutefois, les Anciens Mages sont de puissants sorciers et pourront peut-être vous aider à vaincre Gnaag. Rendez-vous au **231**.

## **275**

Vos défenses innées dressent un mur devant votre esprit et repoussent l'attaque, mais celle-ci vous a tout de même infligé une douleur non négligeable. Vous perdez 5 points d'Endurance. Néanmoins, malgré quelques tremblements, vous reprenez vite vos esprits.

– Qu'est-ce qui a bien pu causer cela ? demandez-vous avec stupeur, le firmament autour de vous étant dénué de toute présence ennemie.

Rimoah vient vous rejoindre, et d'une voix grave, répond :

– Nous avons sans doute été victimes de l'esprit du Seigneur des Ténèbres Vashna, emprisonné à jamais dans le Gouffre de Maaken. S'il peut exercer son influence sur le monde extérieur, c'est que la puissance des Ténèbres croît dangereusement. Nous devons absolument arrêter Gnaag – et vite. La dernière chose dont nous avons besoin, c'est bien la résurrection de Vashna et de son armée de morts-vivants.

Vous soupçonnez que Rimoah exagère un tantinet, mais l'attaque psychique, elle, n'était pas issue d'un mélodrame.

Vous réprimez un frisson, et quand le vaisseau volant franchit le Gouffre Maudit sans autre incident, vous ressentez un vif soulagement.

Rendez-vous au **218**.

## **276**

Si vous maîtrisez la Délivrance, c'est-à-dire, la Grande Discipline de la Science Médicale, rendez-vous au **246**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **202**.

## **277**

Vous annoncez la solution de l'énigme. La porte s'ouvre aussitôt sans se faire prier. Vous pénétrez dans la chambre au-delà et apercevez immédiatement l'objet de votre quête, posé sur un petit piédestal près du mur du fond. Vous avez retrouvé le Glaive de Sommer ! Rendez-vous au **260**.

## **278**

Vous débouchez promptement la bouteille contenant la potion que Gwynian vous a offerte, et avalez son contenu. Vos sens sont aussitôt aiguisés à un tel point que deux images du Glaive de

Sommer s'estompent, ne laissant que le Glaive véritable devant vous. Si vous maîtrisez la Magie des Anciens, rendez-vous au **224**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **198**.

## **279**

Votre flèche touche le Nadziran et lui inflige une blessure mortelle. Il hurle de douleur, mais jette contre vous une terrible attaque psychique, amplifiée par la souffrance qu'il ressent. Vous perdez 3 points d'Endurance. Avec ses dernières forces, le Nadziran déchaîne l'énergie de sa baguette magique contre vous. Tirez un nombre de la Table de Hasard. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Chasse, ajoutez 2 points. Si vous totalisez 3 ou plus, rendez-vous au **203**. Si vous obtenez 2 ou moins, rendez-vous au **196**.

## **280**

Votre dépouille est présentée au Seigneur des Ténèbres Gnaag. Il ordonne qu'elle soit détruite en même temps que le Glaive de Sommer. Quelques mois plus tard, il a levé une nouvelle armée des Ténèbres et se lance à l'assaut du Magnamund. Plus rien ne peut l'arrêter, aussi Gnaag remporte-t-il une grande victoire. À peine une décennie plus tard, le Magnamund tombe sous la coupe de Naar. Votre vie – et avec elle, les espoirs des dieux Kaï et Ishir – prend fin ici.

## **281**

Dès que vous arrivez à Anskavern, vous négociez votre passage à bord d'un navire à destination de Ljuk, l'unique port de Kalte. Votre réputation et celle de Rimoah vous aident à dénicher rapidement un bateau et un équipage convenables.

Le lendemain même, vous êtes prêts à lever l'ancre.

Lorsque vous prenez place à bord du navire, l'un des Aspirants Kaï vous remet quelques articles d'équipement qu'il est parvenu à dénicher à Anskavern. Vous pouvez inscrire ce que vous désirez sur votre Feuille d'Aventure, à condition de ne pas excéder le nombre maximal de possessions allouées.

- Gilet de Cuir Matelassé (Objet Spécial ; ajoute 3 points à votre Endurance ; peut être porté sous une Cotte de Mailles et s'y additionner)
- Corde Huilée
- 5 Repas

Une fois votre sélection effectuée, vous vous installez à bord. Une heure plus tard, vous voguez vers Kalte. Rendez-vous au **229**.

## **282**

Grâce à votre maîtrise, vous parvenez à diriger la puissance de l'éclair dans le pont du navire, sans subir le moindre dommage. Mais à peine l'avez-vous fait qu'un autre éclair frappe le *Saute-Nuages*, qui s'incline dangereusement à tribord. Rendez-vous au **226**.

## **283**

C'est l'aube ; encore une fois, elle laisse présager une journée ensoleillée, et encore une fois, cela vous paraît inapproprié.

En raison des tristes nouvelles que vous avez reçues, vous avez demandé aux forces des

Nouveaux Royaumes de ne pas organiser une fête en l'honneur de votre départ. Ils ont respecté votre souhait ; seul le capitaine Chan de la garde impériale est venu vous souhaiter bon voyage.

– Que les dieux soient avec vous, Seigneur Kaï, et puissiez-vous triompher de tous vos ennemis, proclame-t-il en montant à bord du vaisseau de Rimoah.

Pendant le décollage, vous observez longuement la ville d'Otavai. Puis vous mettez le cap sur le Col Déchiqueté et entamez la première étape de votre long voyage de retour. Rendez-vous au **307**.

## **284**

Les quelques Giaks qui ont survécu fuient le champ de bataille lorsqu'ils voient que les Chevaliers de la Mort ont été tués. Toutefois, les deux Aspirants Kaï survivants s'arment d'arcs et de flèches et abattent les Giaks en fuite. Vous examinez les corps des deux Kaï tombés au combat, mais il est trop tard pour leur venir en aide : ils sont morts. Rendez-vous au **252**.

## **285**

La tempête prend fin et vous progressez à une allure redoublée. Sous peu, vous apercevez le port de Ljuk dans la distance. Le capitaine jette l'ancre au large de la banquise, à quelques kilomètres de Ljuk. Vous et vos compagnons gagnez la terre ferme à bord d'une barque, qui rejoint ensuite le navire.

Vous regardez celui-ci s'éloigner, après quoi vous entamez votre mission dans les terres glacées de Kalte.

Vous avez décidé d'éviter Ljuk au cas où les Barbares des Glaces ou les forces de Gnaag vous apercevraient et donneraient l'alarme. Votre pouvoir Magnakaï de Nexus et votre Amulette de Platine suffisent à vous protéger contre les rigueurs du climat, mais vos compagnons Kaï et vos guides ne bénéficient ni de l'un, ni de l'autre. Vous progressez donc à leur rythme.

Quelques heures passent sans que vous n'ayez été repérés. Vous poursuivez votre route en direction du Mont des Brumes, encouragé par l'absence de présences ennemies. Si vous parvenez à atteindre Ikaya sans être détectés, vous aurez une chance de subtiliser le Glaive de Sommer sans que Gnaag en ait connaissance !

Rendez-vous au **241**.

## **286**

Pendant plusieurs minutes, vous cherchez le moyen d'ouvrir les portes de la forteresse, jusqu'à ce que vous découvriez une inscription près de la serrure. Cette gravure est récente et protégée contre les éléments par la magie. Grâce à vos facultés Magnakaï, vous dissipez la protection magique et traduisez les caractères.

*Gnaag est l'Archimaître des Royaumes des Ténèbres ;  
Vashna réside dans le Gouffre de Maaken.  
Dites-moi,  
Combien de Seigneurs des Ténèbres sont avec Naar ?  
Faites suivre ce nombre du chiffre de la Trilogie ;  
Et vous obtiendrez trois chiffres.*

Il s'agit manifestement d'un code, mais quelle est la réponse attendue ? Si vous parvenez à le déduire, rendez-vous au numéro de paragraphe correspondant. Vous ne pouvez faire qu'une

seule tentative. Si vous ne connaissez pas la réponse, ou si vous devinez mal, rendez-vous au **188**.

## 287

Grâce à vos pouvoirs magiques, vous arrivez à générer un bouclier invisible devant vous. Vous avez à peine prononcé le sortilège que la flèche dévie sur l'écran magique et se plante dans la neige. Rendez-vous au **172**.

## 288

Vous sortez une flèche du carquois, et d'un geste fluide, vous visez le Nadziran et sa monture. Le Nadziran vous agresse promptement sur le plan psychique, dans l'espoir de vous distraire assez longtemps pour porter son attaque magique. Vous perdez 2 points d'Endurance. Si vous maîtrisez l'Écran Psychique avec le rang de Grand Maître Éminent (11 Disciplines), rendez-vous au **222**. Sinon, rendez-vous au **301**.

## 289

Le *Saute-Nuages*, après s'être incliné à tribord, tombe maintenant du ciel comme une pierre. Au dernier moment, le vaisseau se redresse, mais il frappe alors la cime des arbres et s'écrase. Vous vous précipitez vers le lieu du drame dans l'espoir de trouver des survivants.

Lorsque vous atteignez la carcasse du navire volant, vous êtes soulagé d'en trouver un grand nombre. Parmi eux, vous apercevez le Seigneur Rimoah.

Ce dernier vous étreint dès qu'il vous aperçoit.

– Grand Maître, que Kaï et Ishir soient loués ! Nous vous avons cru mort ! Nous avons survécu grâce à l'habileté de notre timonier, mais par malheur, sa seule récompense fut la mort. Je crois que le vaisseau peut être réparé, mais nous n'avons pas le temps nécessaire pour cela. Grand Maître, nous devons nous hâter en direction du Monastère Kaï !

Rendez-vous au **208**.

## 290

Vous gravissez les degrés d'un escalier en colimaçon, encouragé par la proximité croissante du Glaive de Sommer. Tout à coup, vous tombez nez à nez avec trois Giaks qui descendaient l'escalier. Vous devez les combattre.

### TROIS GIAKS

Habilitété 25 – Endurance 30

Vous pouvez ajouter 5 points à votre Habilité en raison de la présence de vos Aspirants Kaï. Si vous remportez le combat, vous gravissez hâtivement les marches de l'escalier, au cas où les bruits du combat auraient alerté vos ennemis. Rendez-vous au **305**.

## 291

Suite à la mort du Nadziran, les Giaks et les Vordaks survivants perdent la plus grande part de leur ardeur combative. Bientôt, vous les mettez en déroute. Le *Saute-Nuages* poursuit son voyage vers Garthen, mais les vigies demeurent alertes. Rendez-vous au **233**.

## 292

Votre prompt victoire contre les forces de Gnaag vous permet d'entrer dans la Forteresse de Glace avant que les portes ne se referment. Vos Aspirants Kai vous suivent rapidement à l'intérieur d'Ikaya. Rendez-vous au **192**.

## 293

Vos défenses innées dressent un mur devant votre esprit et repoussent l'attaque, mais celle-ci vous a tout de même infligé des dégâts psychiques considérables. Vous perdez 5 points d'Endurance. Par ailleurs, vous ne pourrez plus avoir recours à l'une de vos Grandes Disciplines pour tout le reste de cette aventure.

Malgré quelques tremblements, vous reprenez vos esprits.

– Qu'est-ce qui a bien pu causer cela ? demandez-vous avec stupeur, le firmament autour de vous étant dénué de toute présence ennemie.

Rimoah vient vous rejoindre, et d'une voix grave, répond :

– Nous avons sans doute été victimes de l'esprit du Seigneur des Ténèbres Vashna, emprisonné à jamais dans le Gouffre de Maaken. S'il peut exercer son influence sur le monde extérieur, c'est que la puissance des Ténèbres croît dangereusement. Nous devons absolument arrêter Gnaag – et vite. La dernière chose dont nous avons besoin, c'est bien la résurrection de Vashna et de son armée de morts-vivants.

Vous soupçonnez que Rimoah exagère un tantinet, mais l'attaque psychique, elle, n'était pas issue d'un mélodrame.

Vous réprimez un frisson, et quand le vaisseau volant franchit le Gouffre Maudit sans autre incident, vous ressentez un vif soulagement.

Rendez-vous au **218**.

## 294

Vous descendez rapidement les escaliers, suivi par vos compagnons Kai. Vous devez retourner au Sommerlund dans les plus brefs délais, afin de monter une expédition pour traquer et occire Gnaag.

Vous pénétrez dans le grand Hall du Brumalmarc. Aussitôt, vous freinez en apercevez l'armée de créatures des Ténèbres qui vous attend. Elle est formée de plusieurs Helghasts et Vordaks, et même de quelques Nadziranim, mais aucun de ces monstres ne retient longtemps votre attention. La silhouette qui se dresse à leur tête vous inspire toute la terreur dont vous avez besoin.

– Tu échoueras, Seigneur Kai – et je te tuerai aussi facilement que j'ai tué ton maître ! triomphe le Seigneur des Ténèbres Gnaag.

– C'est toi qui mourras si tu essaies, Gnaag ! hurlez-vous en brandissant le Glaive de Sommer dans sa direction.

Vous ressentez l'énergie du Glaive de Sommer, prête à consumer le personnage maléfique qui se tient devant vous, et vous déchaînez mentalement cette énergie. Toutefois, la puissance du Glaive est mise en échec ; il ne parvient pas à émettre son rayon destructeur. Le rire moqueur de Gnaag fait écho dans toute la salle.

– Crétin de Kai ! Loup Solitaire a voulu me tuer et il a échoué. Qu'est-ce qui te permet de croire que tu réussiras ?

Gnaag tire une gemme lumineuse de ses robes.

– Voici la Pierre Maudite d’Ikaya. Elle me confère l’invulnérabilité à toutes les armes, incluant ce Glaive maudit !

Vous croisez le regard de Gnaag et comprenez qu’il dit la vérité.

– Le Glaive de Sommer peut encore anéantir ton armée, rétorquez-vous en serrant les mâchoires.

Gnaag éructe une phrase dans la Langue des Ténèbres et un essaim de Monstres des Cryptes prend naissance devant lui. Les créatures hideuses vous attaquent, forçant vos compagnons à affronter seuls les Vordaks et les Helghasts.

### **HORDE DE MONSTRES DES CRYPTES**

Habilitété 35 – Endurance 40

Vous pouvez doubler tous les points d’Endurance perdus par les créatures, en raison du pouvoir du Glaive de Sommer. Si vous triomphez, rendez-vous au **179**.

## **295**

L’aube vient trop vite à votre goût. Néanmoins, vous et vos compagnons vous préparez à repartir rapidement. Si vous avez été découverts par une troupe de Giaks si facilement, il est entièrement possible que d’autres ennemis vous tombent dessus. Vous prenez néanmoins le temps de manger quelques provisions froides avant de vous remettre en route. Ensuite, vous reprenez votre marche dans les landes glacées, en direction du Mont des Brumes. Rendez-vous au **194**.

## **296**

Vous préférez faire preuve de prudence, aussi ordonnez-vous l’atterrissage du vaisseau volant. Rimoah repère un terrain propice près du Gouffre Maudit et vous y posez le navire sans difficulté.

Toutefois, à peine avez-vous ancré le vaisseau sur la terre ferme que la vigie pousse un cri d’effroi.

– Drakkarim droit devant !

Vous jetez un regard à la proue et voyez une escouade de Chevaliers de la Mort Drakkarim galoper vers vous à bride abattue. L’orage était sans doute une attaque sournoise de Gnaag, et vous êtes tombé dans son piège.

Rendez-vous au **272**.

## **297**

Rimoah est heureux de votre décision de voyager jusqu’à Elzian, la capitale du Dessi. Quoique le périple sera plus long, il sera également moins dangereux. Rimoah croit également que les Anciens Mages pourront vous aider dans votre quête. Vous appareillez donc aussitôt que possible.

Au cours des premières heures, vous survolez les terres conquises du Bhanar. Vous remarquez que plusieurs cités Bhanariennes sont en ruines, pillées et incendiées par les armées conquérantes des Nouveaux Royaumes. Pourtant, cette dévastation pâlit à côté de celle que les armées Bhanariennes ont fait subir au Chai pendant leur brève occupation de ce pays.

Devant toute cette destruction, vous secouez tristement la tête. Vous espérez seulement que Gnaag n’ait pas l’idée d’attaquer ici – les contrées et les armées sont à ce point dévastées que la victoire lui reviendrait par défaut.

C’est au cours de la seconde journée de voyage que vous atteignez les Tentarias. Vous sui-

vez ce gigantesque détroit, qui sépare les deux continents du Magnamund, pendant tout le reste de la journée, voguant vers Elzian.

Au milieu de la nuit, vous distinguez enfin la flèche de la Tour de la Vérité, la demeure des Anciens Mages à Elzian. Rendez-vous au **249**.

## **298**

La flèche vous atteint au bras, mais ne provoque aucune blessure grave. Vous perdez 2 points d'Endurance. Rendez-vous au **172**.

## **299**

Vous faites appel à la magie de l'Ancien Royaume et clamez le Mot de Pouvoir. L'énergie déferle sur le Nadziran ... mais il se révèle immunisé contre ce sortilège. Il ne vous reste plus qu'un instant pour réagir avant qu'il n'ait le temps de faire feu. Si vous avez atteint le rang de Grand Maître Transcendant (12 Disciplines), rendez-vous au **221**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **266**.

## **300**

Vous vous êtes débarrassé des éclaireurs Giaks assez vite pour passer inaperçus. Vous atteignez ainsi les portes d'Ikaya sans attirer l'attention de vos ennemis. Vos guides décident de se cacher ici, à l'extérieur, car ils soupçonnent qu'ils ne feraient qu'entraver votre progression à l'intérieur de la forteresse. Vous décidez donc d'emmener uniquement vos deux Aspirants Kai survivants. Si vous possédez une Clé d'Os, rendez-vous au **205**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **286**.

## **301**

L'attaque du Nadziran est puissante et vos défenses psychiques s'effondrent. Avant que vous n'ayez pu réagir, il déchaîne sa puissance magique contre vous. Vous êtes projeté sur toute la longueur du pont du vaisseau volant et basculez par-dessus bord. Plusieurs secondes s'écoulent avant que votre corps ne plonge dans les Tentarias, mais vous êtes déjà mort. Rendez-vous au **280**.

## **302**

Vos défenses Magnakai dressent un mur devant votre esprit et repoussent l'attaque, mais celle-ci vous a tout de même infligé des dégâts psychiques considérables. Vous perdez 5 points d'Endurance. Par ailleurs, vous ne pourrez plus avoir recours à l'une de vos Grandes Disciplines pour tout le reste de cette aventure.

Malgré quelques tremblements, vous reprenez vite vos esprits.

– Qu'est-ce qui a bien pu causer cela ? demandez-vous avec stupeur, le firmament autour de vous étant dénué de toute présence ennemie.

Rimoah vient vous rejoindre, et d'une voix grave, répond :

– Nous avons sans doute été victimes de l'esprit du Seigneur des Ténèbres Vashna, emprisonné à jamais dans le Gouffre de Maaken. S'il peut exercer son influence sur le monde extérieur, c'est que la puissance des Ténèbres croît dangereusement. Nous devons absolument arrêter Gnaag – et vite. La dernière chose dont nous avons besoin, c'est bien la résurrection de Vashna et de son armée de morts-vivants.

Vous soupçonnez que Rimoah exagère un tantinet, mais l'attaque psychique, elle, n'était pas issue d'un mélodrame.

Vous réprimez un frisson, et quand le vaisseau volant franchit le Gouffre Maudit sans autre incident, vous ressentez un vif soulagement.

Rendez-vous au **178**.

### **303**

Le roi Ulnar IV est aujourd'hui très âgé, mais il est sage et demeure le souverain du Sommerlund. Il vous reçoit avec courtoisie, mais dans ses yeux, vous lisez la douleur qu'il ressent depuis qu'il a appris la mort de Loup Solitaire. De toute évidence, le Roi est en deuil.

– Grand Maître, en tant que doyen du Kai, je vous nomme le successeur de Loup Solitaire. Vous êtes maintenant en charge du Nouvel Ordre Kai. Je vous souhaite la meilleure des chances.

– Je vous remercie, votre majesté, répondez-vous.

Même si vous saviez que vous deviez vous y attendre, les paroles du Roi vous ont ébranlé. Ce dernier reprend d'ailleurs la parole.

– Vous devez maintenant voyager jusqu'à Ikaya afin d'y récupérer le Glaive de Sommer. La guerre contre les Seigneurs des Ténèbres va sans doute reprendre, et nous devons mettre toutes les chances de notre côté. L'armée du Sommerlund est presque mobilisée. Lorsque le Glaive de Sommer sera en notre possession, nous serons prêts à vaincre Gnaag une fois de plus. Grâce à notre ami magicien, ici présent – le Roi désigne Rimoah – je sais que Gwynian et la reine Evaine de Talestrie ont déjà promis de nous soutenir. Pour cela, je leur suis grandement reconnaissant.

Le Roi met un terme à l'audience en vous prodiguant ses vœux sincères de succès. Alors que vous retournez au navire volant, l'un des Herboristes du Royaume propose de guérir vos blessures. Vous acceptez avec grâce, ce qui vous permet de récupérer 4 points d'Endurance.

En outre, l'herboriste vous offre une Potion d'Alether, capable d'améliorer votre Habilité de 2 points pour la durée d'un combat, ainsi qu'une Potion de Laumspur, qui peut vous rendre 4 points d'Endurance à la consommation.

Inscrivez ceci sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au **269**.

### **304**

Vos blessures sont trop sévères. Peu de temps après, vous mourez sous l'effet du choc et de la perte de sang. Rendez-vous au **280**.

### **305**

Vous débouchez dans une série de chambres au sommet de la Forteresse de Glace. Deux Giaks montent la garde devant l'ultime porte, mais ils ne font pas le poids devant trois Seigneurs Kai. La salle est maintenant déserte, exception faite des cadavres des Giaks. Vous étudiez la porte devant laquelle ils étaient postés, mais vous ne découvrez ni serrure, ni panneau de contrôle. En observant le battant plus attentivement, vous arrivez à déceler une petite inscription. Vous la décidez grâce à vos pouvoirs Magnakai. Il s'agit d'une énigme, dont la réponse, donnée à voix haute, ouvrira la porte. Mais pour la résoudre, vous devez connaître le nom du souverain du Bhanar. De qui s'agit-il ?

Sajanoz	Rendez-vous au <b>242</b> .
Xo-Lin	Rendez-vous au <b>277</b> .
Sejenoz	Rendez-vous au <b>211</b> .
Sejanoz	Rendez-vous au <b>204</b> .

### 306

Vous prononcez les paroles du sortilège que le Seigneur Rimoah et les Anciens Mages vous ont appris. Aussitôt, la magie puissante de l’Ancien Royaume anéantit les Glaives illusoires, ne laissant que l’arme véritable devant vos yeux. En même temps, le sortilège a effacé un Glyphe puissant que les Nadziranim avaient apposé sur l’épée. Vous êtes maintenant libre de saisir le Glaive de Sommer. Rendez-vous au **240**.

### 307

Vous êtes au-dessus du Col Déchiqueté lorsqu’une vision ténébreuse vous accable. Vous vous effondrez à genoux, faisant tous les efforts pour repousser la vision qui s’impose à vous. C’est le Seigneur des Ténèbres Gnaag, en combat singulier avec Loup Solitaire. Vous assistez, avec horreur, à l’assaut de Loup Solitaire, que Gnaag pare aisément. Gnaag se jette alors sur le Maître Kaï et lui coupe la main, envoyant le Glaive de Sommer tinter dans un coin. Gnaag enfonce ensuite son épée dans le cou de Loup Solitaire, tuant ainsi le Maître Suprême du Kaï.

La vision s’estompe et vous demeurez affaîssé sur le pont du *Saute-Nuages*, tremblant sous le choc de la scène à laquelle vous venez d’assister. Par chance, vos défenses Magnakaï ont protégé votre esprit contre le gros de la transmission psychique. Néanmoins, vous devinez que Gnaag vous l’a lui-même envoyée, ainsi qu’à tous les Kaï, afin de vous démoraliser.

Toujours agité de frémissements résiduels, vous rejoignez Rimoah.

Lorsque Rimoah vous voit, il vous demande ce qui s’est passé. Vous lui expliquez ce qui vient de survenir, et il vous offre des paroles réconfortantes.

– Grand Maître, cela prouve que Gnaag ne peut vous nuire sur le plan psychique, du moins à cette distance. Il doit se résigner à employer des tactiques minables pour nous retarder. Car c’est tout ce qu’il souhaite faire : nous ralentir. Le Seigneur des Ténèbres sait que vous et l’Ordre Kaï pouvez le vaincre, aussi cherche-t-il à gagner du temps. Grand Maître, nous pouvons l’abattre ! Mais d’abord, il est temps de décider quelle voie nous choisirons pour retourner au Sommerlund. Pas les pays de la Storn, ou par le Dessi ?

Si vous choisissez la voie des Pays de la Storn, rendez-vous au **223**.

Si vous choisissez de faire escale au Dessi, rendez-vous au **297**.

### 308

Tous les Helghasts ont été tués, et peu après, les quelques Vordaks survivants sont éliminés à leur tour. Vous et votre compagnon Kaï tentez de vous lancer à la poursuite de Gnaag, mais le Nadziran s’interpose. Il vise votre tête et décoche une décharge d’énergie. L’Aspirant Kaï, sans réaliser que le Glaive de Sommer peut vous sauver, se jette devant vous pour vous protéger. Il est tué sur le coup, sacrifiant sa vie pour sauver la vôtre. Vous faites le vœu de venger vos guerriers Kaï et défiez le Nadziran en combat singulier. Ce sera un affrontement titanesque !

#### COMMANDANT NADZIRANIM

Habilitété 60 – Endurance 60

Il appartient au monde des morts-vivants, aussi perd-il le double de tous les points d’Endu-

rance donnés par la Table des Coups Portés. Si vous sortez vainqueur de ce terrible combat, rendez-vous au **225**.

## **309**

Le voyage vers Varetta prend une journée, mais se déroule sans incident. Vous observez les pays qui défilent sous la coque du navire, songeant aux récits que Loup Solitaire vous a faits. À Varetta vit l'un de ses vieux alliés, Gwynian le Sage, et c'est vers lui que vous volez à présent.

Rimoah vous raconte que le Sage a souvent aidé Loup Solitaire dans le passé, notamment pour empêcher, par deux fois, la résurrection du Seigneur des Ténèbres Vashna. Il lui a aussi permis de voyager dans l'Univers des Ténèbres pour s'opposer en personne au Dieu Sombre Naar. Vous priez donc pour qu'il puisse vous aider à vaincre Gnaag.

Lorsque vous atterrissez à Varetta, vous êtes guidé vers l'Académie par Rimoah et un détachement de guerriers Vakeros.

– Varetta n'est pas une ville sans loi, explique Rimoah, mais elle donne normalement gîte à une grande population de mercenaires. Maintenant que nous envisageons une nouvelle guerre, il est sage que nous vous protégions. Par la suite, je laisserai mes Vakeros derrière pour protéger Gwynian et l'Académie contre toute attaque éventuelle des servants de Gnaag.

Vous pénétrez alors dans les corridors de l'Académie, où vous rencontrez Gwynian le Sage. Rendez-vous au **234**.

## **310**

Une semaine après votre retour au Sommerlund, une cérémonie formelle est tenue en l'honneur de Loup Solitaire. Une procession de disciples Kaï part du Monastère et marche jusqu'à Holmgard. Loup Solitaire fut le plus grand des Seigneurs Kaï et vainquit une fois déjà les Seigneurs des Ténèbres. À présent, le roi Ulnar vous charge de répéter cet exploit et d'anéantir Gnaag de Mozgoâr.

Le Seigneur Rimoah a de bonnes nouvelles à vous apprendre.

– Les nations des Terres Libres se sont rangées derrière nous. La plupart ont déjà mobilisé leurs armées contre Gnaag. Avec chaque jour qui passe, notre puissance augmente. Gnaag s'est réfugié dans sa forteresse de Mozgoâr, où il compte rebâtir ses armées avant de passer à l'attaque.

– Il est donc en déroute, concluez-vous avec satisfaction.

Rimoah secoue tristement la tête.

– Non, Grand Maître. Gnaag devient plus fort à chaque jour. Nous, les Anciens Mages, avons détecté une énorme puissance qui croît dans les Royaumes des Ténèbres. Nous supposons que Gnaag emploie cette puissance pour rebâtir Helgedad, voire pour ressusciter les autres Seigneurs des Ténèbres. Avec l'appui de Banedon, le Maître de Guilde de la Confrérie de l'Étoile de Cristal, je tenterai de localiser l'origine de cette puissance. Ensemble, nous détruirons Gnaag. Cependant, nous devons agir rapidement – avant que tout ne soit perdu !

Si vous croyez être à la hauteur du défi, ne manquez pas le prochain volume de la « Trilogie de la Résurrection », qui aura pour titre :

## **LES FLAMMES D'HELGEDAD**