

SEIGNEURS DU PREMIER ORDRE KAI :

LA VOIE DU KAI



Marcheur des Cieux, 2006-2007

TERMINOLOGIE

Dans « Seigneurs du Premier Ordre Kai », le joueur utilisera principalement un dé à dix faces, communément appelé D10, ou ici, D, ou alors se servira de la Table de Hasard qui se trouve en annexe. Mais on appellera communément la Table de Hasard D10. Ainsi, lancez 1D signifie : lancer un dé à dix faces. Et lancez 2D signifie : lancez deux dés à dix faces. En certaines occasions, on vous dira de lancer 1D5. Cela signifie qu'il vous faudra lancer le dé et divisez le résultat par deux, en arrondissant au chiffre supérieur. Ainsi, 1 et 2 comptent pour 1 ; 3 et 4 pour 2 ; et ainsi de suite. 0 équivaut à 10.

FORCE, PERCEPTION, VOLONTE

Durant votre entraînement en tant que Seigneur Kai, vous avez développé vos prouesses au combat, votre condition physique, votre force, votre résistance. Mais la formation n serait pas complète si on néglige ses 5 sens, ses capacités manuelles, sa capacité d'analyse.

Un Seigneur du Premier Ordre Kai sera défini selon plusieurs caractéristiques distinctes :

-la FORCE représente l'ensemble de ses capacités physiques, à savoir sa vivacité, sa puissance, son aptitude à supporter les efforts, son agilité.

-la PERCEPTION détermine l'acuité de ses cinq sens, son sens de l'analyse, ainsi que son érudition

-enfin, la VOLONTE détermine le courage, la vaillance, cette volonté qui permet de surmonter ses peurs

Pour déterminer chacune de ces capacités, le joueur lance un D5 pour la PERCEPTION et la VOLONTE, et un D10 pour la FORCE. Il reporte ensuite le résultat sur sa Feuille d'Aventure. Les totaux en cours peuvent être amenés à varier beaucoup, suite à une blessure, une fatigue, un sort ... Ces totaux de départ ne peuvent pas être dépassés, sauf MENTION SPECIALE du texte. Cependant, avec l'expérience, il est possible d'augmenter ses totaux de départ.

La valeur la plus basse est de 0. Si l'un de ces totaux atteint 0 et qu'on vous demande de soustraire des points à ce total, il reste à 0.

POINTS DE VIE

Les points de VIE représentent votre résistance, votre instinct de survie et votre capacité à encaisser les coups. Lors d'un combat, vous perdrez des points de VIE.

En tant que Seigneur Kai, vous disposez de 5 POINTS DE VIE.

Si vous êtes blessé au combat, si vous souffrez de maladie, si vous êtes affamé ou fatigué, vous perdrez des POINTS DE VIE. Si à un moment quelconque, vos POINTS DE VIE tombent à zéro, ou en deçà, vous êtes mort et vous devrez recommencer l'aventure. Si à un moment quelconque, vos points de VIE tombent à 1 point, vous serez *Grièvement blessé*, autant dire à l'article de la mort.

Vous pourrez récupérer de la VIE par du repos, par des soins, mais **le total ne pourra pas dépasser votre total de départ de 5 points.** Cependant, avec l'expérience (et le nombre d'aventures réussies), votre total de points de VIE pourra augmenter.

REGLES DE COMBAT

La vie de Seigneur Kai est mouvementée, parce qu'ils sont avant tout des moines guerriers protecteurs du Sommerlund. Ils devront souvent batailler glaive au poing pour sauvegarder la paix à l'Est des Monts Durncrag.

Combat

Deux valeurs supplémentaires sont nécessaires pour participer au combat : le COMBAT et la PROTECTION.

Votre total de COMBAT représente votre habileté au combat et votre maîtrise des armes. Elle va dépendre en grande partie de l'arme que vous allez employer. Ainsi, si vous employez un arc, votre total de combat sera égal à votre total de PERCEPTION. Au contraire, si vous employez un marteau de guerre, votre total de COMBAT dépendra de votre total de FORCE, et si vous employez une épée, votre total de COMBAT sera partagé entre la FORCE et la PERCEPTION. Au cours de vos missions, lorsque vous trouvez une arme, le total de COMBAT qui lui correspond sera comme suit :

- Type 1 : EPEE, MASSE, LANCE

Type d'arme équilibrée, nécessitant autant une bonne condition physique ainsi qu'une utilisation intelligente de l'arme pour en tirer toute son efficacité. Le calcul s'effectue par : $(FORCE + PERCEPTION) / 3$

Perception	1	2	3	4	5	6
Force	Combat	Combat	Combat	Combat	Combat	
0	1	1	1	1	2	2
1	1	1	1	2	2	2
2	1	1	2	2	2	3
3	1	2	2	2	3	3
4	2	2	2	3	3	3
5	2	2	3	3	3	4
6	2	3	3	3	4	4
7	3	3	3	4	4	4
8	3	3	4	4	4	5
9	3	4	4	4	5	5
10	4	4	4	5	5	5
11	4	4	5	5	5	6

- Type 2 : GLAIVE, HACHE, MARTEAU DE GUERRE

Type d'armes dont l'utilisation est un peu plus brutale et dévastatrice. Cependant, elle est largement dépendante de sa condition physique. Et dans la fureur d'une bataille, où les organismes sont largement éprouvés, leur totale efficacité peut être remise en cause. Le calcul s'effectue avec : $(FORCE+1)/2$.

Force	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Combat	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6

- Type 3 : ARC, SABRE

Leur utilisation fait surtout appel à des frappes précises et étudiées. Le total de COMBAT est égal au total de PERCEPTION.

- Type 4 : POIGNARD, BATON

Ce type d'armes est moins efficace en combat que les équipements de guerre décrits précédemment. Mais le poignard est beaucoup plus discret, et le bâton se trouve partout. Leur utilisation se base aussi sur une frappe précise et nécessite un maniement délicat. Le total de COMBAT est égal à la PERCEPTION auquel on soustrait 1, avec un minimum de 1.

Le calcul s'effectue avec vos scores ACTUELS de FORCE ou de PERCEPTION. Le total de COMBAT dépend donc de l'arme qu'on choisit mais sera susceptible de varier au cours de votre aventure. Le total minimal de COMBAT avec une arme est de 1. Si vous vous battez à mains nues, votre total de COMBAT sera égal à 0, mais vous pourrez encore tirer un nombre avec uniquement le D. Si vous avez plus de 8 points de FORCE, vous disposez de 1 point lors du combat à mains nues.

Avec de l'expérience, ou si vous trouvez certains objets magiques, le texte pourra vous dire « +x au total de COMBAT ». Dans ce cas, quelle que soit l'arme employée, vous pourrez ajouter x points à votre total de COMBAT.

Votre total de PROTECTION représente votre capacité à vous défendre, votre aptitude à l'esquive et à parer les coups. Au début de votre aventure, elle est de 8 points. Au cours de votre aventure, vous pourrez trouver des pièces d'équipement comme une armure ou un bouclier qui pourraient augmenter votre total de Protection.

Exemple :

- Cotte de mailles (Protection +2)

- Bouclier (Protection + 1)

Il se peut aussi que vous apprenez des techniques de parade plus efficaces, auquel cas votre total de PROTECTION augmentera également.

Au cours du combat, vous pouvez également recourir à la PARADE, qui vous sera décrite ultérieurement.

Déroulement du combat :

Le combat se déroule comme suit :

Au début du combat, vous assenez un coup, puis ce sera au tour de votre adversaire.

-Étape 1 : lancez un D et ajoutez votre total de COMBAT. Ce sera votre *Force d'Attaque*.

-Étape 2 : Comparez avec le total de PROTECTION de votre adversaire.

-Étape 3 : Si la *Force d'Attaque* est supérieure ou égale à la valeur de PROTECTION, vous aurez infligé une blessure et votre adversaire perdra un point de VIE. Si le résultat est inférieur, vous n'aurez pu lui infliger de blessures. Si le total de point de VIE de votre adversaire est réduit à 0, il est mort et vous aurez remporté le combat.

- Etape 4 : Quel que soit l'issue du round, à moins que votre ennemi soit mort, vous devrez répéter toutes les étapes, mais en utilisant le total de COMBAT + 1D de votre ennemi à comparer avec votre PROTECTION. Si votre total de points de VIE est réduit à 0, vous mourrez et votre aventure prend fin.

Etre Grièvement Blessé :

On est *Grièvement Blessé* quand on n'a plus qu'un point de VIE. Dans ce cas, votre total de PROTECTION est réduit de 2 points, dû à l'extrême faiblesse. Cette règle est aussi valable pour vos ennemis ! S'ils sont *Grièvement blessés*, leur PROTECTION est réduite de 2 points. Vous récupérez ces points quand vous aurez 2 points de VIE

Combat contre plusieurs adversaires :

Lorsque vous affrontez plusieurs adversaires, vous devrez subir les attaques de TOUS vos adversaires présents avant de pouvoir riposter, alors que vous ne pourrez attaquer qu'un seul ennemi. De plus, votre total de PROTECTION sera réduit du nombre d'ennemis supérieurs à un. Ainsi, si vous affrontez deux opposants, votre PROTECTION est réduite de 1 point (pour CHACUN de vos adversaires), de 2 points contre trois adversaires, de 3 points contre 4 adversaires ...

Bien sûr, si vous tuez ou mettez hors de combat vos opposants, votre PROTECTION augmente et s'il ne vous reste plus qu'un seul ennemi, votre PROTECTION retrouve son niveau habituel. Cette règle peut s'appliquer pour un ennemi aussi.

Parade :

Au cours d'un combat, il vous est possible de parer un coup. Dans ce cas, vous pourrez réduire votre total de COMBAT de 1 point et améliorer votre total de PROTECTION de 1 point. Cet effet ne dure qu'un round (mais reconductible), et vous ne pourrez «transférer» ainsi qu'un seul point.

Fuite :

Lorsque vous fuyez, vous devrez subir une attaque (à comparer avec votre PROTECTION) sans pouvoir riposter. C'est le prix de la couardise. De plus, il n'est pas dit que vous réussissiez à fuir : dans certains cas, réussir un test ou la réunion de plusieurs conditions seront nécessaires.

Les Disciplines Kaï

Au cours des siècles, les Moines Kaï ont appris à maîtriser toutes les techniques du guerrier. Ces techniques, connues sous le nom de Disciplines Kaï, sont enseignées aux Seigneurs Kaï. Pour votre part, vous n'avez été initié qu'à *quatre* de ces techniques. Il vous appartient de choisir vous-même ces cinq disciplines. Chaque Discipline Kaï peut vous être utile à un moment ou à un autre de votre quête et votre choix devra être le plus judicieux possible : dans certaines circonstances, une habile mise en pratique de l'une de ces techniques peut vous sauver la vie.

Camouflage :

Cette technique permet au Seigneur Kaï de se fondre dans le paysage. A la campagne, il peut se cacher parmi les arbres et les rochers et se rendre de cette façon invisible à l'ennemi même s'il passe tout près de lui. Dans une ville, cette discipline donnera à celui qui l'utilise la faculté d'avoir l'air d'un habitant du cru, tant par l'apparence que par l'accent ou la langue employée. On peut ainsi trouver un abri où se cacher en toute sécurité.

Chasse :

Cette discipline donne au Seigneur Kai l'assurance qu'il ne mourra jamais de faim même s'il se trouve dans un environnement hostile. Il aura toujours la possibilité de chasser pour se procurer de la nourriture, sauf dans les déserts et les autres régions arides. Cette technique permet également de se déplacer sans bruit en pistant une proie.

Orientation :

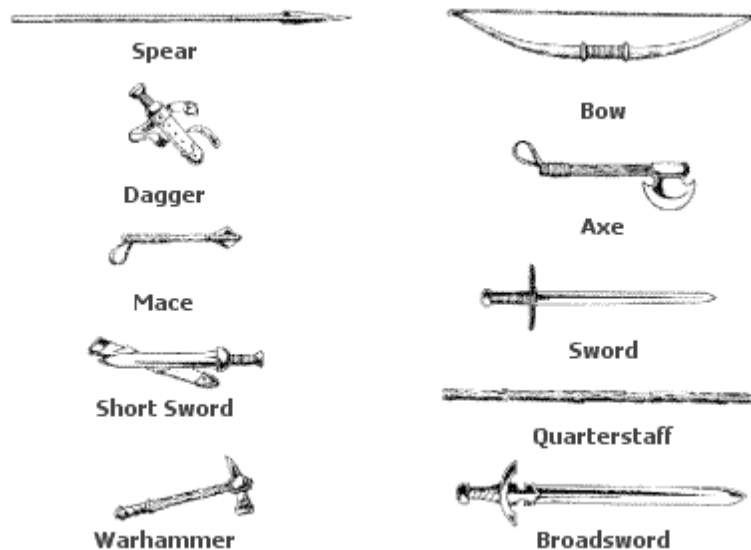
Chaque fois qu'il se trouvera dans l'obligation de décider quelle direction il doit prendre, le Seigneur Kai fera toujours le bon choix grâce à cette technique. Il saura ainsi quel chemin il convient d'emprunter dans une forêt et il pourra également, dans une ville, découvrir l'endroit où est caché une personne ou un objet. Par ailleurs, il saura interpréter chaque trace de pas, chaque empreinte qui pourrait lui permettre de remonter une piste.

Guérison :

Cette discipline donne la faculté de récupérer des points de VIE perdus lors d'un combat. Lors d'une *phase de repos*, c'est-à-dire des paragraphes où vous récupérez des points de VIE après avoir dormi, après vous être restauré, ou après une halte, vous pourrez doubler les gains en VIE. (Rappelez-vous toutefois que vos points de VIE ne peuvent en aucun cas excéder votre total de départ, qui est ici de 5).

Maîtrise d'une Arme :

En entrant au Monastère Kai, chaque élève a la possibilité d'être initié au maniement d'une arme. Si vous choisissez d'avoir la Maîtrise d'une arme, vous devrez choisir une arme parmi les 10 existantes. Vous aurez dès lors la parfaite maîtrise de cette arme et chaque fois que vous combattrez avec elle, vous aurez droit à 1 point de COMBAT supplémentaire au combat.



Communication Animale :

Grâce à cette technique, un Seigneur Kai peut communiquer avec certains animaux et deviner les intentions de certains autres.

Aveuglement :

Au cours du combat, le Seigneur Kaiï peut déclencher cette technique pour générer une lumière aveuglante, qui diminue d'un point la PROTECTION de tous les adversaires présents lors des 2 premiers rounds. Si le Seigneur Kaiï possède 4 points de VOLONTE ou plus, l'effet dure 3 rounds. Elle lui permet aussi de pouvoir fuir en toute sécurité.

Aura de dévotion :

Une aura de sainteté, inspirant crainte et respect, resplendit à travers le Seigneur Kaiï. Grâce à sa foi envers Kaiï et les litanies purificatrices récitées, le Seigneur Kaiï avec l'aura de dévotion peut résister aux tentatives de possession mentale, aux effets de la magie ainsi que d'acquérir le courage et la force pour affronter les créatures monstrueuses, en ôtant toute peur. Avec le temps, le Seigneur Kaiï fera la différence entre l'absence de peur et le courage.

Empathie :

Cette discipline accorde au Seigneur Kaiï de percevoir les sentiments de son entourage, leur état d'esprit, sans pour autant être capable de lire les pensées. Elle lui permet de sentir si une foule est en colère, si une personne est amicale ou agressive, même sous des dessous trompeurs.

Initiation :

Les liens entre un maître Kaiï et son disciple sont invisibles, mais plus forts que toutes les barrières. La discipline de l'Initiation permet à l'élève de communiquer avec son maître, même sur plusieurs mètres de distance, ce qui lui permet ainsi de recevoir des conseils. En combat, cette discipline permet de coordonner leurs attaques et de vaincre.

Gestion de l'EQUIPEMENT :

Il existe deux types d'Objets, les Objets Ordinaires qui se rangent dans le Sac à Dos dont le nombre est limité à huit, et les Objets Spéciaux qui ne se rangent pas dans le Sac à Dos. Il est possible à tout moment sauf lors d'un combat de se défaire d'un Objet Ordinaire ou Spécial (notamment pour ne pas dépasser la limite de 8 objets dans le sac à dos).

Les Objets spéciaux se distinguent selon leur emplacement. Sauf mention du contraire, on ne peut transporter qu'un seul objet par emplacement.

- | | | |
|-----------------------------|-----------------|-----------------------------|
| - Tête | - Jambes, Pieds | - Doigt (deux emplacements) |
| - Cou | - Torse | - Dos : 2 emplacements |
| - Ceinture : 3 emplacements | | - Bras, Mains |

Soit 12 Objets Spéciaux au maximum. Le Sac à dos n'est pas considéré comme un objet spécial.

Armement

Cœur de Lion peut transporter deux Armes au maximum, celles-ci ne sont pas transportées dans le Sac à Dos. À l'instar des Objets, elles peuvent être abandonnées à n'importe quel moment de l'aventure, sauf pendant un combat.

Nourriture

Cœur de Lion doit se nourrir régulièrement sous peine de perdre des points de FORCE. Si on lui demande de se restaurer alors qu'il ne le peut pas, il perd immédiatement 1 point de FORCE.

Bourse

La monnaie en cours est la Couronne, la bourse peut en contenir au maximum cinquante. La bourse est un objet Spécial : ceinture.

Carquois

Pour transporter les flèches indispensables à l'utilisation de l'arc, il faut posséder un carquois (Objet spécial dos). Un carquois contient au maximum 6 flèches.

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

Feuille D'Aventure

FORCE Total de départ : Actuel :	PERCEPTION Total de départ : Actuel :	VOLONTE Total de départ : Actuel :		
Disciplines Kai 1 2 3 4 (rang de départ) 5 6 (après votre première mission) 7 (après votre deuxième mission) 8 (après votre troisième mission) 9 (après votre quatrième mission) 10		Notes VIE Total de départ : 5 Actuel :		
COMBAT Total de Combat inné : 0		PROTECTION Total de Protection inné : 8		
Armes (2 armes au maximum)	Combat avec cette arme :	Equipement :	Bonus Protection :	
1 2		1 2 3 4		
Objets Speciaux		Sac à Dos		
Tête : Cou : Torse : Dos 1 : Dos 2 : Ceinture 1 : Ceinture 2 : Ceinture 3 : Bras : Doigt 1 : Doigt 2 : Jambes :	1 2 3 4 5 6 7 8	Bourse :		
Détails des Combats				
Nom Combat Protection Vie	Nom Combat Protection Vie	Nom Combat Protection Vie	Nom Combat Protection Vie	Nom Combat Protection Vie
Nom Combat Protection Vie	Nom Combat Protection Vie	Nom Combat Protection Vie	Nom Combat Protection Vie	Nom Combat Protection Vie
Nom Combat Protection Vie	Nom Combat Protection Vie	Nom Combat Protection Vie	Nom Combat Protection Vie	Nom Combat Protection Vie
Nom Combat Protection Vie	Nom Combat Protection Vie	Nom Combat Protection Vie	Nom Combat Protection Vie	Nom Combat Protection Vie

La Sagesse des Kai :

Votre mission sera infiniment périlleuse, car les Maîtres des Ténèbres et leurs créatures sont des ennemis cruels et rusés qui n'accordent aucune pitié ; ils savent d'ailleurs que vous vous montrerez tout aussi implacable à leur égard.

Vous allez découvrir de nombreux objets qui vous seront d'une grande aide dans le déroulement de votre aventure. Certains Objets Spéciaux pourront vous être utiles lorsque vous entreprendrez d'autres missions des « Seigneurs du Premier Ordre Kai », dans les livres suivants, mais il arrivera également qu'un objet dont vous pensiez pouvoir vous servir plus tard se révèle tout à fait inefficace au moment où vous l'emploierez. Aussi devrez-vous choisir avec discernement les objets que vous déciderez d'emporter avec vous. De nombreux Chemins mènent au village de Torch, mais seul l'un d'eux vous fera courir un minimum de risques.

Si vous remplissez avec succès la mission qui vous est assignée dans ce premier livre de la série « Seigneurs du Premier Ordre Kai », vous aurez le droit d'ajouter une Discipline Kai supplémentaire à celles que vous possédez déjà. Lorsque vous vous lancerez dans la nouvelle aventure que vous propose le prochain volume de la série (intitulé *le Baron Rouge*), vous pourrez ainsi faire usage de six Disciplines Kai (les cinq premières étant acquises une bonne fois pour toutes au cours de ce volume), de même que des Objets Spéciaux que vous aurez décidé de conserver au cours de votre première mission. Sachez en effet que, de livre en livre, votre expérience grandira chaque fois que vous aurez accompli une mission : vous pourrez, de cette façon, espérer atteindre un jour la complète maîtrise de l'art et de la science des Moines Kai.

Veillez noter que vous commencerez cette aventure au rang d'Apprenti, à savoir avec la maîtrise de 4 disciplines.

L'honneur des Seigneurs Kai sera toujours présent à votre esprit tandis que vous poursuivrez votre périlleux voyage. Un voyage qui commence à l'instant même. Alors, bonne chance...

La Voie du Kai

« Au nord du royaume du Sommerlund, il est de tradition depuis des siècles d'envoyer les fils des Seigneurs de la Guerre au monastère Kai. C'est là qu'on leur enseigne l'art et la science de leurs nobles ancêtres.

Les Moines Kai sont de grands maîtres dans l'art qu'ils enseignent. Pour transmettre leurs connaissances, ils doivent faire subir à leurs disciples de rudes épreuves au cours de leur apprentissage, mais ces derniers ne s'en plaignent jamais. Ils leur témoignent au contraire amour et respect, sachant très bien qu'ils quitteront un jour le monastère en possédant tous les secrets de la tradition Kai : ils pourront alors rentrer chez eux, l'esprit et le corps formés aux techniques de la guerre. Profondément attachés à leur patrie, ils seront ainsi prêts à la défendre contre le danger constant qui la menace : la soif de conquête des Maîtres des Ténèbres venus de l'ouest.

Au temps jadis, à l'époque de la Lune Noire, les Maîtres des Ténèbres menèrent une guerre sans merci contre le royaume du Sommerlund. Ce fut une longue et douloureuse épreuve de force à l'issue de laquelle les guerriers du Sommerlund remportèrent la victoire lors de la grande bataille de Maaken. Le roi Ulnar et ses alliés de Durenor anéantirent l'armée des Maîtres des Ténèbres dans le défilé de Moytura et précipitèrent l'ennemi au fond de la gorge de Maaken. Vashna, le plus puissant parmi les Maîtres des Ténèbres, périt d'un coup mortel que le roi Ulnar lui porta de sa puissante épée, l'Épée du Soleil, que l'on désigne généralement sous le nom de « Glaive de Sommer ». Depuis ce temps, les Maîtres des Ténèbres ont juré de prendre leur revanche sur le royaume du Sommerlund et la Maison d'Ulnar. »

Ces guerres incessantes se sont poursuivies au cours des siècles : ainsi, en 4219, le monastère a subi une rude attaque qui a bien failli transformer la fière forteresse en ruines fumantes. Mais grâce à l'intervention de l'armée, à l'astuce des Seigneurs Kai et au courage inspiré par le clergé, les forces des Ténèbres réunies sous la bannière du seigneur des Ténèbres Zagarna ont pu être repoussées. La guerre la plus récente s'est déroulée il y a un peu plus de vingt ans, la croisade contre Kaag, qui a vu les forces du Sommerlund envahir les territoires des Seigneurs des Ténèbres, et en revenir battues et humiliées par la défaite.

Nous sommes en l'an 4409 après la création de la Pierre de Lune, et vous êtes Cœur de Lion, le seul Seigneur Kai à ne pas être Sommerlundois. Pendant votre enfance, loin des Fins de Terre, vous avez vu vos parents massacrés par des brigands. Orphelin, vous avez trouvé la force de vivre en priant Kai et Ishir. Vous avez alors été recueilli, à l'âge de huit ans, par des maîtres Kai qui ont détecté en vous un fort potentiel latent. N'ayant plus aucune attache, vous avez alors choisi de quitter votre pays pour le Sommerlund, votre nouvelle terre d'adoption.

Durant de longues années, vous avez suivi l'enseignement et l'éducation des Seigneurs Kai : l'apprentissage des disciplines, le développement de vos pouvoirs physiques et spirituels, et la sagesse du combat. Vous avez passé brillamment vos premières classes, et beaucoup voient en vous l'un des plus grands Seigneurs de votre génération.

L'heure où vous partirez en mission sous les ordres du Synode, l'assemblée des Grands Maîtres Kai, est proche, mais vous savez que vous devez encore passer une épreuve avant de devenir Initié... Rendez vous au 1

1

Des ténèbres vous entourent. Insondables, oppressantes, omniprésentes. Vous vous noyez, vous perdez votre souffle et vous priez Kai de venir vous secourir. Perdu et abandonné, le désespoir vous gagne. Vos membres sont glacés, et vous n'entendez plus rien. Alors que lentement vous dépérissez dans cet univers d'ombre et de silence, une douce chaleur vous entoure, telle les bras enlacés d'une personne aimante. Un doux parfum vous envahit, une senteur printanière, et une voix qui vous semble familière vous murmure de reprendre courage. Vous ouvrez un œil, arraché à vos rêves.

L'aube ne s'est pas encore levée sur le monastère quand vous sentez quelqu'un tirer sur votre manche. Vous vous extirpez péniblement de votre sommeil, en vous frottant les yeux pour chasser le cauchemar qui embue encore votre esprit.

«- Réveille-toi, le maître est venu.».

C'est la voix enjouée de votre condisciple et votre cothurne, Ombre Rampante.

Vous regardez autour de vous. Oui, vous êtes revenu au monastère, c'est bien la chambre que vous partagez avec votre ami, une parmi les nombreuses du dortoir des disciples.

«-Allez, dépêche toi, c'est enfin à nous Céhel !»

Pour abrégé votre nom Kai, votre ami a pris l'habitude de vous appeler par vos « initiales ».

Son excitation est tout à fait compréhensible : c'est un grand jour pour vous deux, une étape importante de votre formation en tant que Seigneur Kai.

Ailes d'Orage, votre maître, se tient dans l'embrasement de la porte :

«- Levez vous, jeunes disciples, et rejoignez moi dans la cour » dit-il d'une voix solennelle.

Alors qu'il s'éloigne, vous rassemblez vos affaires, vous enfilez votre tunique verte de jeune Seigneur Kai, et vous vous rendez sur l'aire d'entraînement, Ombre Rampante vous emboitant le pas. En sortant du dortoir, le vent hivernal vous fouette le visage, vous donnant la chair de poule.

Rendez vous au 89

2

Vous essayez de contacter votre maître. Celui-ci ressent votre présence, et alors que vous creusez, Ailes d'Orage vous agrippe la main et vous sort de la neige. Lui aussi a souffert de l'avalanche, mais vous lisez dans ses yeux l'immense joie de vous avoir retrouvé vivant. Ombre Rampante s'en est sorti aussi, et des larmes coulent sur son visage alors qu'il vous étreint dans ses bras. Rendez vous au 121

3

Ailes d'orage saisit une masse d'armes, une arme dont il n'a pas la maîtrise. Néanmoins, il reste redoutable avec elle !

"Voyons ce que tu vauX !"

AILES D ORAGE: COMBAT:	7 (avec une masse)
PROTECTION:	12
VIE:	7

Menez 4 rounds.

Si vous lui faites perdre plus de 2 points de VIE, rendez vous au 200

Sinon, rendez vous au 307

Si vous abandonnez, rendez vous au 119

4

Avec l'énergie du désespoir, vous vous tenez à la branche de sapin, qui heureusement ne rompt pas, mais se plie sous l'avalanche. Celle-ci va finalement mourir dans la vallée, vous lâchez votre arbre fétiche et vous vous dégagez de la neige qui vous arrive jusqu'aux genoux, inquiet du sort de votre maître et de votre condisciple. Rendez vous au 182

5

Ailes d'Orage se lève soudain, et provoque une " Lumière Sacrée " qui illumine les ruines. La pluie de flèches cesse pour laisser place à une pluie de lumière, et il donne le signal de la charge ! Ombre Rampante, qui a entendu des bruits derrière lui, court en direction de probables fuyards. Pendant ce temps, votre mentor s'arme de son arc, et s'apprête à viser les archers dissimulés. Et vous foncez dans leur direction, l'arme au poing.

Si vous disposez de la discipline Kai de l'Orientation, rendez vous au 37

Sinon, rendez vous au 301

6

Vous vous dirigez tout deux vers la cabane, quand un vieil être décharné, gris comme les pierres, sort de l'habitation. Vous le reconnaissez aussitôt. C'est le flagellant, celui qui vous avait interpellé au temple. Il ne manque pas de vous railler encore, mais quelque chose a changé en lui. Ses yeux ...

« -Grblel, bourl ...

- Algo ! s'écrie Rya, qui se jette aussitôt au secours du vieillard, qui tache la neige d'un crachat de sang. Grand frère ! » Décidément, elle prend vite ses aises votre nouvelle sœur ...

Alors que vous vous précipitez aussi, Algo est agité de spasmes, tremblant comme une feuille sous les vents de l'hiver, et d'un mouvement brusque, il repousse Rya contre la palissade.

Vous stoppez votre course, et vous portez la main à votre arme alors qu'Algo, comme possédé, se dirige à pas saccadés vers vous.

Si vous possédez la discipline de Guérison, rendez vous au 262

Si vous possédez la discipline de la Communication animale ou de l'Empathie, rendez vous au 173

Si vous possédez un arc, et que vous souhaitez l'utiliser, rendez vous au 78

Si vous préférez utiliser votre arme de poing, rendez vous au 35

7

Vous vous penchez sur la jeune femme, et lui appliquez la main sur le cœur, pour lui insuffler votre pouvoir de Guérison. L'effort vous coûte 1 point de VOLONTE, mais elle ouvre les yeux. Elle se confond en remerciements, et remet au creux de votre paume un petit anneau de cristal « C'est ce que j'ai de plus précieux. Merci d'être venu à mon aide. » Notez l'anneau de cristal dans la case Objets Spéciaux : doigt de votre Feuille d'Aventure. Puis elle raconte son histoire.

Rendez vous au 155

8

C'est sur ces réflexions que vous arrivez en vue d'une croisée des chemins d'axes nord-sud est-ouest, à environ deux jours de Torch. Jusqu'ici, votre petit groupe a consommé la nourriture emportée sur les chevaux, et dormi dans les auberges et tavernes sur votre chemin. Vous vous êtes rarement aventuré aussi loin du monastère. Vos chevaux trottaient sur la piste verglacée.

Alors que vous approchez du carrefour, Ailes d'Orage remarque une fumée bleue inhabituelle, au delà des dunes de poudreuse autour du croisement. Après avoir fixé son regard un moment sur cette manifestation étrange, alors que les vents polaires font voler des traînées de flocons, il tire sur la bride de son cheval. « Je vais voir ce qui se passe là-bas, dit Ailes d'Orage, restez ici. » Et il s'élançe vers la fumée. Les sabots de son cheval crissent sur la neige immaculée.

Ombre Rampante a allumé un feu pour se réchauffer. Vous vous frottez les mains au dessus des flammes crépitantes, alors que votre ami a sorti une viande séchée qu'il s'apprête à faire griller.

« - Comment trouves tu tout cela, Ombre ?

- Bien, je pensais que ça serait plus excitant. De la neige, de la boue, le froid qui fait gonfler tes pieds et tes mains comme des ballons de baudruche ... J'aurais préféré réussir mon épreuve au printemps !» Vous partez tous les deux dans un grand éclat de rire. Après une petite collation, vous vous allongez sur votre fourrure pour reprendre quelques forces après cette longue chevauchée. Ombre Rampante donne quelques poignées d'avoine à vos bêtes. Vos yeux s'alourdissent. Vous dormiriez bien un petit quart d'heure. Ombre Rampante entonne une mélodie qui vous berce avec son pipeau.

Au loin, des cris se font entendre. Le bruit du vent sans doute.

Si vous souhaitez rester immobile, comme votre maître vous l'a ordonné, sur le bord de la route, vous vous endormez, et rendez vous au 80

Si vous souhaitez vous secouer un peu et tenir compagnie à Ombre Rampante, rendez vous au 244

9

Sitôt votre entrevue avec votre mentor terminée, vous vous jetez sur votre couche au dortoir pour prendre un peu de repos.

Ceci vous permet de regagner tous vos points de FORCE et de PERCEPTION, ainsi que tous vos points de VIE.

Un messager vient vous réveiller, vous et Ombre Rampante. Vous êtes convoqués tous les deux au Synode, le Conseil Doré des Grands Maîtres Kaï sur la demande d'Ailes d'Orage. Un événement inhabituel a dû se produire.

Rendez vous au 34

10

Terrorisé, le Noudic s'en va rejoindre son compagnon et disparaît avant que vous n'ayez pu le rattraper, malgré ses blessures. La voie est libre, et vous pouvez continuer votre chemin. Rendez vous au 197

11

Vous actionnez le levier. Bien mal vous en prend, car vous entendez le sifflement d'une volée de flèches fonçant droit sur vous !

Lancez un D10. Si vous possédez la discipline de la Chasse, augmentez votre score de 1 point.

Si vous obtenez 4 ou moins, rendez vous au 55

Si vous obtenez 5 ou plus, rendez vous au 166

12

Votre flèche fend les airs en sifflant... pour se figer au pied d'un des miliciens. « C'est quoi ça ? Là-bas ! » Cinq d'entre eux se désintéressent de la jeune femme pour se diriger vers vous. Ombre Rampante entre alors en action, en tirant lui aussi quelques flèches pour intimider vos agresseurs. Deux d'entre eux hésitent, mais les trois autres sont déjà sur vous. Ombre Rampante se charge d'un des miliciens, et vous dégainez prestement une arme pour affronter les deux autres :

PREMIER MILICIEN	COMBAT	3
	PROTECTION	6
	VIE	3
SECOND MILICIEN	COMBAT	4
	PROTECTION	6
	VIE	2

N'oubliez pas les règles du combat à plusieurs, notamment que vous devez diminuer votre PROTECTION de 1 point tant que vous affrontez deux adversaires. S'il est grièvement blessé (point de VIE à 1 point), un milicien se retire du combat, laissant alors la tâche à son compère seul (pas de mise à mort au cours de ce combat).

Si vous prenez la fuite, rendez vous au 220

Si vous mettez les deux gredins hors d'état de nuire, rendez vous au 252

13

Un coup de griffe abrupt vous lacère le dos (diminuez vos points de VIE de 1 point). Vous avez juste le temps de vous relever et de dégainer une arme pour faire face à l'animal qui vous barre le chemin vers Ailes d'Orage et Ombre Rampante, rendez vous au 233

14

D'un coup bien précis, Eclair vous assomme pour de bon. Mais Ailes d'Orage surgit et désarme votre adversaire : "Tu n'es pas à ta place, Eclair ! Tu bafoues les Kaï par ta conduite !" Et d'un geste, Ailes d'Orage décroche la broche de la cape de votre adversaire, le destituant ainsi symboliquement de son titre d'Initié. "Retourne vers ton maître" Humilié, Eclair s'en va sans dire un mot.

Ailes d'Orage vous aide à vous relever, et panse vos blessures. Votre total de VIE se trouve maintenant à 3 points.

"Ne réponds à ses provocations. Un jour, les responsabilités du véritable Seigneur Kaï apporteront à toi et à lui la sagesse, ou du moins la maturité.»

Vous vous relevez en maugréant. "Es tu prêt à poursuivre l'épreuve ?"

Rendez vous au 228

15

Le deuxième Noudic projette alors à vos pieds une boulette aux senteurs envoûtantes. « Brosse des potences » songez vous, alors que vous sombrez dans l'inconscience, et que vous vous faites capturer ... Rendez vous au 295

16

Vous tentez une réponse un peu osée. "Le combat pour la Force ? Tu possèdes d'indéniables talents, Cœur de Lion, mais ne présume pas de tes dons. Tes pouvoirs et tes disciplines Kai sont là pour t'aider dans ton combat, tu ne dois pas te battre pour acquérir plus de pouvoir. La modestie et la simplicité devraient être nos guides, l'orgueil et la vanité nos ennemis. Ce n'est pas le combat qui a le plus de valeur. Continue à chercher les réponses." Désarçonné, vous repartez explorer le monastère.

Si c'est votre troisième erreur, rendez vous au 119

Si vous souhaitez aller à la Bibliothèque, rendez vous au 85

Si vous préférez la Tour du Soleil, rendez vous au 297

Si vous explorez le mur ouest, rendez vous au 125

Si vous préférez le mur nord, rendez vous au 133

Si vous pensez avoir la réponse au combat qui a le plus de valeur, rendez vous au 175

17

Il existe de nombreux coins d'ombre dans une grotte, et vous n'avez aucun mal à trouver une cachette. Bientôt, vous distinguez ce qui était à l'origine du bruit. Deux créatures humanoïdes, de la taille d'un enfant et à tête de rats, émergent de l'ouverture que vous avez aperçue. Leurs fourrures sont noire pour l'un, et rouge-brun pour l'autre, mais elles doivent craindre le froid, car elles sont vêtues de pièces de tissus qui forment un patchwork disparate. Elles se redressent sur leurs deux pattes arrières pour humer l'air, comme si elles avaient senti un changement dans leur environnement... Des Noudics ! Cette race d'hommes-rats est des plus facétieuse, mais pas mauvaise par nature. Si votre situation ne vous incitait à la prudence, vous poufferez de rire devant le spectacle de leur accoutrement. Surtout qu'ils sont équipés de piques de métal...

Les Noudics regardent soudain dans votre direction ! Ils se saisissent de leurs armes rudimentaires et vous forcent à sortir de votre cachette. Si vous essayez de communiquer avec eux, rendez vous au 105

Si vous préférez forcer le passage, et combattre ces faces de souris, rendez vous au 294

18

Vous gagnez les sous-bois. Vous êtes fouetté par les branches, vous trébuchez sur les racines noueuses, vous vous écorchez sur les ronces. Vous marchez ainsi pendant de longues minutes, et finalement, vous atteignez la clairière que dont vous soupçonniez la présence à cause de la fumée blanche que vous avez aperçu plus tôt.

Rendez vous au 241

19

Vous dégainez votre arme. Ombre Rampante s'est élancé vers les miliciens, mais pour vous, un combat à deux contre sept est moins engageant ... L'important est de briser le cercle qu'ils ont formé autour de la jeune femme, qu'ils sont entrain de rosser sévèrement. Ombre Rampante les interpelle. Ils se retournent tous alors vers vous, et trois d'entre eux se dirigent vers votre camarade, et quatre sur vous. Pourquoi ce genre d'embêtement tombe toujours sur vous ...

Ils vous entourent prudemment, guettant le moment où vous baisserez votre garde pour vous attaquer...

Vous pouvez choisir de désarmer le premier qui s'attaque à vous, et vous en servir comme d'un bouclier pour vous couvrir, rendez vous au 153

Vous pouvez choisir de vous esquiver, pour choisir un terrain où vous pourrez les affronter un par un, rendez vous au 174

Ou les affronter tous les quatre ensemble, rendez vous au 106

20

Vous saluez vos deux supérieurs, qui vous répondent à peine, concentrés sur leur tâche. Un hurlement vient soudain perturber le silence du lieu. Interloqué, vous interrogez du regard les Maîtres Kai. Ils vous rassurent : "Un monstre d'enfer a été repéré à 10 km d'ici. Il a été capturé et amené dans ce cachot. Sa présence ici est inquiétante : on n'en a plus vu depuis longtemps ... Heureusement que depuis la guerre des Helghasts, on sait comment s'arranger avec ce genre de créatures."

Si maintenant, vous voulez embêter le Novice, rendez vous au 224

Sinon, l'Animalerie (au 75), les galeries sous la tour du Soleil (au 97) ou le mur ouest (au 125)

21

Vous vous retournez. Un très vieux Noudic se tient devant vous. Ses long poils blancs, des petits yeux atteints de cataracte, la canne sur laquelle il se tient : tout indique que vous êtes face au doyen de cette communauté. « éééé ttuuu Kai cccii ? EENNuuuuu avvvvvec léé hhhuummaiiin nooous aavvonn. » Ses gardes du corps pointent leurs armes sur vous, vous indiquant qu'il n'est nul besoin pour vous de participer à la conversation. Malgré son attitude un peu rustre, vous sentez que s'il vous laisse circuler dans le domaine Noudic, c'est parce qu'il a besoin de votre aide.

Il montre la statue : « dddééééessse Luuuunnneee... Elllllllee pllllleurre. Elllee maaaaaanque l'oobbjeettt. Hoommmmmme-porrre griiiiis partttouttt. MMéé nnoouuss ttrroouuvéé vviillage. MMééchhhhhhannt llà-baas ! AAAiiidddeeezzzz nnoouuuuss, ooouuuuu ???.»

Si vous disposez de la discipline de l'Empathie, rendez vous au 76

Si vous souhaitez aider cette petite troupe de Noudics, et qu'ils vous en disent plus à propos de leur déesse Lune, rendez vous au 251

Si vous préférez fuir cette bande de créatures dégénérées, dont vous n'avez rien compris de leurs tentatives de parler votre langue, rendez vous au 113

22

Vous quittez précipitamment les lieux. On dirait que l'icône vous jette un regard lourd de reproches, alors que saisi de panique, vous quittez la Tour. Vous perdez un point de VOLONTE.

Rendez vous au 228

23

Vous fermez les yeux et vous vous concentrez sur votre enseignement, pour percer la solution de l'énigme d'Ailes d'Orage.

Si vous disposez de la discipline Kaï de l'Initiation, rendez vous au 305

Sinon, lancez 1D10 : si vous possédez 4 points ou plus en VOLONTE, augmentez le score de 1.

Sur un résultat de 7 ou plus, rendez vous au 305

Si vous obtenez un résultat inférieur, votre concentration est brisée par un brusque éclat dans la flamme.

Si vous souhaitez l'observer de plus près, rendez vous au 104

Si vous préférez explorer la grotte (si vous ne l'avez déjà fait), rendez vous au 184

Si vous en avez fini avec le Memorandum, repartez vers la Tour du Soleil en vous rendant au 97

24

Le sentier que vous empruntez est visiblement entretenu. Il n'est envahi ni par les racines, ni par les branches, un chemin facile à emprunter. Et c'est à moitié surpris que vous lisez une pancarte écrite par le responsable du tracé de cette piste :

« INTERDICTION D'ENTRER SUR LE TERRITOIRE ! DANGER DE MORT ! POUR SUR ! OBLIGE ! A LA HACHE ! »

La fin du message est curieuse. Peut être que l'individu n'a pas toute sa tête... Ombre Rampante rit aux éclats et souhaite continuer.

Si vous faites fi de l'avertissement et continuez sur le chemin, rendez vous au 128

Si vous essayez de convaincre Ombre Rampante de quitter ce sentier et de rebrousser chemin pour longer la forêt, rendez vous au 213 Si vous venez du petit lac, vous ne pouvez pas y retourner.

25

Deux flèches viennent soudain transpercer vos adversaires, l'un à la gorge, l'autre au niveau du cœur. Vous regardez Ailes d'Orage, qui rengaine calmement son arme. Les tirs de flèches ont cessé aussi.

Rendez vous au 152

26

Vous avez pu garder votre avance par rapport à Ailes d'Orage et Ombre Rampante. Vous débouchez des sous-bois pour aboutir au sommet d'une vallée encaissée, dont les seuls accès sont le chemin que vous venez d'emprunter, et un col situé de l'autre côté. Un col qui donne sur les Royaumes des Ténèbres ! En contrebas, Mar a de plus en plus de mal pour maîtriser Rya. Celle-ci, après avoir bousculé son ravisseur, s'enfuit dans une petite ravine. Mar, déconcerté après avoir perdu sa garde Glock, ne sait plus où donner de la tête. Il rejette alors sa soutane pour brandir une fine baguette noire que vous avez déjà vue auparavant, dans une clairière profonde du bois de Torch. Mais ce qui vous remplit d'horreur, ce que le prêtre renégat arbore maintenant ouvertement une toge où un crâne stylisé de couleur or et ébène est brodé. Ce symbole, il est honni dans tout le Sommerlund pour être l'emblème du Seigneur des Ténèbres Vashna ! Hébéte par cette soudaine révélation, vous n'avez pas remarqué la décharge d'énergie, cadeau spécial de Mar ! A nouveau, les filaments de lumière dessinent des arabesques complexes avant de s'écraser tout autour de vous. Si vous possédez plus de 3 points de VOLONTE, ajoutez un. Ajoutez un aussi si

vous disposez de la discipline de l'Aura de dévotion, qui permet de détourner une partie de l'énergie magique. Si vous disposez de la discipline de la Chasse, ajoutez 1 grâce à vos réflexes. Si vous disposez d'une bague de cristal bleue, ajoutez 1 aussi.

Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à 3, rendez vous au 214

Si vous obtenez un résultat supérieur ou égal à 4, rendez vous au 264

27

"Cœur de Lion, devant ta maîtrise admirable des disciplines, et tes talents indéniables, je suis très fier d'annoncer que tu es Initié de l'Ordre Kaiï !"

Vous mettez un genou à terre, alors qu'il pose une main sur votre épaule et qu'il vous récite les Lois du Kaiï, un code que vous avez eu l'occasion d'entendre de nombreuses fois, mais dont le sens se révèle enfin à vous :

Seigneur Kaiï, tu sers le Sommerlund avec honneur et fidélité.

Chaque Disciple du Kaiï est ton frère d'armes. Tu lui manifestes toujours la solidarité étroite qui doit unir les membres d'une même famille.

Respectueux de la tradition, attaché à tes chefs, la discipline et la camaraderie sont ta force, le courage et la loyauté tes vertus.

Ton comportement sera toujours fier mais modeste, l'humilité ton amie, l'orgueil ta faiblesse

Ta mission est sacrée, tu l'exécutes jusqu'au bout, et s'il le faut au péril de ta vie.

Au combat, tu agis sans passion et sans haine, tu respectes les ennemis vaincus, tu n'abandonnes jamais ni tes morts, ni tes blessés, ni tes armes

Tu es Seigneur de l'Ordre Kaiï

Puis il vous gifle violemment. « Et ceci, pour que tu n'oublies pas »

Il vous tapote légèrement, vous indiquant que vous pouvez vous relever. Vous frottez votre joue empourprée.

Vous venez d'acquérir le rang d'Initié, ce qui vous permet, à travers cet ultime entraînement, d'acquérir l'utilisation d'une nouvelle discipline Kaiï (portant ainsi le total à 5).

Il accroche une petite broche en forme de demi-lune à votre cape, vous indiquant votre nouveau statut.

"Désormais, tu m'accompagneras dans mes missions. Mais maintenant, va te reposer "

Alors que vous rejoignez le dortoir pour prendre un repos bien mérité, vous apercevez du coin de l'œil Ombre Rampante qui s'approche et qui réussit lui aussi son épreuve.

Votre joie est à son comble, alors que vous vous congratuler.

Rendez vous au 9

28

Vous essayez de traduire vos pensées avec votre pouvoir sur les animaux. Les Noudics comprennent que vous ne leur voulez pas de mal. Ils cherchent aussi à entrer à contact avec vous, et vous expliquent que vous devrez les suivre. Ils arpentent ces galeries pour des raisons précises, et ils pensent que vous pourrez les aider. Ils vous promettent en échange de vous indiquer la sortie. Vous décidez alors de les suivre, ce que vous ferez les yeux bandés et rendez vous au 111

29

Ombre Rampante se penche sur la jeune femme, et lui fait avaler quelques gouttes d'une potion de Lampsur. Elle ouvre alors les yeux, et se confond en remerciements. Elle lui offre même un petit anneau de cristal. Puis elle raconte son histoire.
Rendez vous au 155

30

Vous sentez Ailes d'Orage vous contacter par la prière. "Tu as découvert ainsi les Trésors du Royaume. La terre, le peuple qui la cultive, le roi qui gouverne, la foi, et la justice. Ceci sont les valeurs même du Sommerlund. Ne parle pas de ta découverte à tes camarades. Et repose nos reliques dans le coffre, non pas les plus précieuses, mais les plus chères à notre cœur.»

Alors que la voix de votre maître s'estompe dans votre esprit, vous déposez solennellement les objets sur le coussin moelleux situé au fond du coffre. Sur le couvercle, une citation connue d'Aigle du Soleil est inscrite : « Chaque **R**elique est précieuse à l'accomplissement du **R**oyaume ».

Vous décidez de quitter la galerie.

Si vous vous dirigiez vers les oubliettes, rendez vous au 147

Si c'était vers l'Animalerie, rendez vous au 49

31

Vous vous encochez une flèche et visez soigneusement les deux Gloks, qui ne se sont pas encore aperçus de votre présence.

Les Gloks sont des créatures humanoïdes, à la peau grisâtre, craintives et peureuses. C'est un peuple créé artificiellement par les maléfices des Seigneurs des Ténèbres, dénué d'intelligence et de courage. Mais sous le commandement de chefs sévères et charismatiques ou sous la menace du fouet, ils deviennent des adversaires acharnés.

Elles courent à travers les rochers, ce qui en font des cibles mouvantes difficiles à atteindre. Vous détendez la corde de votre arc à l'approche du premier. Lancez un D10. Si vous possédez la Maîtrise de l'Arc, vous pouvez ajouter un au résultat. Si vous obtenez un résultat supérieur à 4, le Glok perdra 1 point de VIE. Si vous obtenez un résultat supérieur à 8, il perdra 2 points de VIE. Après avoir rangé votre arc, vous dégainez votre arme de poing pour faire goûter les Arts Kai aux agents des Ténèbres. Rendez vous au 286

32

Comme vous êtes vraisemblablement sur son territoire de chasse, l'aigle des montagnes vous attaque. Dans une position précaire, une main tenant la corde et de l'autre votre arme, vous essayez de faire face. Réduisez de un point votre total de COMBAT et 2 points de PROTECTION du fait

de votre position inconfortable.

AIGLE DES MONTAGNES COMBAT :	3
PROTECTION :	7
VIE :	2

Vous ne pouvez fuir du fait de votre position.
Si vous tuez le maudit volatile, rendez vous au 240

33

Vous sentez qu'on essaie de vous contacter. Vous entendez la voix rassurante de votre maître à l'intérieur de votre tête. « Cœur de Lion, c'est moi, Ailes d'Orage. N'aie pas peur, cette caverne mène à une sortie qui conduit tout droit vers Torch. Trouve le chemin. Mais je sens que ces lieux abritent une forme de vie intelligente : c'est d'ailleurs elle qui a pu m'informer sur la sortie. Qu'Is-hir et Kaï éclairent ton chemin ! » Trouver la sortie tout seul, avec une espèce de créature intelligente qui rôde dans les parages, plus facile à dire qu'à faire...

Si vous décidez d'aller sur votre gauche, rendez vous au 202

Ou à droite, rendez vous au 236

Si vous disposez de la discipline de l'Orientation, rendez vous au 86

34

Vous entrez dans le hall des Maîtres. Le conseil est au grand complet ainsi que l'archiprêtre Arion, représentant du clergé. Assis sur le trône de Grand Maître, Flèche Avisée a l'air pensif. C'est un membre vénérable de l'Ordre, le doyen du monastère. Sa tête couronnée de cheveux blancs comme la neige et sa barbe taillée avec finesse transpirent la sagesse. Malgré les ans, il demeure un guerrier accompli, même si peu l'ont déjà vu dégainé une arme. « Le combat est toujours l'ultime recours, quand tout le reste a échoué. » enseigne-t-il. A sa droite, éclairé par le soleil hivernal, sur l'un des sièges du conseil, se tient Séraphin. Grand, fort, ses cheveux blonds platine sont taillés court, à la mode militaire. Contrairement aux autres Kaï du Synode, il ne porte pas la tunique or, mais une combinaison noire qui dessinent les muscles de son corps puissant. Son regard ébène transperce l'esprit de tous ceux qu'il croise. C'est le plus jeune Grand Maître de l'histoire du monastère. Les rumeurs font remonter son ascendance jusqu'à Aigle du Soleil. Avant qu'il n'atteigne le rang de Grand Maître, il était rarement admis aux séances du conseil, en raison de son esprit indépendant et de ses avis qui allaient à l'encontre des autres membres du Synode.

Les autres maîtres présents se tiennent dans l'ombre.

Ailes d'Orage se tient au milieu du cercle formé par les sièges du conseil. Deux paysans se tiennent à ses côtés. L'un d'eux porte un bandage sur le front. De la neige s'égoutte de leurs vêtements usés : ils viennent juste d'arriver au monastère, et une session d'urgence du Conseil a été ouverte.

Ailes d'Orage tourne son regard dans votre direction alors que vous approchez. Mais c'est Flèche Avisée qui prend la parole : « Cœur de Lion, Ombre Rampante, je souhaitais que vous assistiez à la séance qui va se tenir maintenant. En effet, c'est une mission assez délicate. Je vous présente Rent et Banir, dit-t-il en désignant les deux paysans, originaires du village de Torch, dans le Nord du Sommerlund. Messires, veuillez poursuivre. »

Rendez vous au 310

35

Vous faites un pas de côté alors qu'il se jette sur vous, et vous assenez un premier coup, qui l'envoie manger de la poudreuse. Mais il se relève, et vous devez bien malgré vous le combattre.

ALGO COMBAT :	5
PROTECTION :	5
VIE :	2

Vous ne pouvez fuir, sinon, il s'en prendrait à Rya. Si vous gagnez le combat, rendez vous au 140

36

Quelque chose vous a intrigué dans le comportement de ce volatile. Il vous a semblé qu'il était dressé, et qu'il coassait un message qui n'est pas pour vous rassurer : « Ils sont là ! Ils sont là ! » . Après avoir échangé un bref regard avec Ailes d'Orages qui confirme vos premières impressions, vous vous élancez dans les bois, en gardant toujours le corbeau à vue.

Rendez vous au 273

37

Des traces de pas dans la neige indiquent clairement que des fantassins sont cachés dans les parages. Ne tenez pas compte de la pénalité en Force d'Attaque lors du combat qui va suivre.

Rendez vous au 301

38

Vous avez une vue privilégiée sur les crocs de la bête ! Vous rassemblez ce que vous avez de courage et frappez. Si vous ne maîtrisez pas la discipline de l'Aura de dévotion, vous perdez 1 point de COMBAT à cause de la peur que cette créature vous inspire.

BAKANAL	COMBAT	6
	PROTECTION	8
	VIE	3

Vous ne pouvez abandonner votre maître.

Si vous tuez la terreur des forêts de Torch, rendez vous au 270

39

La salle des méditations de l'Aube et du Crépuscule est réservée d'ordinaire aux maîtres du Cercle de la Foi et au clergé Kaï qui réside au sein du monastère. La pièce est décorée avec simplicité: quelques gargouilles sur les colonnades, quelques vitraux humbles. Une chapelle dédiée à Kaï, dont la silhouette majestueuse a été peinte sur une icône, est situé au fond, du côté Nord. Sur l'image sacrée, le dieu tient deux stèles de marbre où est inscrit le commandement du Kaï :

" Honorer les dieux. Protéger les faibles. Défendre sa patrie."

Des encensoirs suspendus au plafond diffusent des vapeurs entêtantes. Des bancs de chêne sont disposés le long de la petite nef.

La salle des méditations dispose de deux ouvertures, deux grandes fenêtres donnant une sur l'est

pour voir le lever du soleil et une sur l'ouest pour voir le coucher du soleil. Des peintures le long du mur sud décrit la course de l'astre doré. Cet endroit paisible favorise la prière et le recueillement.

Si vous souhaitez vous recueillir un instant, rendez vous au 145

Si vous souhaitez gagner l'étage supérieur, qui est la salle d'audience, rendez vous au 212

Si vous souhaitez quitter la Tour, rendez vous au 297

40

MoiKien fut un magicien de la confrérie de l'Etoile de Cristal qui a malheureusement raté sa carrière. Il s'est reconverti dans la philosophie. Cet ouvrage décrit ses différentes réflexions sur la vie au Sommerlund, ou comment ne pas devenir fou en ayant connaissance de la menace de l'ouest et que les Sommerlundois constituent le seul rempart avant que les Ténèbres ne se déversent sur le monde. Il y décrit la déchéance de la société autour de lui, les inégalités grandissantes entre les membres de la noblesse et le bas peuple, la corruption du haut clergé qui devient de plus riche et opulent, et de ses rêves d'une grande société égalitaire, dans la vie ou la mort.

Beaucoup d'inepties aussi.

C'est en sentant que vous avez perdu votre temps que vous refermez le livre.

Pour aller explorer une autre partie du monastère ? Rendez vous au 228

Si vous souhaitez lire un autre livre, vous avez le choix entre "Le Grimoire de Nyxator" (rendez vous au 108)

Ou "Les Voyages de Rayon Ardent" (rendez vous au 246)

Si c'est le deuxième livre que vous lisez, rendez vous directement au 175, car vous n'avez pas remarqué que l'aube approche ! Notez que vous n'aurez la possibilité d'effectuer qu'une seule réponse.

41

La pièce est une vraie salle des trésors du monastère Kaï. Ou plutôt un débarras. Car il n'y a aucune pièce d'or, aucun joyau, aucune arme rutilante, aucune vaisselle d'argent dans cette pièce secrète. Car les moines Kaï mènent une vie simple, dédiée au combat et non à l'acquisition de richesses matérielles. Cet endroit ne contient que de vieilles reliques : un vieux justaucorps, un ancien manuscrit, un drapeau usé jusqu'à la lime. Vous êtes étonné d'ailleurs qu'il n'y ait pas un conservateur. De nombreuses traces de pas vous indiquent que cette salle secrète ne l'est pas autant.

Dans un vieux coffre, vous trouvez ce que les moines ont appelé "les Trésors du Royaume" : un soc, une poignée de terre, un emblème solaire, un vieux livre, une couronne. Et un vieux parchemin au fond du coffre.

Si vous disposez de la discipline de l'Initiation, rendez vous au 30

Sinon, vous lisez le parchemin, rendez vous au 203

42

Une brève recherche vous permet de trouver la clé de sa cage, qui se trouvait sur une petite table, hors de portée de sa main. Mais la clé a à peine tourné dans la serrure que le Glok se jette sur vous, un poignard dissimulé sous ses vêtements !

GLOK	COMBAT :	3
	PROTECTION :	5
	VIE :	2

Comme les dimensions de la salle sont relativement exigües, vous ne pouvez pas fuir.
Si vous tuez cet ingrat, rendez vous au 54

43

Vous tranchez la gorge de ce malotru maladroit d'un coup habile. Ailes d'Orage se précipite à ses pieds, mais il est trop tard. Vous avez tué sciemment une vie humaine. Il vous lance un regard lourd de reproches, mais son silence vous accable plus encore. Ombre Rampante est allé explorer la cabane, et n'a rien trouvé d'intéressant. Ailes d'Orage s'éloigne à petits pas pour enterrer le vieil homme. Vous vous tournez vers Ombre Rampante pour lui expliquer : «C'était lui ou moi ! Je n'avais pas le choix ! Ca s'est passé si vite !» « Tu as toujours le choix, vous répond Ailes d'Orage, brisant son silence, tu aurais pu retenir tes coups, te retenir de frapper. Eviter de prendre une vie sans raison, sans une extrême nécessité, ce n'est pas un seulement un devoir, mais une OBLIGATION de la voie du Kai.»

Après cette tragédie, vous décidez de quitter ces lieux, après avoir enterré le vieil ermite et brûlé sa maison. Ailes d'Orage n'a plus ouvert la bouche depuis. Ombre Rampante vous tapote l'épaule. Rendez vous au 102

44

Vous poursuivez la piste de Mar, qui s'éloigne des ruines pour replonger dans les épaisses forêts aux frontières du Royaume. Laisant les cadavres des Gloks, vous vous lancez sur les traces laissées par votre adversaire. Ailes d'Orage essaie de vous retenir, mais vous n'entendez déjà plus que les lointains cris désespérés de Rya.

Vous accélérez le pas de course, les yeux rivés au sol. Vos compagnons vous rattrapent, et vos pas crissent dans la neige intacte, comme si vous courriez sur un sac de toile blanche.

Finalement, vous apercevez entre deux arbres votre cible : le prêtre renégat, traînant par la main une petite fille qui se débat, Rya.

Si vous possédez la discipline de l'Orientation ou de la Chasse, rendez vous au 26
Sinon, rendez vous au 292

45

D'un solide coup d'épaules et en vous débattant énergiquement en vous servant de vos arts martiaux, vous brisez le mur d'hommes. Ceux-ci ne peuvent que vous regarder s'échapper de leur piège, et le prédicateur vous lance une dernière malédiction qui se perd dans le Zéphire boréale. Clopin-clopant, vous regagnez le temple Kai, pour assister à la réunion avec votre maître. En chemin, vous croisez Ombre Rampante, qui charmait quelques paysannes avec son pipeau. Vous voyant approcher, il s'en vient aux nouvelles, et devant votre air défait, il vous soigne (vous rega-

gnez un point de VIE). Vous lui contez votre mésaventure, puis il vous emmène avec lui au temple.

Rendez vous au 94

46

En sortant de la tour du Soleil, vous sentez que quelqu'un rôde dans la cour intérieure et épie vos mouvements. Vous vous immobilisez et scrutez les ombres sous les remparts. Une silhouette familière émerge alors. "Alors, étranger, on passe son épreuve ?" Cette voix, c'est celle de votre condisciple, Eclair. C'est un jeune homme de grande taille, svelte, auréolé de cheveux dorés. Son regard gris malicieux traduit toute l'ambition de ce jeune Initié Kai.

Son ascendance remonte à la haute noblesse du Sommerlund, et même si l'origine n'entre pas en compte au sein des classes du monastère, il a gardé un peu de son attitude hautaine et désinvolte, due à son enfance au sein de l'aristocratie et à son éducation par les clercs Kai, et notamment celle de Somnus, le Théogoniste. Ses capacités sont néanmoins indéniables, et il fait parti des élèves les plus doués de sa génération.

C'est votre rival depuis longtemps, mais contrairement à l'émulation saine que vous partagez avec Ombre Rampante, c'est à une véritable compétition que vous vous livrez avec Eclair. En effet, il ne supporte pas que vous soyez non-Sommerlundois, et pourtant Seigneur Kai.

"Renonce à porter la cape des Initiés, petit Lionceau, tu n'es pas fait pour ça." Vous rétorquez du tac au tac que ce n'est pas l'habit qui fait le Seigneur, ni sa généalogie d'ailleurs, mais sa foi et sa volonté.

Avec un rictus de dépit, il vous défie : " Alors peut-être qu'une petite joute amicale pourra tester notre volonté (rendez vous au 293) "

Si vous préférez ne pas répondre à ces provocations, vous partez. Mais rendu furieux par votre remarque et par le mépris que vous lui affichez, rendez vous au 14 pour voir la réaction d'Eclair

47

L'apocalypse se déchaîne alors que les boules étincelantes s'écrasent tout autour de vous. Vous voyez votre maître projeté contre un arbre dû au souffle de l'explosion, vous entendez les cris de douleur de votre ami Ombre Rampante alors qu'il reçoit une décharge de plein fouet, et vous voyez votre vie défiler quand un arbre fracassé par le tonnerre de votre mystérieux agresseur vient s'écraser sur vous.

48

La bague de Grun que vous avez conservé s'échauffe. Vous la sortez de votre poche, et étonnamment, la baguette de Mar brille intensément aussi. Abasourdi par le phénomène, vous restez tous interdit. Vous comprenez que la bague et la baguette sont de natures antagonistes, et qu'elles influent entre elles car un même artifice les a fabriqués. Votre bague retrouve sa teinte terne. Mais elle a annihilé une partie du pouvoir de Mar. Désormais, il ne projette des étincelles qu'une fois tous les 3 rounds. Retournez au 227 si vous combattez tous les trois ou au 290 si Ombre Rampante est assommé ou parti aider Rya.

49

Les Maîtres Kaï capturent de nombreuses bêtes au cours de leurs voyages, surtout les espèces dangereuses provenant de régions lointaines et inhospitalières. En effet, ils cherchent à établir un bestiaire de toutes les créatures existant sur Magnammund. Le processus peut sembler cruel, mais néanmoins nécessaire. La connaissance évite les mauvaises surprises ... Cet endroit sert aussi d'hospice vétérinaire, pour soigner les animaux, ou de centre d'études.

Vous déambulez dans les couloirs de l'Animalerie. Il n'y a que très peu d'animaux dans les cages. La plupart sont endormis au moyen d'une décoction d'herbe de Brosse à Potence. Ici, un serpent des airs d'Anarie sommeille en émettant des sifflements par intervalles réguliers. Dans cette autre cage, une elix miaule faiblement, l'esprit abruti par le mélange somnifère. Là, une étrange espèce au faciès vaguement humain, tout en muscles et en poils, venue des jungles du Sud. Et là, attachés seulement à une poutrelle dans une niche, deux loups s'agitent dans leur sommeil. L'un d'eux est issu de la forêt de Taintor, loin vers l'ouest, l'autre vient de la province de Torch, au nord du Sommerlund.

Le loup de Torch est amaigri et très affaibli. Du sang séché suinte des nombreuses blessures qu'il s'est faites en se grattant vigoureusement, comme s'il cherchait à se débarrasser d'un mal profondément enfoui dans ses chairs. Le loup de Taintor lèche les plaies de son congénère. C'est étrange, les Kaï ne laissent jamais une bête blessée en général. Qu'a-t-il bien pu arriver à cette créature ?

Rendez vous au 265

50

Ailes d'Orage se saisit d'un bâton posé contre un mur et s'entraîne seul dans la cour, alors qu'Ombre Rampante est déjà parti depuis plusieurs minutes. Vous restez assis pour l'instant, pour observer les techniques complexes utilisées par votre maître. Son arme virevolte et accélère, chaque mouvement balaie la neige et crée des ondes qui vont s'évanouir sous le vent.

Vous vous souvenez vaguement des histoires à propos d'Ailes d'Orage. Après son accession au titre de Maître Kaï, Ailes d'Orage a passé de nombreuses années dans les rangs de l'Armée Sommerlundoise pour parfaire sa formation. De «simple» soldat (il cachait son identité), il a fini capitaine, et il a passé de nombreuses années en terre étrangère, avant de revenir au monastère.

Vous prenez une bonne bouffée d'air, et vous demandez à votre maître : « Pour connaître vraiment le combat, je souhaite me mesurer à vous ». Il sourit : « Très bien. ». Rendez vous au 204

51

Vos nombreuses parties de chasse dans les forêts entourant le monastère vous permettent de distinguer aisément le piège grossier sur lequel vous alliez tomber. Un fil est tendu en travers du chemin, dissimulé maladroitement par quelques branchages. Vous en avertissez vos compagnons, et vous enjambez l'obstacle. Rendez vous au 241

52

Vous ne paniquez pas, et essayez de rester le plus possible à la surface. Le choc avec la neige vous a un peu étourdi et vous fait perdre 1 point de PERCEPTION jusqu'à la sortie des montagnes. Vous devez adopter une stratégie pour essayer de vous maintenir à flots. Si vous essayez de nager pour rester en surface, rendez vous au 258

Si vous essayez de vous guider vers une branche d'arbre et de vous accrocher aux branches pour ne pas être emporté, rendez vous au 188

Si vous souhaitez vous tenir en boule, pour vous couvrir le plus possible, rendez vous au 234

53

Au bout de quelques assauts où chacun de vous n'épargne aucun effort, la sueur commence à perler à votre front.

Une ombre vous recouvre alors tous les deux. Ailes d'Orage est venu interrompre le combat, en désarmant en un tour de main vous et votre rival.

Il tance sévèrement votre camarade : "Tu ne dois pas perturber l'épreuve, Eclair ! Tu n'es pas à ta place, et tu présumes de tes dons : l'orgueil n'est pas une arme des seigneurs Kaï." Humilié, Eclair va s'éclipser.

Ailes d'Orage se tourne alors vers vous. Et il sourit : " Eclair est un adversaire admirable, mais tu t'es battu avec brio. Mais la prochaine fois, ne réponds pas à ses provocations. L'âge vous apportera la mesure et la sagesse à tous les deux. Poursuis ton épreuve."

Vous vous massez vos muscles endoloris. Vous vous dirigez d'abord à l'infirmerie, ou vous récupérez quelques bandages et onguents pour soigner vos blessures, et récupérer un point de VIE (ou deux si vous possédez la discipline de la Guérison).

Rendez vous au 228

54

Vous savez très bien qu'il ne faut jamais faire confiance à des créatures des Royaumes des Ténèbres. Vous pouvez cependant récupérer le poignard qu'il a utilisé pour vous attaquer (inscrivez là dans la case *Armes*). Il ne possède rien d'autre. Vous recouvrez le visage du Glock avec ses défroques, et vous vous dirigez vers le couloir descendant. Rendez vous au 132

55

Vous réagissez immédiatement à ce test de réflexe en plongeant sur le côté, mais malheureusement, deux flèches vous atteignent à la cuisse et au poignet. Les pointes sont mouchetées, ce qui ne vous fait perdre que 1 point de VIE et un point de FORCE, jusqu'à ce que vous quittiez l'enceinte du monastère. En pestant contre les exercices des Maîtres du Feu, vous pouvez vous diriger vers la salle du Cercle de Lumière (rendez vous au 109) ou au rez-de-chaussée (rendez vous au 297)

56

D'un coup de hache puissant, le Gourgaz fend le crâne de votre maître. Eploré, Ombre Rampante n'est pas attentif au coup suivant du monstre aguerri qui vient le décapiter. Et c'est avec la rage au cœur que vous foncez aussi, inconscient et aveugle à la formidable frénésie qui anime de façon diabolique le Gourgaz, vers la mort qui vous attend.

57

La piste est facile à suivre, cinq Gloks lourdement équipés avec un homme enragé sur les talons, ce n'est pas difficile à repérer.

Un cri s'élève dans le lointain, et quelques cliquetis se font entendre. Vous accélérez votre course : vous êtes le premier sur les lieux.

Roland est allongé sur le sol, touché à l'estomac. Il retient de sa main ses entrailles qui s'écoulent de la plaie. Son souffle se fait plus court. Vous le retenez par l'épaule, en essayant de le faire se redresser un peu.

«- Cœur de Lion, protège Rya ... Occupe toi d'elle ... Elle m'a beaucoup parlé de toi hier ... Je compte sur toi ... Occupe toi d'elle...»

Vous retenez vos larmes. Ailes d'Orage arrive lui aussi, alors que les yeux de Roland deviennent vitreux.

«Adieu vieux frère» murmure votre mentor.

Ombre Rampante vous secoue tous les deux, vous rappelant qu'une petite fille sans défense a été kidnappée par des monstres.

Vous vous relevez en dernier, et en votre for intérieur, vous vous jurez d'accomplir les dernières volontés de Roland.

Rendez vous au 253

58

Les Seigneurs Kai ne sont pas les plus fameux artisans du monde, ils préfèrent engager les professionnels et artisans des alentours, mais ils doivent être en mesure de réparer leurs armes ou de confectionner les tuniques Kai.

Dans les ateliers de tissage, de nombreux ouvrages sont inachevés. Seule une cape est utilisable : si vous désirez la prendre, inscrivez là dans la case *Objets Spéciaux* : *dos* de votre *Feuille D'Aventure*.

Beaucoup des armes et des armures de l'armurerie ne sont pas finies. Les stocks, situés à l'arrière, sont verrouillés derrière des portes de fer.

Si maintenant, vous désirez explorer la salle du cercle de Solaris, rendez vous au 201

Si vous souhaitez explorer les oubliettes, rendez vous au 147

Ou revenir dans la cour centrale, rendez vous au 228

59

Vous vous débarrassez de votre adversaire. Hélas, les loups sont suffisamment nombreux pour vous submerger tous les trois et brise le cercle que vous avez formé. Ombre Rampante, malgré ses blessures, et armé de sa masse, broie les chairs de ces opposants. Ailes d'Orage fait virevolter

sa lance, découvrant les entrailles d'un ennemi à chacun de ses mouvements. Vos chevaux piétinent bien des bêtes, mais ils subissent d'importantes blessures en retour. Les sabots ne sont déjà plus que moignons sanguinolents. Bientôt, votre monture s'effondre, et les loups, une lueur malade dans les yeux, commencent à le dévorer. Vous avez à peine eu le temps de vous relever, lorsque trois créatures, la bave aux lèvres et la folie dans le regard, se jettent sur vous. Il vous faut un grand courage pour ne pas détalé.

PREMIER LOUP MALADE	COMBAT	2
	PROTECTION	2
	VIE	2

SECOND LOUP MALADE	COMBAT	4
	PROTECTION	3
	VIE	1

TROISIEME LOUP MALADE	COMBAT	3
	PROTECTION	3
	VIE	1

Si vous ne disposez pas de la discipline de l'Aura de dévotion, la peur panique vous fait perdre 1 point de votre COMBAT lors des deux premiers rounds. N'oubliez pas les règles du combat à plusieurs.

Si vous parvenez à vous sortir de ce guêpier, rendez vous au 81

60

La tempête s'est un peu calmée lorsque vous décidez de repartir. Vos chevaux sont nerveux, et malgré les couvertures dont vous les avez recouverts, ils ressentent cruellement la morsure des vents de montagnes. Vous avancez ainsi, les uns derrière les autres, le long des sentiers étroits, la neige tombant à gros flocons. Un roulement s'entend soudain dans le lointain et vous levez les yeux. Ailes d'Orage a lui réalisé beaucoup plus vite ce qui se passait : « une avalanche ! V ... » Il n'a pas le temps de terminer sa phrase que vous vous retrouvez emporté par le flot de neige ! Lancez un D10. Si vous maîtrisez la discipline de l'Aura de dévotion, ce qui vous évite de paniquer, ajouter 1. Si vous maîtrisez la Chasse, ajoutez 1. Si votre total de FORCE est supérieur à 6 points, ajoutez encore 1. Si votre résultat est inférieur ou égal à 5, rendez vous au 134

Si votre résultat est supérieur à 6, rendez vous au 52

61

Sur un ordre d'Ailes d'Orage, vous restez en couverture, et vous devrez chercher du renfort si ça se passe mal.

En votre for intérieur, vous ne tenez plus, de savoir Rya en danger et que vous, vous restiez en arrière. Mais votre rôle est capital.

Si vous possédez la discipline de l'Initiation, rendez vous au 304

Si vous ne possédez pas cette discipline, rendez vous au 215

62

Après une heure d'attente, Ailes d'Orage revient, l'air inquiet. " Nous devons partir tout de suite, dit-il. La fumée provenait d'un bûcher d'animaux des forêts, tous massacrés. Ou plutôt, les animaux se sont entretués entre eux. Et quelqu'un a pris soin d'effacer les traces qui pourraient expliquer ce qui s'est réellement produit. En route, nous devons percer ce mystère."

Rendez vous au 235

63

Une douleur lancinante vous vrille les entrailles. L'attaque que vous avez subie a été d'une extrême violence, et vous avez du mal à soulever vos membres. « Vas-y doucement, petit à petit ... » Vous êtes surpris d'entendre une voix féminine, enfantine, riieuse et cristalline. C'est alors que vous vous rendez compte que vous n'êtes plus étendu pantelant dans la forêt, mais dans des draps chauds et douillets. Vous ouvrez les yeux pour voir le visage fin d'une jeune fille d'environ sept ans. Une longue chevelure brune tressée encadre son visage juvénile et des yeux verts dont l'éclat est aussi pur qu'une émeraude vous observent.

« Comment tu te sens, Seigneur Kaiï ? » Alors que vous vous redressez sur votre couche, vous vous rendez compte que vous n'avez plus votre tunique Kaiï. Des bandages vous ensèrent le torse. Gêné, vous redressez la couverture. La jeune fille étouffe un rire :

« - C'est moi qui ait retiré ta tunique et fait tes bandages. Je suis grande tu sais. Je sais faire tout plein de choses. Je m'appelle Rya. Et toi, comment t'appelles tu ?

- Cœur de Lion ... Merci beaucoup Rya ... pour les bandages... (Vous reprenez votre souffle, un peu intimidé et aussi parce qu'une douleur aigue vous lance). Où suis-je ?

- Tu te trouves dans le village de Torch, dans ma chambre, dans la chaumière de mon oncle. Les grands l'appellent "chef Roland". Tu te sens mieux ?

- Oui ...

- Tu m'as fait très peur. On a bien cru que tu ne t'en sortiras pas, quand le Maître Kaiï et l'autre Seigneur t'ont amené ici. Oncle Roland ne voulait pas que je vois le sang, mais j'ai des trucs tu sais. Il n'y avait que moi qui pouvais t'aider.

- Comment vont-ils ?

- Le Seigneur Ombre Rampante a eu quelques égratignures. Je ne sais pas trop pour Ailes d'Orage. J'ai soigné ta blessure, je peux te tutoyer ? ...

- Tu le fais déjà ... (elle ne s'arrête pas de parler)

- ... Oncle Roland dit que quand on se sent bien avec quelqu'un, on peut le tutoyer. Est-t-il vrai que les Kaiïs peuvent guérir ? J'en ai entendu parler par Papa. Moi aussi, je peux aider les gens.

- Euh ... »

Avant que vous ne puissiez protester, elle applique ses mains contre votre torse. Une douce chaleur se répand alors sur vos blessures. Vous regagnez tous vos points de VIE et 3 points de FORCE, 1 point de PERCEPTION et 1 point de VOLONTE (sans dépasser vos totaux de départ). Vous êtes hébété devant les dons de cet enfant.

« Ce sera notre petit secret, d'accord ? » dit-elle en vous lançant un clin d'œil.

Ombre Rampante entre alors dans la pièce. Rya n'attend pas votre réponse et sort, alors que votre ami s'assied à votre chevet.

« - Comment tu te sens Céhel ?

- Mieux. Comment va Maître Ailes d'Orage ? Qu'est ce qu'il s'est passé ?

- Maître n'a pas pu arrêter notre agresseur. Il s'est littéralement volatilisé. Maître nous a alors amenés ici, clopin-cloplant. Les villageois nous ont tout de suite pris en charge. (Vous gardez le silence quelques instants, pensifs). Ce qui était sûr, c'est que la magie qu'il a utilisée provenait des Royaumes des Ténèbres. C'est terrible qu'une telle magie ait pu sortir des Royaumes sans que les Kai ne l'aient ressentie ! Viens, une réunion avec Roland, le chef du village, se prépare.

- J'arrive »

Vous saisissez vos vêtements soigneusement pliés sur une chaise par la petite fille, vous prenez votre équipement et vous allez rejoindre votre maître. En sortant, Rya, qui jouait avec une poupée de bois dans la pièce principale, vous adresse un joli sourire. Rendez vous au 198

64

Apaisé par vos ordres silencieux, Algo s'assoit sur la neige, l'œil hagard et perdu. Du sang continue de s'écouler par ses orbites et par ses oreilles, mais il parvient à se maîtriser, souffrant le martyr sous vos yeux hébétés, ainsi que ceux de Rya, pour délivrer son message :

« - Pardonnez-moi, Seigneur Kai, de vous avoir mal jugé. J'avais gardé quelques affaires des Gloks chez moi. Je les ai manipulés, et alors la r ... » Son corps devient alors une fontaine macabre, où ruisselle le fluide de la vie. Horrifiée par le spectacle, Rya tombe à genoux et s'évanouit. Vous appelez rapidement à l'aide. Alors que quelques villageois viennent au secours de la jeune fille et s'occupent du cadavre d'Algo, vous vous rendez dans sa maison. Rendez vous au 137

65

Les boules étincelantes tombent tout autour de vous. Ombre Rampante plonge dans les sous-bois pour éviter les flammes d'un arbre abattu par l'éclair magique, et l'une de ses décharges s'écrase à vos pieds, vous projetant contre un arbre et vous fracassant les côtes. Ceci vous cause une perte de 1 point de VIE et d'un point de FORCE. Avant de sombrer dans l'inconscience, vous avez juste eu le temps d'apercevoir votre maître armé son bras pour asséner un coup à votre mystérieux agresseur. Rendez vous au 63

66

Vous émergez de la montagne près d'un lac aux eaux claires. Une rivière issue de la fonte des glaciers alimente ce petit plan d'eau. Vous êtes cependant inquiet du sort de votre maître et d'Ombre Rampante, vous demandant comment vous allez les retrouver. Vous décidez d'allumer un feu, pour signaler votre présence, même si vous risquez d'attirer d'autres ennemis. Vous essayez de récupérer un peu et vous vous allongez au bord du lac (Vous regagnez 1 point de VIE pour le repos, 2 avec la Guérison). En vous réveillant, vous avez faim, et vous devez avaler un repas sous peine de perdre 1 point de FORCE ou de PERCEPTION. Vous apercevez alors au loin, sur le glacier couvrant les montagnes de Torch, deux formes vêtues de capes vertes. Ailes d'Orage et Ombre Rampante ! Eux aussi vous ont repéré, et vous remerciez Kai et cette bonne fortune qui vous ont permis de les retrouver si facilement. Vous remarquez d'ailleurs qu'ils ont perdus les chevaux, lors de la traversée des montagnes. Une heure plus tard, ils vous ont rejoints. Vous leur racontez brièvement vos péripéties au sein des cavernes, notamment votre rencontre avec les Noudics, et Ailes d'Orage vous écoute gravement. « Torch n'est plus très loin. Dépêchons nous. » vous dit-il. Vous quittez enfin les montagnes. Si vous êtes désarmé, Ailes d'Orage vous donne son Epée en remplacement.

Rendez vous au 84

67

« Les réponses se trouvent ici, au monastère. Explorez-le. Et dès que vous pensez avoir trouvé la réponse, venez me trouver. Vous avez jusqu'au lever du Soleil. »

Vous regardez autour de vous, en soufflant dans vos mains pour en chasser l'engourdissement matinale. Du côté nord se trouve la tour Durncrag, poste de garde qui surveille la frontière avec les Royaumes des Ténèbres. En son sein se trouvent aussi les réserves d'eau et de nourriture du monastère. Plus proche de vous, toujours en direction du nord, le dortoir des disciples est encore plongé dans le silence. A sa droite, les Bains, les écuries et les ateliers d'archerie occupent tout le côté des remparts. En direction du nord-ouest s'élève la haute Tour Dorée du Soleil. Juste à ses pieds, sur le mur ouest, on peut trouver la salle du cercle de Solaris, ainsi que les cuisines, l'armurerie et la salle du conseil d'état-major. Encore un peu plus loin, sur le mur sud-ouest, une large bâtisse abrite le gymnase où les Seigneurs s'exercent. Le bâtiment en face de la Tour du Soleil, au sud, est occupé par la Bibliothèque. Derrière se trouve le cloître où les Seigneurs cultivent les légumes et céréales qui assurent leur autarcie. Au centre des sept tours du monastère, on peut trouver le camp d'entraînement dans la cour.

Alors que vous réfléchissez quant à la direction à prendre, Ombre Rampante s'éclipse rapidement dans la Bibliothèque.

Si vous préférez d'abord rester un peu avec votre mentor au camp d'entraînement, rendez vous au 50

Si vous aussi, la Bibliothèque semble être une destination privilégiée, rendez vous au 85

Si vous préférez vous diriger vers la Tour du Soleil, rendez vous au 297

Si vous explorez le mur nord, rendez vous au 133

Si vous préférez le mur ouest, rendez vous au 125

Si vous pensez avoir la réponse au combat qui a le plus de valeur, rendez vous au 175

68

Les doléances reprennent de plus belles ! Le prédicateur vous accuse : « Lâches ! La vie paresseuse du monastère vous a affaibli, c'est ce qui a permis les désolations de la croisade contre Kaag. Seul le clergé peut nous assurer le salut, et pas les pleutres moines Kaï ! » La foule se déchaine sur vous ! Elle vous arrache votre bourse (rayez toutes les pièces d'or en votre possession). Vous n'avez d'autre choix que de charger. Rendez vous au 139

69

Ombre Rampante rentre de sa promenade, lorsqu'Ailes d'Orage revient aussi de son excursion. Les sabots de son cheval sont tachés de sang.

« J'ai vu une clairière, un charnier de cadavres d'animaux. C'était comme si les bêtes étaient prises d'une frénésie qui les a poussés à s'entretuer. Allons-y, ne nous attardons pas. »

Alors que vous enfourchez votre monture, un cri atroce s'élève à quelques distances de là. Très vite, vous galopez en direction de la source des hurlements. Le spectacle est saisissant : un charriot de colporteur vient d'être englouti par un énorme reptile bipède pris de folie sanguinaire. Un Gourgaz !

Comment cette créature du Royaume des Ténèbres a pu s'introduire jusqu'ici ? Vous n'avez pas le

temps d'y penser, car déjà, Ombre Rampante et Ailes d'Orage chargent le monstre. La lance de votre maître ressemble à une foudre blanche qui s'abat sur les écailles épaisses. Si vous souhaitez utiliser votre arc, rendez vous au 274

Si vous chargez aussi votre adversaire, rendez vous au 95

70

Le bol fumant que l'on vous tend contient un brouet clair, peu appétissant et avec de rares morceaux de lard à l'intérieur. Le pain qui l'accompagne est dur et sec. Mais la chaleur de partager un repas avec ces villageois, à écouter leurs histoires, leurs soucis, et les espoirs qu'ils placent en vous, vous réchauffe le cœur. Cet instant de repos privilégié vous permet de regagner 1 point de FORCE. Après cette collation, vous gagnez le temple pour entendre ce qui s'y passe. Rendez vous au 94

71

« Cœur de Lion, les nombreuses épreuves que tu as passées avec succès t'ont aguerri et c'est sans rougir que tu mérites amplement le titre d'Initié Kaï. Je suis fier de toi car maintenant, ce sera toi qui traceras ta propre voie, et non plus tes professeurs. Puisse Ishir et Kaï te guider à chacun de tes pas. » Les aventures qui vous ont mené jusqu'à Torch ont renforcé votre connaissance et votre maîtrise des disciplines Kaï. Vous gagnez l'utilisation d'une cinquième discipline Kaï, à inscrire dès maintenant sur votre *Feuille d'Aventure*.

Ailes d'Orage accroche un petit insigne sur le revers de votre tunique, indiquant votre nouveau statut. « En route, Seigneurs Kaï ! » s'exclame alors Ombre Rampante, qui vient vous congratuler.

Rendez vous au 309

72

Vous hurlez de douleur alors qu'une déflagration d'énergie noire vous traverse de part en part. Votre âme rejoint déjà de vertes prairies sous un vent printanier et un soleil radieux. Vous n'entendez plus les cris de douleur de Rya et de vos compagnons. Alors que votre ultime parcelle de conscience s'évanouit, vous espérez qu'ils arriveront à vaincre Mar et à protéger la réincarnation ...

73

A votre arrivée, Ailes d'Orage et Ombre Rampante dispersent leurs derniers adversaires. 8 Gloks gisent sur le sol, mais Rya ne se trouve pas avec eux. Ombre Rampante essuie rapidement son arme alors qu'Ailes d'Orage vous tend une potion de Lampsur que vous buvez à grandes gorgées. Vous gagnez 2 points de VIE. Vous tendez ensuite la fiole à Ombre Rampante, qui boit à longs traits aussi.

Une fois ragaillardé, vous repartez tous trois à la poursuite de Mar et de Rya, qui n'ont pas dû allé bien loin, car vous entendez les cris de Rya.

Rendez vous au 44

74

En errant à travers les rayons, vous essayez de vous focaliser sur le message de votre maître.

"Parmi tous les combats, lequel a le plus de valeur ?"

Vous sélectionnez trois livres, mais vous savez que vous n'avez pas beaucoup de temps.

Préférez vous lire "Les Voyages de Rayon Ardent" (rendez vous au 246)

"Le Grimoire de Nyxator" (rendez vous au 108)

Ou "Les Pensées" de MioKen, maître de la Confrérie de l'Etoile de Cristal (rendez vous au 40)

75

Vous n'avez jamais accédé à cette partie du monastère. En effet, qui se promènerait entre l'Animalerie, qui contient le zoo le plus atypique du Sommerlund, et les oubliettes des Seigneurs Kai, où sont enfermés les plus dangereux criminels, car surveillés par les plus vigilants gardiens ?

Néanmoins, la galerie creusée à même la roche que vous empruntez actuellement est bien sombre. Les torchères n'éclairent pas cette partie du tunnel.

Vous vous guidez grâce à votre main le long des murs, jusqu'à ce que vous remarquiez des formes étranges sur la pierre.

Lancez un D10. Si vous disposez de la discipline du Camouflage, ajoutez 3 au résultat. Si votre PERCEPTION est supérieur à 3, ajoutez 1.

Si le résultat est supérieur ou égal à 4, rendez vous au 308

Si le résultat est inférieur à 4, rendez vous au 141

76

Vous comprenez que ces créatures vénèrent aussi la déesse Ishir, et qu'ils ont perdu un artefact lié à la statue au centre de la caverne qui la représente. Après avoir calmé le doyen, vous décidez de leur montrer une partie des prières Kai associés à la déesse, pour les aider à surmonter leurs peines. Vous entonnez un chant à la mémoire de la déesse de la Lune et de l'équilibre, et les Noudics, qui se sont assis en cercle autour de vous, vous écoutent, comme si le son de votre voix les hypnotisait. A la fin de votre prière, la caverne résonne encore des dernières notes de musique quand le doyen s'avance vers vous et vous dit : « KKaaai, tu eesss bbbééeni. » Aussitôt, il vous asperge d'un peu d'eau glacée, et votre fatigue s'efface et vos blessures se referment. Remettez votre total de VIE à son niveau de départ. Vous décidez bien sûr de venir en aide aux Noudics. Rendez vous au 251

77

Vous êtes surpris quand cette fiole d'acide vous brûle la gorge ! Heureusement, elle était assez diluée, mais ceci ne vous empêche pas de tousser et cracher, et de vous étourdir l'esprit, en vous faisant perdre 1 point de PERCEPTION à cause de votre gorge en feu.

Si vous souhaitez goûter maintenant la potion bleue (si vous ne l'avez déjà fait), rendez vous au 149

Si vous souhaitez goûter la potion rouge (si vous ne l'avez déjà fait), rendez vous au 271

Si vous souhaitez avancer vers la chapelle de l'Aube et du Crépuscule, rendez vous au 39

Si vous souhaitez quitter la Tour du Soleil, rendez vous au 297

78

Très vite, vous encochez une flèche, et visez le démon à visage humain qui se dirige vers vous. Rya vous hurle d'arrêter, mais vous visez et votre arc chante sa note sifflante.

Si vous préférez viser les jambes, pour l'estropier et l'immobiliser, mais non pas l'abattre, rendez vous au 218

Si vous avez préféré viser le cœur, pour un coup mortel, rendez vous au 140

79

"Je crois que tu ne connais pas encore la réponse. Tes recherches ne sont probablement pas suffisantes." Sur ces paroles, votre maître retourne dans ses prières, vous laissant perplexe.

Si c'est votre troisième erreur, rendez vous au 119

Si vous souhaitez aller à la Bibliothèque, rendez vous au 85

Si vous préférez la Tour du Soleil, rendez vous au 297

Si vous explorez le mur ouest, rendez vous au 125

Si vous préférez le mur nord, rendez vous au 133

Si vous pensez avoir la réponse au combat qui a le plus de valeur, rendez vous au 175

80

Vos paupières sont lourdes. Le vent sur votre capuchon vous murmure une berceuse lancinante, et bientôt, le dos face aux flammes réconfortantes et le visage contre la neige fraîche, vous vous assoupissez, tandis qu'Ombre Rampante part explorer les alentours.

Vous faites à nouveau ce rêve dont la signification vous échappe. Un grand vide, un noir insondable ... Puis encore, une lumière, une étoile dans la nuit, qui vous apporte clarté et chaleur, alors que vous étiez aveugle et frigorifié ... Puis une douce voix se fait entendre : « Aide-moi, je suis là ... » Mais voilà qu'une immense ombre vient éclipser votre seule joie dans cet univers oppressant. Un murmure glacé vous renvoie à votre cauchemar : « Bientôt, viendra l'heure du choix ... Mais pas encore... Pas encore ... »

Vous vous relevez de votre couche, le corps en sueur malgré la température ambiante. Vous haletez, et de minces souffles saccadés s'échappent de votre bouche. Vous balayez votre couverture mouillée.

« Holà l'ami ! Puis-je me réchauffer à ce feu si accueillant ? » Vous tournez la tête. Dans une carriole bariolée de couleurs vives, qui tranchent dans le paysage blanc et gris, un colporteur bedonnant à la mine joviale vous adresse un grand sourire.

Sans attendre votre réponse, il saute de son véhicule, et vient près des flammes : « Ho, mais t'y es un jeunot ! Seul sur les routes ? Mais par les écailles de Nyxator, s'exclame-t-il en voyant votre tunique verte, mais ty es un Monseigneur Kaï ! »

Alors que vous essayez de reprendre le dessus dans cette conversation unilatérale, voilà qu'il remonte dans sa carriole pour en dévoiler les trésors :

« J'allais faire ma tournée des villages avant de me réapprovisionner à Toran. Mais un client aussi illustre qu'un Monseigneur Kaï, c'est prioritaire sur tous les bouseux de campagne ! Quelque chose vous intéresserait parmi mon modeste bric-à-brac ambulante ? »

Vous vous frottez la nuque et vous vous approchez de son amas hétéroclite. Parmi ses articles, vous ne trouvez que des objets très banals, mais l'hiver étant bien ancré et comme Torch se trouve dans une région encore plus au Nord, peut être n'est il pas superflu d'investir dans quelques équipements supplémentaires. Si vous souhaitez acquérir un manteau de fourrure, ceci vous en coûtera 3 couronnes (Manteau de fourrure, Objet Spécial : dos). Vous pouvez aussi acquérir des bottes de daim mordorées imperméabilisées, en semelle dure et cramponnée, en remplacement des chausses fatiguées que vous portez, et qui vous en coûteront 2 couronnes (Bottes de daim, Objet Spécial : jambes et pieds). Faisant commerce de tout, l'artisan peut aussi vous vendre du fromage et quelques miches de pain dur, en payant 1 pièce d'Or pour l'équivalent d'un Repas (Objets à transporter dans le Sac à dos).

Faites vos comptes et tenez un compte précis de vos emplettes !

« - Et bien voilà ! De bonnes affaires entre d'honnêtes gens, y a qu'ça de vrai ! Je resterais bien faire un brin de causette, gamin Kai, mais la route est longue jusqu'au prochain hameau.

- Où allez-vous Messire ? dites vous de la façon la plus polie, peut être moi-même, mon maître et mon compagnon pouvons vous escorter ? Les routes ne sont plus très sûres. Nous nous dirigeons vers Torch, et vous ?

- Ouh ! Merci petit, mais je ne prends pas la même direction, et c'est tout tout près d'ici, une heure de carriole, parce que le vieux Bob n'aime pas la neige qui s'incruste dans les sabots. Allez, assez bavardé, j'y vais ! Encore merci pour tout ! »

C'est sur ces dernières paroles que le colporteur s'éloigne sous un brouillard de flocons.

Rendez vous au 69

81

Le corps couvert de sang, vous jetez un regard circulaire sur l'aire de combat, pour constater qu'aucune bête n'en est ressortie vivante. Ombre Rampante et Ailes d'Orage s'essuient le front après l'intense bataille. Aucune des créatures n'a fui alors que la meute a perdu leur avantage. Elles se sont battues jusqu'au bout. La faim ne peut être le motif de cette frénésie. Votre maître commence à inspecter brièvement le cadavre d'une bête, alors que vous et votre ami chercher quelques bandages dans les restes de vos affaires. « Toutes ces bêtes étaient malades, et faibles physiquement. (Il se relève, pensif) Les villageois de Torch ont bien fait de venir au monastère. Ce qui se passe ici nous dépasse. Mais on doit les aider. »

Entre temps, il s'occupe de vous, et panse vos blessures. Vous regagnez un pont de VIE (2 avec la Guérison)

Rendez vous au 219

82

« Non ! C'est très bien ainsi. » Dit-il « mais méfiez vous des crânes rasés, surtout celui de Torch, je le connais un peu. Au revoir ». Vous prenez congé et sortez soulager de la clairière de l'ermite. Rendez vous au 102

83

Ailes d'Orage et Ombre Rampante engagent aussitôt le combat. Les chants des lames et les déflations de la baguette résonnent dans le silence de l'hiver. Vous fouillez rapidement parmi les

décombres, guidés par les sanglots de Rya. Vous dégagez quelques rochers, et bientôt, vous apercevez la petite fille. Celle-ci est couverte de poussière, de neige et de sang, mais ses blessures ne sont que superficielles. Vous la tirez du renfoncement qui a préservé sa vie, et vous la couvrez de votre cape.

« -Pars Seigneur Kai, je peux m'occuper de moi, murmure-t-elle ». Vous connaissez ces dons de guérison, mais elle est bien faible. Vous jetez un œil par-dessus votre épaule. Ombre Rampante est à terre, gravement blessé. Vous n'avez pas le choix.

« - Je dois y aller. Tu es une fille courageuse. Je reviens !

- Prends garde Cœur de Lion ! » vous crie-t-elle alors que vous vous lancez à l'assaut de Mar aux côtés de votre maître.

Rendez vous au 290

84

Vous arrivez en vue du village de Torch, blotti au fond d'une vallée encaissée. Son essor est principalement dû au commerce du bois, d'excellente qualité dans la région, et du commerce des fourrures. Les conditions de vie, le paysage magnifique des Monts Durncrag et la mer à environ une journée de marche font que de nombreux citoyens de Toran ont quitté la ville des magiciens pour cette colonie reculée.

«J'ai vécu ici durant les primes années de mon enfance, raconte Ailes d'Orage, en compagnie de mes parents, de ma sœur aînée et de mes deux jeunes frères. Après mon départ pour le monastère, je ne les ai revu qu'une fois tous ensemble. Il y a de cela 10 printemps, le village a été attaqué par les loups, et mes proches furent parmi les victimes. Mes frères sont tombés en défendant la palissade (sa voix se fait plus lointaine). Seule ma sœur a survécu. Depuis, elle a quitté Torch pour aller vivre à Toran. Je ne l'ai jamais revu après les enterrements.»

Il reste silencieux pendant quelques instants. Puis il se reprend, et il vous confie quelques derniers avertissements avant d'entrer dans la ville : « Ombre Rampante, Cœur de Lion, nous sommes ici pour enquêter sur les phénomènes étranges survenus. Vous avez déjà sûrement remarqué que bien des aspects cachent une menace plus grave. Restez sur vos gardes et laissez Kai vous guidez. »

Si vous avez le rang d'Initié, vous vous engagez dans la vallée, rendez vous au 309

Sinon, rendez vous au 71

85

La Bibliothèque est située au sein d'une des sept tours du monastère, en face de la Tour du Soleil. Il est beaucoup plus réputé pour son contenu, l'un des plus riches et des plus variés du Sommerlund, que pour son architecture : des murs sobres en briques rouges, un toit de pin, haut de 20 m et beaucoup moins imposant que la Tour du Soleil.

Vous poussez les doubles portes et vous accédez à la galerie principale. Des dizaines de rayons, disposés le long d'une nef centrale, abritent tout le savoir nécessaire aux Seigneurs Kai : livres d'histoire, traités de médecine, manuels de stratégie ... Des petits cabinets d'étude individuels peuvent être utilisés par les disciples. Sur le plafond de la Bibliothèque, une peinture grandiose représente l'univers d'Aon, et les plans de la Lumière et des Ténèbres dans une allusion allégorique. La devise des premiers Kai est gravée sur le pourtour : " Honorer les dieux. Protéger les fai-

bles. Défendre sa patrie."

Des bustes représentant des membres illustres de l'ordre sont disposés aux quatre coins de la grande salle centrale. Une relique de Nyxator, le premier champion de Kaï et maître du savoir, est suspendue au milieu du dôme. Des cierges permettent d'éclairer la salle en cette heure blafarde.

Ombre Rampante est déjà là. Il farfouille dans le rayon "Histoire".

Si vous souhaitez lui parler, rendez vous au 116

Sinon, vous parcourez les rayons, à la recherche d'un indice utile.

Si vous disposez de la discipline Kaï de l'Orientalisme, rendez vous au 164

Sinon, rendez vous au 74

Si vous souhaitez quitter la Bibliothèque, rendez vous au 228

86

Votre sens de l'Orientalisme vous indique que le chemin de droite se dirige vers Torch. Bien qu'assez long, vous devrez pouvoir y arriver. Vous vous y engagez.

Rendez vous au 236

87

En fouillant le corps de l'archer, vous pouvez récupérer un carquois et autant de flèches que vous le souhaitez (n'oubliez pas qu'un carquois contient six flèches, et que le carquois est un Objet Spécial : dos). Vous ne pouvez récupérer leurs arcs, trop petits pour votre gabarit. Vous arrachez aussi un médaillon orange, portant l'emblème de Kaag, autour du cou d'un des cadavres. Vous pouvez le conserver (Objet Spécial : cou). Rendez vous au 152

88

Très vite, Ailes d'Orage vous ordonne de vous disposer en cercle. Vous apercevez alors dans les sous bois des dizaines d'yeux couleur topaze vous épiant. La meute est ici. « Cela ne ressemble pas à un comportement habituel, dit Ailes d'Orage, des loups qui attaquent le jour contre des adversaires bien armés. Ils doivent être atteints du mal qu'on a vu au monastère. » Bien loin de ces théories, les loups se jettent sur vous.

LOUP COMBAT	3
PROTECTION	6
VIE	2

Si vous disposez de la Communication Animale, ajoutez 1 à votre *Force d'Attaque* pour la durée du combat.

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez vous au 59

89

La cour centrale est recouverte d'une fine couche de givre. On est au cœur de l'hiver, et de légers flocons de neige flottent jusque sur les pavés. Ombre Rampante et vous vous dirigez vers votre mentor.

Ailes d'Orage se tient debout au milieu de la cour, éclairé par les rayons d'Ishir. Dans la force de l'âge, malgré quelques cheveux grisonnants, c'est un maître Kaï des plus respectés au sein de l'ordre. Ses exploits font d'ailleurs régulièrement l'admiration des jeunes Seigneurs Kaï. Ce fut un honneur d'avoir été désigné comme son disciple. Il vous a pris en charge il y a de cela deux ans aujourd'hui. Son visage pâle et sévère, les pommettes hautes, le front volontaire inspirent la droiture et la rigueur qui se dégagent d'un chef, la flamme fauve qui danse au fond de ses prunelles laisse deviner sa fougue au combat. Subtil mélange de passion et de raison. Immobile, il écoute de façon mélancolique la musique des créatures nocturnes ...

Ailes d'Orage entrouvre ses yeux gris acier :

« Mes jeunes disciples, commence-t-il, cela fait maintenant de nombreuses années que vous avez intégré le monastère, et je suis fier de voir les nombreux progrès que vous avez accomplis. Bientôt, vous accèderez au rang d'Initié. » La joie et l'excitation se lisent dans vos regards, au fur et à mesure du discours d'intronisation : « Il vous reste cependant à tous les deux une épreuve, qui déterminera votre connaissance des disciplines et votre habileté à les utiliser. Si vous la passez avec succès, vous serez Initié de l'Ordre Kaï ! » .

Vous mesurez tous deux l'importance de cette cérémonie : une fois Initié, vous aurez la permission de partir en mission, en assistance de votre Maître.

Rendez vous au 168

90

Cet homme est drôlement perturbé. Vous essayez de parer ses coups tant bien que mal, mais ses assauts sont violents et vous font chanceler. Il ne reste plus qu'à utiliser une vieille technique pour mettre hors de combat un adversaire d'une façon que vous ne voulez pas expéditive : vous parez son coup du revers de votre arme, et vous le fauchez avec votre jambe. Il roule dans la neige, et alors qu'il époussette ses vêtements, Ailes d'Orage intervient. Rendez vous au 208

91

Vous restez quelque peu intrigué par ce volatile, comme s'il était annonciateur d'événements funestes. Ailes d'Orage s'approche de vous après avoir épousseté la neige de ses bottes, et vous demande ce qui vous tracasse. Vous n'osez rien lui répondre.

Vous reprenez tous trois votre marche. C'est alors qu'un coassement strident retenti, vous pétrifiant au milieu des arbres.

Une voix fantomatique résonne entre les frondaisons : « Je vous attendais, Seigneurs Kaï ! Je savais que mes ouailles iraient chercher leur cher Ailes d'Orage, l'enfant du pays. » Vous regardez vers les hauteurs, apercevant brièvement une ombre, une cape tournoyante, et l'éclat métallique d'un cylindre crépitant de pouvoir. Votre maître saisit aussitôt son arme et s'élançe dans les hauteurs, alors que l'inconnu vous menace : « Vous n'êtes qu'une marionnette entre mes mains ! » De multiples boules multicolores jaillissent soudain de l'arme des Ténèbres. Dessinant des arabesques complexes à cause de la traînée lumineuse qu'elles laissent derrière elles, les étincelles létales viennent s'écraser tout autour de vous. Lancez un D10 ou tirez un nombre sur la Table de Hasard. Si vous disposez de la discipline de l'Aura de Dévotion, votre aura pourra dissiper un peu la magie, vous ajoutez alors 1 sur le chiffre que vous avez tiré. Si vous disposez de plus de 3 points de VOLONTE, ajoutez aussi 1. Si vous disposez de la discipline de la Chasse, ajoutez 1 grâce à vos réflexes. Si vous disposez d'une bague de cristal bleue, ajoutez 1 aussi.

Si le résultat que vous tirez est inférieur ou égal à 3, rendez vous au 47
Si le résultat que vous tirez un chiffre supérieur à 5, rendez vous au 65

92

Vous vous penchez sur la jeune femme, et lui faites avaler votre potion de Lampsur (rayez la de votre Feuille d'Aventure). Elle ouvre alors les yeux. Elle se confond en remerciements, et remet au creux de votre paume un petit anneau de cristal « C'est ce que j'ai de plus précieux. Merci d'être venu à mon aide. » Notez l'anneau de cristal dans la case Objets Spéciaux : doigt de votre Feuille d'Aventure. Puis elle raconte son histoire.

Rendez vous au 155

93

"Oui. Le combat pour l'avenir, le combat pour l'espoir. Même si notre monde devait s'écrouler pour être à la merci de Naar, même si notre ordre devait disparaître, et toi comme le dernier survivant, tu devras continuer à te battre. Tu verras que nombre de choses en ce monde sont injustes, cruelles. Mais il faut croire que tu as les moyens de les changer, pour les rendre meilleurs, pour que toutes les Ténèbres de la peur, de l'ignorance, de la souffrance puissent être anéanties. Un jour. Tu as bien répondu à la question."

Mais en combien de tentatives vous vous y êtes pris ?

Si vous n'avez pas fait d'erreur durant l'épreuve, rendez vous au 27

Si vous avez fait une erreur avant de répondre correctement, rendez vous au 239

Si vous avez fait deux erreurs, rendez vous au 260

94

Au cours de la réunion qui ne vous a rien appris que vous ne sachiez déjà, Ailes d'Orage vous a invité à enquêter sur les lieux de l'attaque qui s'est déroulée il y a quelques jours. C'est Rya, la jeune fille espiègle qui s'est occupée de vous lors de votre convalescence, qui va vous servir de guide, dès le lendemain. Ombre Rampante, quant à lui, sera chargé de suivre la piste des agresseurs, si elle existe encore, à cause de ses talents en matière de pistage, et d'essayer de trouver leurs provenances.

Le soleil se lève lentement dans une matinée grise et terne. Durant la nuit, la neige est tombée drue. Les contours du village ne forment plus qu'un vaste espace uniforme et blanc. De petites mains viennent vous secouer.

« -Debout Seigneur Kai ! En route ! » La voix d'enfant de Rya vous perce les oreilles, et son enthousiasme vous fatigue déjà ... Vous vous levez en maugréant. « Arrête de grogner, Cœur de Lion ! Il a neigé hier, tiens regarde ! » Et pouf, elle vous jette une boule de neige qu'elle avait préparée et posée sur la table en attendant de vous réveiller. La fraîcheur vous secoue, et vous vous habillez rapidement pour remplir la mission d'Ailes d'Orage.

Alors que vous cheminez sur l'allée centrale du village en direction de la palissade nord, Rya vous questionne sur les régions au-delà de la vallée de Torch, et de l'entraînement chez les Kai :

« -J'ai entendu beaucoup d'histoires sur les Seigneurs Kai. On raconte qu'ils peuvent parler aux animaux, communiquer sans parler, et même qu'ils possèdent le pouvoir du Soleil entre leurs mains ! J'aimerais bien être comme eux.

-Tu possèdes quelques talents, c'est vrai, mais le chemin est long et ardu pour devenir un Seigneur Kai, dites vous d'un ton un peu présomptueux. De plus, tu as l'air trop âgé pour commencer ton apprentissage.

-Pff ! Si un étranger y arrive pourquoi pas moi ?»

Vexé, vous gardez le silence.

«-Oh, voyons Cœur de Lion, je plaisantais ! Mais comment t'es tu retrouvé sur les bancs du monastère ?

-Eh bien, je ne me souviens pas grand-chose de mon enfance. Je crois que j'ai vécu dans un village sans histoires et mes parents cultivaient un petit lopin de terre. La vie se déroulait ainsi, saison après saison.

-Mais que s'est-il passé ensuite ? Tu aurais pu être un paysan ! C'est pénible, mais, tu y serais arrivé.» Rya imite alors le travail des champs, en creusant un sillon dans la neige avec une charue imaginaire.

«-Eh bien ... Des brigands sont arrivés un jour, et ont dévasté mon village. Je n'en ai aucun souvenir. Par un hasard heureux ou malheureux, je me suis retrouvé seul au monde, unique survivant de ma famille. C'est alors que je fus recueilli par Maître Ailes d'Orage et Maître Séraphin, et ils m'ont amené tous les deux au monastère. C'est tout ce dont je me souviens de mon enfance.

-Excuse moi, je ne savais pas pour ta famille. Je sais que les Seigneurs prennent les enfants très jeunes, et que les familles considèrent souvent ça comme un honneur. Les Kai sont venus pour moi aussi, d'après mon oncle, quand j'avais un an. Surtout qu'en général, ils ne prennent pas de fille. Mais après avoir perdu ma mère à ma naissance, c'était trop dur pour lui de se séparer de la fille de sa sœur. Il avait juré à mon père, son meilleur ami, de s'occuper de moi et de me garder loin du monde, alors qu'il était mourant après une mauvaise blessure lors d'une partie de chasse. Il a alors refusé la proposition des Seigneurs Kai, et donc me voici ici. » Elle s'essuie le coin des yeux avec ses petites mains.

«- Parfois je me sens seule ... Les autres filles ont peur de moi, et les garçons ne font que m'embêter. Tu veux bien être mon grand frère ? On n'a perdu chacun notre famille et nos parents, ensemble, on se serrera les coudes !

- Euh ... oui ...

- Un grand frère, ça protégera toujours sa petite sœur non ? De tout, contre les garçons, contre les filles méchantes, et même contre le chagrin ... »

Vous voulez trouver les mots pour calmer son ardeur, lui expliquer que maintenant, vous êtes Initié donc souvent en mission etc, mais voilà qu'elle agite la main vers une cabane délabrée à la lisière du village, juste sous la palissade :

« -C'est là ! La maison du vieux Algo. L'attaque a eu lieu juste sur le pas de sa porte. »

Rendez vous au 6

95

Sa bave écume de poison, son regard devient malicieux, ses mouvements sont saccadés mais animés par la soif du sang. Même à trois, le combat reste indécis :

GOURGAZ	COMBAT	5
	PROTECTION	12
	VIE	5

Ailes d'Orage	COMBAT	9
	PROTECTION	12
	VIE	7
Ombre Rampante	COMBAT	4

Le Gourgaz s'en prend à vous (pas de chance !) et à Ailes d'Orage (en alternance).

Si vous souhaitez vous retirer du combat pour vous reposer et éviter de prendre trop de coups, le Gourgaz risque de vous infliger une blessure qui vous fera perdre un point de VIE. Mais vous ne pourrez fuir et laisser vos amis à la merci du monstre. Celui-ci s'en prendra alors exclusivement à Ailes d'Orage. Si Ailes d'Orage meurt, rendez vous au 56
Si vous remportez le combat, rendez vous au 302

96

A l'extérieur de la cabane, c'est un carnage ! Cinq Gloks ont dispersé les villageois et ont capturé Rya. Des gerbes de sang éclaboussent le sol immaculé. Dans la maison commune, un cri de rage retentit dans tout le village, alors que quelqu'un a informé Roland de l'événement. Tout s'est passé si vite ! Vous vous précipitez à la poursuite de votre petite sœur, mais quelques flèches empennées de noir vous en dissuadent. Vous renoncez à les poursuivre de front, mais vous commencez à partir dans les sous-bois pour les suivre de loin lorsqu'une main lourde s'abat sur votre épaule pour vous immobiliser.

Ailes d'Orage vous retient : «Arrête-toi, Cœur de Lion !»

« - Maître, que se passe-t-il !

- Mar, gremlin ! S'écrie le chef du village qui surgit à vos côtés »

Roland, qui accompagnait votre maître, n'écoute plus les appels à la prudence et après avoir donné quelques rapides directives aux villageois, il se précipite dans les bois, armé de son épée.

Autour de vous, tout le village est en effervescence. Des femmes pleurent, certains s'activent à transporter les blessés auprès d'Ailes d'Orage qui délivre les soins les plus urgents. Vous rongez d'impatience, tremblant comme une feuille, partagé entre votre désir d'aller au secours de Rya et celui de ne pas désobéir à votre maître qui essaie d'abord d'organiser le secours des blessés de cette seconde attaque.

Ombre Rampante, les bras chargés d'équipement et d'armes, arrive en haletant.

Ailes d'Orage, après avoir fini une opération de Guérison, vous briefe rapidement :

« - Je soupçonnais Mar dès que je l'ai revu. C'est lui qui nous a attaqués à notre arrivée. Et il vient de s'enfuir, le fourbe ! Je ne sais comment, mais il a pu contacter des forces des Seigneurs des Ténèbres et introduit une petite compagnie armée ici. Je ne savais pas pourquoi il a fait ça jusqu'à maintenant. En nous voyant arriver, il a dû précipiter ses plans.

- Maître, j'ai trouvé ceci aussi (vous lui montrez le contenu de la fiole). Algo en a pris. Il est devenu fou, enragé.

- Oui, je sais. Garde ça avec toi.

- Pourquoi Rya ? Pourquoi Mar s'en prend à Rya ? dites vous avec des trémolos dans la voix.

- J'ai mon idée là-dessus ... (il regarde autour de lui. Les secours se poursuivent sans lui). Vite ! Rattrapons-les !» Il finit de s'équiper, et bientôt, tous trois, vous foncez dans la sylve montagnarde. Rendez vous au 57

97

Sous la Tour du Soleil se trouvent les quartiers les plus secrets de l'Ordre Kaï. Les tunnels creusés sous la Tour peuvent vous conduire notamment aux cryptes des Maîtres, où les Savants Kaï viennent passer l'Épreuve des Anciens pour devenir Maître Kaï, ainsi qu'au Memorandum. Des torches aux faibles lueurs tremblotent sous l'assaut des courants d'air. Différentes galeries, partant dans toutes les directions, mènent à divers points de la surface, en dehors de l'enceinte du monastère. Celles-ci ont été construites pendant le siège du monastère, en 4219 APL. Elles sont utilisées comme points d'évacuation, de ravitaillement, ou encore de contre-attaque en cas de siège. Vous vous approchez des cryptes : deux solides portes d'acier bleutées vous barrent le chemin. Elles sont verrouillées pour le moment. Sur les linteaux sont sculptées des images du dieu Kaï dans son combat contre les Ténèbres. Voulez-vous vous rabattre sur le Memorandum ? (rendez-vous au 115)

Ou vous diriger vers les prisons et les oubliettes (rendez-vous au 147) ?

Ou encore regagner le rez-de-chaussée ? (rendez-vous au 297)

98

« Eh bien, commence Ailes d'Orage, on va tout d'abord remonter le cours de la rivière Tor, et s'enfoncer plus en avant dans la vallée de Torch. Mais les forêts qui l'entourent sont sauvages, et avec l'hiver, je ne crains qu'il nous faille bien plus de deux jours pour atteindre le village. »

« Bon, allons nous équiper. Nous partirons en fin de matinée. »

Rendez-vous au 278

99

Malgré vos prompts réflexes, une flèche vous atteint à l'épaule. Déduisez 1 point de VIE, ainsi qu'un point de FORCE.

Rageant, vous vous mettez à couvert, et attendez un signal de votre maître pour charger vos ennemis. Rendez-vous au 5

100

Un Noudic plus âgé que les autres, le chef probablement, accompagné d'une demi-douzaine de gardes, vous regarde piller ses richesses. Ils ordonnent aussitôt à ses gardes de se jeter sur vous. Ils vous maîtrisent et vous rossent (vous perdez 1 point de FORCE) et vous traînent vers la caverne bleutée. Rendez-vous au 123

101

Les chants des oiseaux ne s'entendent plus là où vous êtes. Des empreintes laissent une lourde trace dans la neige. Alors que, en tête, vous les observez, une ombre vous recouvre et pèse de tout son poids sur votre corps ! Vous chanceliez sous l'impact, alors que la bête essaie de vous mordre. Avec l'énergie du désespoir, vous vous dégagez de son étreinte, pour vous remettre sur pieds. La créature ressemble vaguement à un gorille, avec une tête de lion, de longs poils blancs recouvrant sa grande silhouette et une crinière grise couvrant son faciès. Sa mâchoire contient plusieurs rangées de crocs acérés, et ses quatre membres sont terminés par de longues griffes crochues. Elle se tient actuellement sur ses deux pattes postérieures, vous dominant de toute sa hauteur (2,5 m au bas mot !) et lançant un long rugissement se répercutant dans la forêt et les montagnes. Ailes

d'Orage a réagi plus vite que vous, et charge la créature. Ombre Rampante a dégainé son arc.
Si vous souhaitez accompagner votre maître et vous battre à ses côtés, rendez vous au 127
Si vous souhaitez adopter la stratégie d'Ombre Rampante, rendez vous au 216

102

Il vous faut encore plusieurs heures de marche avant d'atteindre l'orée de la forêt. Torch est en vue, blotti au cœur de la vallée. Après plusieurs jours de voyage, l'idée d'un peu d'eau chaude et d'un copieux dîner servi par les habitants de Torch vous excite déjà.
Rendez vous au 84

103

Les paysans se saisissent de vous. Tombé à terre, ils vous rossent sévèrement. Vous perdez 1 point de VIE, ainsi que votre Sac à dos. Si vous survivez à leur déchaînement irrationnel, vous sentez soudain une nouvelle échauffourée se produire, et le prédicateur appeler à l'aide. Le destrier de votre maître, Ailes d'Orage, surgit au milieu de vos agresseurs, brisant leur cercle et envoyant quelques malotrus sur la terre gelée. D'une main solide, votre mentor vous attrape et avec sa force herculéenne, vous hisse sur sa monture. D'une dernière ruade qui disperse définitivement les villageois restants, vous restez finalement tous deux seuls sur la petite place.
Rendez vous au 287

104

Votre regard est attiré par la Flamme Solaire. Après avoir accompli la quête du Magnakaï, Aigle du Soleil aurait fondé le monastère en réunissant les Sommerlundois qui, comme lui, possédaient des pouvoirs latents. Il les a formés, pour qu'ils puissent contribuer à la sauvegarde du Sommerlund. A sa mort, il s'est rendu dans cette grotte, et son corps a été rappelé par le dieu Kaï. Derrière lui, il ne restait plus que la Flamme Solaire. Vous observez les reflets projetés sur les parois... Et les nombreux coins d'ombre.
Si vous disposez de la discipline Kaï de l'Aveuglement, rendez vous au 172
Sinon, vous pouvez rester méditer un peu avec Marteau de Justice, rendez vous au 23
Explorez plus en avant le Memorandum, rendez vous au 184
Ou repartir en direction du sous sol de la Tour du Soleil, rendez vous au 97
(N'oubliez pas que vous ne pouvez accomplir une des actions qu'une fois)

105

Leurs lances brandies vers votre poitrine, les créatures sont perplexes quant à l'attitude à adopter.
Si vous possédez la discipline de la Communication Animale, rendez vous au 28
Sinon, rendez vous au 130

106

Les affronter tous ensemble est peut-être courageux, mais ce n'est peut-être pas la meilleure idée que vous ayez eu ...

PREMIER MILICIEN

COMBAT 3
PROTECTION 6
VIE 3

SECOND MILICIEN	COMBAT 2 PROTECTION 7 VIE 3
TROISIEME MILICIEN	COMBAT 3 PROTECTION 6 VIE 2
QUATRIEME MILICIEN	COMBAT 4 PROTECTION 5 VIE 2

N'oubliez pas que votre PROTECTION sera réduite si vous menez un combat contre plusieurs adversaires (-3 ici). Dès qu'il sera grièvement blessé, le milicien abandonne la partie et laissera ses camarades se débrouiller.

Notez que comme ils sont 4 autour de vous, vous n'avez pas la possibilité de fuir.

Si vous les mettez tous hors d'état de nuire, rendez vous au 252

107

Vous pénétrez dans les salles des Cercles du Savoir, en général réserver aux seuls Maîtres Kai. La première salle est celle du cercle du Feu. Des mannequins de bois sont disposés dans un coin de la pièce pour les exercices aux maniements des armes. Sur une table de chêne, au milieu de la salle, des croquis sont exposés pour montrer comment exécuter les bottes les plus mortelles des moines guerriers. Sur les râteliers le long des murs cependant, il n'y a que des bâtons et des gourdins. Vous pouvez en prendre un si vous le souhaitez: n'oubliez pas de l'inscrire dans la case "Armes" de votre *Feuille d'aventure*. Une porte mène dans la salle du cercle de Lumière. Une alcôve éclairée par une torchère attire votre attention dans le coin nord de la pièce.

Si vous souhaitez voir ce que contient l'alcôve, rendez vous au 238

Si vous souhaitez aller dans la salle du cercle de Lumière, rendez vous au 109

Si vous souhaitez regagner le rez de chaussée de la Tour du Soleil, rendez vous au 297

108

Le Grimoire de Nyxator est très endommagé, et l'écriture en est presque effacée. A vrai dire, seuls quelques passages demeurent encore lisibles. L'auteur du grimoire a été oublié. C'est une œuvre allégorique, une pièce de théâtre sur la vie de Nyxator.

Après bien des combats, Nyxator succomba sous les coups d'Agarash le damné. Son corps a été torturé pendant plusieurs siècles par les agents de Naar, et sa dépouille momifiée orne maintenant la porte Sud de Kaag. Mais sa sagesse demeure, et son héritage est encore vivace. Un passage, la dernière scène où Nyxator s'adresse à ses disciples avant d'aller à la rencontre d'Agarash, le décrit spécialement : "Aussi longtemps que vous vous souviendrez de moi, je vivrais dans vos cœurs. Et aussi longtemps que vous perpétuez l'enseignement de Kai, les Ténèbres pourront être vaincues. Et ce jour arrivera. Restez Authentique dans vos choix. Soyez Ardent pour les assumer."

Après avoir refermé le livre, vous décidez de partir. Rendez vous au 228

Si c'est le deuxième livre que vous lisez, rendez vous directement au 175, car vous n'avez pas remarqué que l'aube approche ! Notez que vous n'aurez la possibilité d'effectuer qu'une seule réponse.

109

La salle du cercle de Lumière est une véritable serre végétale. De nombreuses baies vitrées permettent aux rayons de la lune d'éclairer les nombreuses cultures de plantes exotiques des Maîtres de Lumière. Des croquis du corps humain sont suspendus aux murs. Les rayons des bibliothèques croulent sous le poids des manuels de médecine du Dessi ou de Bautar. Sur un établi, différentes fioles non étiquetées aux couleurs chatoyantes ont été oubliées par quelque Maître étourdi.

Si vous souhaitez goûter la potion bleue, rendez vous au 149

Si vous souhaitez goûter la potion rouge, rendez vous au 271

Si vous souhaitez goûter la potion jaune, rendez vous au 77

Si vous disposez de la discipline de la Guérison, rendez vous au 205

Si vous souhaitez avancer vers la chapelle de l'Aube et du Crépuscule, rendez vous au 39

Si vous souhaitez quitter la Tour du Soleil, rendez vous au 297

110

Vous vous rattrapez de justesse sur le rebord. Il était moins une ! Vous apercevez le fond du puits, à 4 mètres de profondeur. Vous y distinguez aussi une autre ouverture au fond du puits, mais pas assez grande pour un humain... Vous préférez ne pas vous attarder à contempler ce piège, et vous vous hissez jusqu'au rebord, pour gagner le chemin de droite. Rendez vous au 236

111

Après plus d'une heure de marche à travers de nombreuses galeries, de plus en plus étroites, on vous débände enfin les yeux. Les Noudics vous ont autorisé à entrer dans leur sanctuaire, et le spectacle qui s'offre à vous vous laisse bouche bée. Rendez vous au 281

112

« Un piège ! » vous dites vous, alors que votre pied accroche un fil tendu en travers du chemin et que vous entendez un léger déclic. Un énorme tronc tombe de la cime des arbres et est bien près de vous décapiter ! Le tronc vous heurte seulement entre les omoplates, ce qui vous projette à terre et vous fait perdre 1 point de FORCE. Si vous survivez, vous frottez les organes endoloris par l'impact. Aidés par votre mentor, vous repartez en chemin, bien décidé à faire payer l'auteur de cette farce grossière.

Rendez vous au 241

113

« Ppaaass aiiiddé NOUDIC ? TTrrrouu !!! » s'exclame le doyen. Aussitôt, une faille s'ouvre sous vos pieds. Après une longue glissade, vous retombez sous les profondeurs d'un glacier souterrain. Rendez vous au 197

114

Votre esprit combatif se déchaîne dans un éclair de lumière, et en un instant, l'ombre disparaît. "La lumière de ta vertu peut terrasser toutes les ténèbres." Rendez vous au 243

115

Un chemin que vous connaissiez bien, longue d'une centaine de mètres, vous conduit jusqu'à la chambre souterraine du Memorandum. Une flamme gigantesque, ardente comme les cœurs vaillants, brûle au centre de la caverne. Elle est constamment alimentée par les disciples Kaï, comme le feu qui doit brûler en chacun d'eux. De petites cheminées ont été aménagées pour aérer ce lieu sacré, et une importante réserve de bois est disposée dans un coin sec, mais à l'abri de la chaleur.

Cette cuvette naturelle, formée par l'action d'une ancienne rivière souterraine, a ensuite été taillée par les mains laborieuses de plusieurs générations de Seigneurs Kaï, pour finalement avoir des murs parfaitement rectilignes, alors que le plafond se perd à une dizaine de mètres de hauteur. La plupart des façades sont lisses et plates, car celles-ci sont poncées et polies, comme punition pour les disciples turbulents, comme acte de pénitence pour ceux qui ne se pardonnent pas leurs fautes, ou comme thérapie méditative pour ceux qui cherchent la paix intérieure. Ainsi, certaines parties sont réfléchissantes comme de l'eau claire : c'est pourquoi on appelle aussi le Memorandum la salle du Miroir. Vous même avez passé plusieurs heures dans cette salle souterraine au cours de votre éducation.

Vous laissez cependant vos mains errer sur d'autres parois couvertes d'inscriptions, plus sacrées, plus respectueuses, plus honorables encore que le fruit du labeur patient des moines Kaï.

Car le Memorandum est l'endroit même qui cristallise l'histoire des Kaï, contenant leurs plus anciennes légendes et tous leurs souvenirs. Plusieurs générations entretiennent cette retraite souterraine, car sur ces pans sont gravées les noms de tous les Seigneurs Kaï morts depuis la fondation de l'Ordre : ceux qui sont tombés au combat, ceux qui sont décédés de manière naturelle, ceux disparus au cours de missions lointaines ... C'est un lieu de mémoire, et chaque fois qu'un Kaï quitte ce monde pour rejoindre l'Univers de la Lumière, on vient inscrire son nom ainsi que son histoire, pour que, à jamais, on se souvienne de lui.

Un Maître Kaï se trouve aussi dans le Memorandum, assis en tailleur en face de la flamme, en transe.

Souhaitez vous explorer plus en avant le Memorandum (rendez vous au 184) ?

Si vous voulez parler avec le Maître Kaï présent (rendez vous au 122) ?

Si vous voulez quitter ce lieu, reprenez la galerie en sens inverse et rendez vous au 97

116

Vous adressez un salut à votre condisciple, qu'il vous renvoie distraitement, absorbé par sa lecture. Ombre Rampante est plus jeune que vous d'un an, mais comme il est Sommerlundois, sa détection a été plus rapide et il a été conduit plus jeune au monastère. Sa tignasse rousse et son teint pâle en fait un bouc émissaire idéal, mais son air inoffensif cache un caractère réfléchi et posé, ce qui lui permet de sortir de biens de situations difficiles. Et sous ses yeux bleus azur se forge un esprit déjà plein de maturité. Vous êtes amis depuis maintenant près de huit ans, quand lui et vous avez intégré en même temps le monastère.

« -N'est ce pas enivrant de pouvoir bientôt partir et de ne plus rester au monastère ? vous dit-il, levant la tête de sa lecture. Ca fait longtemps que j'attends ce moment !

- Oui, c'est sûr, répondez-vous, Renard d'Argent a passé l'épreuve le mois dernier, mais c'était différent.

- Il semblerait que l'épreuve est différente à chaque fois, en fonction du Maître instructeur ... Ah,

les voyages ! Visiter des régions lointaines et étrangères ...

- Es tu déjà rentré voir tes proches ?

- Non, tu sais bien que ce n'est pas permis ... Mais plus tard ...

- Reviens sur Terre, Oher (vous aussi, vous l'appellez par ses " initiales "), il y a une étape avant de sortir du monastère autrement que pour la corvée de bois ou les exercices dans la forêt ! »

Quand vous l'interrogez sur ses recherches, il vous répond de façon évasive : « Eh bien, j'étudie une biographie d'Aigle du Soleil. Il a suivi la Voie de son propre chef, et il y a sûrement une indication de la réponse dans le récit de sa vie. »

Vous le laissez à ses études et vous déambulez à travers les rayons.

Si vous disposez de la discipline de l'Orientation, rendez vous au 164

Sinon, rendez vous au 74

Si vous souhaitez quitter la Bibliothèque, rendez vous au 228

117

« Intéressant, tu as échappé aux premiers pièges de la raison, mais alors, quelle est la réponse ? »

Si vous pensez que la réponse est « Courage », rendez vous au 120

Si vous pensez que la réponse est « Avenir », rendez vous au 93

Si vous pensez que la réponse est « Présent », rendez vous au 211

Si vous pensez que la réponse est tout autre, rendez vous au 79

118

Vous vous réveillez dans le dortoir. Des visages inquiets sont penchés sur vous. Le prêtre qui vous a retrouvé dans la salle des méditations vous explique ce qui est arrivé : "L'ombre représentait tes peurs. Tu t'es laissé submerger par elles, il ne le faut pas, car tu possèdes toutes les qualités pour être un grand seigneur Kai." Ailes d'Orage, qui se trouve dans la pièce, vous invite à continuer l'épreuve. "Tu n'as pas perdu beaucoup de temps, peut être as-tu encore la force de trouver l'enseignement du Kai". Vous ne disposez plus que de 2 points de VIE dues aux blessures fictives de l'ombre (mais qui vous semblait bien réelles). Rendez vous au 228, mais notez que vous ne pourrez grimper encore la Tour du Soleil.

119

"Tu as fait preuve de précipitation et tu manques encore de sagesse. Je ne peux t'accorder le rang d'Initié. Ta formation est encore loin d'être complète, et il serait préférable que tu restes au monastère."

Ombre Rampante se présente alors à votre maître, et réponds correctement à la question.

Ailes d'Orage reprend alors : "Ombre Rampante, tu es Initié de l'Ordre Kai. Tu pourras partir en mission avec moi. Cœur de Lion, tu resteras ici auprès de tes autres Maîtres pour parfaire ta formation. Mais je ne doute pas que tu sauras trouver les ressources pour surmonter cet échec et que très bientôt, tu seras Initié de l'Ordre Kai " Votre échec est cuisant, mais ceci vous motive d'autant plus pour apprendre. En attendant, vous pouvez recommencer cette aventure depuis le début.

120

"Du courage, il t'en faudra, tout au long de ta vie. Mais ce n'est pas par le combat que tu en gagneras. Avec le temps, tu feras la distinction entre la témérité, c'est à dire la prise de risques inconsidérés, et le courage, la volonté de faire face à ses peurs. Ta quête n'est pas terminée." Vous repartez confiant de cette leçon de sagesse.

Si c'est votre troisième erreur, rendez vous au 119

Si vous souhaitez aller à la Bibliothèque, rendez vous au 85

Si vous préférez la Tour du Soleil, rendez vous au 297

Si vous explorez le mur ouest, rendez vous au 125

Si vous préférez le mur nord, rendez vous au 133

Si vous pensez avoir la réponse au combat qui a le plus de valeur, rendez vous au 175

121

Vous soufflez un peu tout les trois après cette terrible épreuve. Vous devez avaler un Repas, sous peine de perdre 1 point de FORCE. Les chevaux sont perdus, ainsi que l'équipement qu'il transportait, et vous devez continuer votre route à pied. Ailes d'Orage déchire alors sa cape et avec quelques bouts de bois, constitue des raquettes de fortune pour marcher sur la neige encore fragile. Vous cheminez ainsi tous les trois, jusqu'à ce que vous soyez en vue d'un glacier qui mène directement à Torch. Mais vous devez encore descendre 40 mètres à pic d'une falaise pour rejoindre le glacier... Si vous disposez d'une corde, rendez vous au 222

Sinon, vous devez faire attention, rendez vous au 275

122

Vous vous approchez du Maître Kai. Il se trouve que ce soit Marteau de Justice, l'un de vos précepteurs en classe. Vous lui présentez vos salutations.

« Bonjour, Cœur de Lion. Ainsi, tu passes ton épreuve, n'est-ce-pas ? (vous hochez la tête) Le Memorandum recèle bien des secrets... Et il te guidera vers la voie du Kai. Vois-tu la Flamme Solaire ici ? Elle a été allumée par Aigle du Soleil, il y a de cela plus de 600 ans. Et elle continue de brûler, comme pour nous rappeler notre ascendance, notre gloire, et notre honneur. » Marteau de Justice se mure soudain dans le silence.

Vous pouvez rester méditez un peu avec lui, rendez vous au 23

Ou observez de plus près la Flamme solaire, rendez vous au 104

Explorez plus en avant le Memorandum, rendez vous au 184

Ou repartir en direction du sous-sol de la Tour du Soleil, rendez vous au 97

123

Escorté d'une douzaine de gardes maintenant, vous débouchez dans une caverne de taille respectable. Au milieu de celle-ci, une sculpture de pierre a été édifiée, représentant une divinité Noudic inconnue. La lumière du jour est filtrée par les cristaux du plafond, ce qui donne cette couleur bleutée à la caverne. Quelques gardes Noudics gardent les différentes entrées de ce qui semble être le sanctuaire de ces hommes-souris. « AAAllors cciiii ? UUUnn hhuumaainnn ? » chevrote une voix dans votre dos. Vous sursautez. Vos anges gardiens relâchent leur étreinte. Rendez vous au 21

124

Vous esquivez le coup maladroit du milicien, et vous le saisissez par le collet. D'un mouvement d'épaule et de hanche, vous le projetez avec violence sur l'un de ses camarades. Pendant que les deux roulent dans la neige, vous vous retournez pour faire face aux deux derniers :

TROISIEME MILICIEN	COMBAT	3
	PROTECTION	6
	VIE	2
QUATRIEME MILICIEN	COMBAT	4
	PROTECTION	5
	VIE	2

N'oubliez pas les règles du combat à plusieurs, notamment que vous devez diminuer votre PROTECTION de 1 point tant que vous affrontez deux adversaires. S'il est grièvement blessé (point de VIE à 1), un milicien se retire du combat, laissant alors la tâche à son compère seul (pas de mise à mort au cours de ce combat).

Si vous prenez la fuite, rendez vous au 220

Si vous mettez les deux gredins hors d'état de nuire, rendez vous au 252

125

De nombreuses installations occupent le mur ouest. Près de la tour du Soleil, la salle du cercle de Solaris est la pièce la plus ancienne du monastère. Elle est restée intacte malgré toutes les guerres, contrairement au donjon principal. Plus loin, on aperçoit les ateliers, l'armurerie, et la salle du Conseil d'Etat-major.

Un escalier, situé à la base des remparts ouest, permet d'accéder aux oubliettes.

Si vous voulez entrer dans la salle du Cercle de Solaris, rendez vous au 201

Si vous désirez explorer les ateliers et l'armurerie, rendez vous au 58

Si vous souhaitez explorer les oubliettes, rendez vous au 147

Ou revenir dans la cour centrale, rendez vous au 228

126

Vous faites un pas de côté qui vous met hors d'atteinte du maladroit milicien. Puis vous le saisissez pour vous en servir comme bouclier humain contre les coups de deux de ses compagnons. Après qu'ils l'aient assommé par méprise, vous envoyez un coup de pied puissant qui envoie votre victime roulé contre ses deux compères. Pendant qu'ils se débattent tous les trois dans la neige, vous faites face au dernier lascar, terrorisé d'affronter un Seigneur Kai :

MILICIEN	COMBAT	2
	PROTECTION	7
	VIE	3

Si vous prenez la fuite, rendez vous au 220

Si vous le mettez hors d'état de nuire, rendez vous au 252

127

Les flèches d'Ombre Rampante n'ont aucun effet sur le cuir de cette créature. L'arme à la main, vous vous tenez aux côtés de votre maître. « Cœur de Lion, sur ta droite ! » crie Ailes d'Orage. Cet avertissement vous permet d'éviter un coup de griffes vicieux, et très vite vous ripostez.

BAKANAL	COMBAT	6
	PROTECTION	8
	VIE	6
AILES D ORAGE	COMBAT	9
	PROTECTION	12
	VIE	5

Les règles du combat à plusieurs s'appliquent pour le Bakanal. Il attaque alternativement vous et Ailes d'Orage. Si vous maîtrisez la discipline de l'Initiation, vous pouvez ajouter un à votre *Force d'Attaque* par coordination avec les assauts de votre maître. Vous pouvez bien sûr vous retirer du combat, ce qui sera considéré comme une fuite, en espérant que votre maître pourra s'en tirer tout seul.

Si Ailes d'Orage meurt au cours du combat, rendez vous au 183

Si le Bakanal est terrassé par vos efforts conjugués, rendez vous au 270

128

Vous marchez prudemment sur le sentier, tandis qu'Ombre Rampante sifflote et qu'Ailes d'Orage est absorbé dans ses pensées, en retrait, dans un état « passif » comme il aime à vous le rappeler. Le parfum du danger rôde, et vous épiez les sous-bois. Si vous disposez de la discipline de la Chasse, rendez vous au 51

Sinon, lancez un D10. Si votre PERCEPTION est supérieur ou égal à 4, ajoutez 1. Si votre résultat est supérieur à 3, rendez vous au 51

S'il est inférieur ou égal à 2, rendez vous au 112

129

Vous ne maîtrisez pas encore tous les arcanes de la médecine du monastère, mais vous demandez de l'eau chaude et une aiguille, qu'on vous apporte aussitôt. Vous lavez la blessure, alors que vous avez placé un morceau de bois dans la bouche du garçon pour que sa douleur soit moins lourde à supporter. Ensuite, vous insufflez une partie de votre énergie vitale sur la plaie. L'effort vous coûte 1 point de VOLONTE, ou de FORCE à défaut. L'opération finie, ce qui semble avoir soulagé le jeune homme, vous suturez et recouvrez le tout d'un solide bandage. « Du repos, il a besoin de repos. » dites vous, en vous essuyant le front, alors que votre patient s'endort dans les bras de sa mère. « Merci Seigneur, Merci ! dit-elle, la voix débordant de gratitude. Je n'ai pas grand-chose, mais veuillez prendre ceci, c'est tout ce que je possède. » Elle vous tend une couverture, que vous hésitez à saisir. La pièce de tissu est d'une remarquable finesse, soyeuse, mais solide et résistante, bien adaptée aux rigueurs de l'hiver. Si vous désirez conserver la couverture de Shina (c'est le nom de la mère du garçon), inscrivez-la dans les objets contenus dans votre sac à dos. Vous pourrez ajouter un point de FORCE lors du gain du au repos lorsque vous dormez avec. C'est le temps de manger maintenant. Rendez vous au 247

130

Visiblement, elles ne comprennent rien à ce que vous dites ou aux gestes que vous faites. L'un des deux Noudics recule alors prudemment et farfouille dans son sac en bandoulière, pendant que l'autre cherche à capter votre attention. Si vous décidez d'agir en premier, pour forcer le passage de la grotte, rendez vous au 294

Si vous leur laissez l'initiative, rendez vous au 15

131

Un triste spectacle vous attend dans cette crevasse. Le cadavre d'un homme se trouve étendu sur la glace. Son corps est parfaitement conservé à cette altitude. Il a le crâne fracassé, probablement dû à sa chute de la faille que vous apercevez au dessus de votre tête. Ses jambes sont prises dans la neige, mais le reste du corps est accessible. C'est visiblement un patrouilleur frontalier, et même si le gel des montagnes fausse un peu votre évaluation, vous supposez qu'il doit être là depuis 3 ou 4 jours.

Un sabre est accroché à sa ceinture. Vous pourrez le prendre si vous le désirez.

Un détail vous laisse perplexe cependant. La hampe d'une flèche est restée plantée dans sa jambe. Une flèche noire, fine, courte, et empennée d'une plume orange, signes évidents qu'elle provient d'une unité de Gloks qui opère dans la région. Rendez vous au 193

132

Vous débouchez sur une longue galerie centrale, de dimensions respectables par rapport à ce que vous avez connu jusqu'à présent. Elle est largement éclairée, même si aucun Noudic n'est visible dans les parages. Elle semble déboucher sur une vaste salle, à 30 mètres de votre position, d'où vous percevez une vive lumière bleutée. Deux petites galeries traversent l'allée principale de façon perpendiculaire. Si vous souhaitez emprunter la première, sur votre gauche, rendez vous au 277 (si ce n'est déjà fait)

Si vous préférez emprunter la seconde, sur votre droite, rendez vous au 169 (si ce n'est déjà fait)

Si vous souhaitez gagner la caverne au loin, rendez vous au 281

133

La tour Durncrag domine le mur nord. Du sommet, des vigiles surveillent les crêtes des montagnes qui séparent le Royaume du Soleil des Royaumes des Ténèbres. Aujourd'hui, c'est Œil de Cristal, un jeune Aspirant Kai et maître Eaux Vives, Maître Primat, qui sont chargés du tour de garde.

Maître Eaux Vives est une des très rares femmes membres de l'Ordre Kai. Vos maîtres vous ont expliqué que ce n'est pas parce que le don est moins présent chez le sexe féminin, ni qu'elles n'ont pas les capacités de suivre l'entraînement, mais qu'il est difficile de les retenir lorsqu'elles aspirent à une vie de famille et qu'alors, elles se languissent d'une ambition plus haute.

Vous les saluez d'en bas. La tour Durncrag abrite aussi les stocks d'eau potable et de nourriture, ce qui assure l'autarcie du monastère en cas de siège. Vous passez à côté des dortoirs des jeunes seigneurs Kai et des bains, pour vous diriger tout droit vers l'écurie. En ouvrant la porte, le vent glacial s'engouffre avec un sifflement strident, ce qui fait hennir les chevaux.

Il n'y a pas grand chose ici. Cependant, vous pouvez vous diriger vers l'Animalerie, située en-

dessous des écuries (rendez vous au 49).

Sinon, vous pouvez retourner dans la cour (rendez vous au 228), ou montez au sommet de la tour Durncrag tenir compagnie aux deux vigiles (rendez vous au 256).

134

La marée blanche vous emporte, vous noie, vous écrase, vous engloutit. Vous perdez 1 point de VIE sous les assauts de la neige. Si vous survivez, vous devez adopter une stratégie pour essayer de vous maintenir à flots. Si vous essayez de nager pour rester en surface, rendez vous au 258

Si vous essayez de vous guider vers une branche d'arbre et de vous accrocher pour ne pas être emporté, rendez vous au 188

Si vous souhaitez vous tenir en boule, pour vous couvrir le plus possible, rendez vous au 234

135

Votre petit groupe s'enfonce dans la grotte, en attendant que la tempête passe. Les chevaux sont laissés à l'entrée de la caverne, mais ils ne forment qu'un bien maigre rempart contre le vent hurlant. Vos oreilles bourdonnent. Ailes d'Orage est absorbé dans ses pensées. Vous entendez soudain un bruit derrière vous, comme un grognement félin. Ombre Rampante ne semble avoir rien remarqué. Si vous désirez aller voir de quoi il retourne, rendez vous au 282

Si vous préférez attendre que votre maître se décide à repartir, rendez vous au 60

136

Vous essayez d'entrer en contact avec la bête. Vous parvenez à la calmer un moment, et vous sondez ce qui se passe dans son organisme. Quelque chose fait bouillir son sang. L'effet a été fulgurant. De ses yeux implorants, vous sentez que le loup souhaite qu'on l'abatte, avant que quelque chose de terrible ne lui arrive.

Mais absorbé dans vos réflexions, vous ne voyez pas le loup rompre lui aussi sa chaîne et se jeter sur vous !

Rendez vous au 170

137

Un véritable capharnaüm règne dans cette mesure délabrée. Une vitre qui claque au vent laisse filtrer une fine poussière de neige. Vous regardez tout autour de vous. De la vaisselle brisée par-ci, quelques haillons par-là, des vieux meubles ...

Vous essayez de voir si quelque chose a pu causer la folie d'Algo. Ah, ceci ... Une fiole vide, s'égouttant lentement au rythme des battements de la fenêtre, laisse une tache verdâtre sur le sol. Des traces de pas semble se diriger vers la porte de derrière.

Si vous possédez la discipline de l'Oriente, rendez vous au 259

Si vous souhaitez regarder le contenu de la fiole vide sur le sol, rendez vous au 150

138

« Quoi ! Vous aimez la moisissure et la pourriture ! Je ne peux accepter la corruption de l'Ordre Kaï » s'exclame-t-il, alors qu'il se saisit d'une louche et l'abat sur vous.

ERMITE FOU COMBAT	4
PROTECTION	3
VIE	1

La folie lui donne une force surhumaine.

Si vous le tuez, rendez vous au 187

Au bout de deux Assauts, Ombre Rampante intervient et le transperce. Rendez vous alors au 187

139

Vous devez briser la première vague de villageois pour espérer vous échapper. Le prédicateur semble pris d'une véritable frénésie, et vous ceinture de ses maigres bras. Vous vous dégagez aisément, et vous dégainez votre arme, mais sans chercher à placer des coups mortels à la foule.

VILLAGEOIS : COMBAT	3
PROTECTION	8
VIE	2

Comme vous êtes entouré de toutes parts, vous ne pouvez fuir.

Si vous brisez le cercle des villageois, rendez vous au 194

140

Votre dernier coup atteint son but en plein cœur, et dans un gargouillis informe, il s'écroule sur le sol. Terrifié par la surprenante résistance du vieil homme, vous tombez de fatigue.

« NOON !! »

Horriée par le spectacle de ce vieil homme qui l'avait vue grandir, Rya s'évanouit. Vous appelez rapidement à l'aide. Alors que quelques villageois viennent au secours de la jeune fille et s'occupent du cadavre d'Algo, vous vous dirigez dans la maison du vieux gremlin pour essayer de comprendre ce qui vient d'arriver. Rendez vous au 137

141

Des stries, des fissures, de petites veinules ... La pierre essaie de vous décrire une histoire, mais l'obscurité des lieux vous incitent plus à quitter rapidement cette galerie que de rester étudier la paroi.

Si vous vous dirigiez vers les oubliettes, rendez vous au 147

Si c'était vers l'Animalerie, rendez vous au 49

142

Vous gagnez le camp d'entraînement, où votre maître est entrain de s'exercer.

Vous restez assis pour l'instant, observant les techniques complexes utilisées par votre maître. Son arme virevolte et accélère, chaque mouvement balaie la neige et crée des ondes qui vont s'évanouir sous le vent.

Vous vous souvenez vaguement des histoires à propos d'Ailes d'Orage. Après son accession au titre de Maître Kaï, Ailes d'Orage a passé de nombreuses années dans les rangs de l'Armée Somerlundoise pour parfaire sa formation. De «simple» soldat (il cachait son identité), il a fini capi-

taine, et il a passé de nombreuses années en terre étrangère, avant de revenir au monastère. Vous l'interpellez : « Pour y accorder de la valeur, je souhaite me mesurer à vous au combat ». Il sourit : « Très bien. Choisis une arme ». Rendez vous au 204

143

Vous analysez rapidement le paysage. Le chemin montagneux se révélera plus court, car vous avez une vue dégagée et les pentes ne sont pas trop abruptes. Cependant, en cette période de l'année, les dangers des montagnes sont multipliés. Vous apercevez une couche importante de neige fraîche sur les versants, qui est tombée deux jours avant. Plus loin, la rivière se déverse en aval d'un glacier. La forêt quant à elle est très clairsemée, et la progression à l'intérieur ne devrait pas être trop difficile. De plus, les arbres constituent un rempart rassurant contre les intempéries qui se préparent à l'horizon. Néanmoins, vous ne savez quel genre de bêtes y habitent, ni ce que vous y trouverez ... L'appel de la meute se fait d'ailleurs entendre.

Si vous décidez de poursuivre par la forêt, rendez vous au 279

Si vous décidez de poursuivre par la montagne, rendez vous au 151

144

L'aspect intérieur du logis est tout le contraire de l'aspect de l'ermite : c'est propre, bien tenu, et tout est rangé avec une précision minutieuse quasi maniaque. Un lit est disposé dans un coin, alors que l'âtre, au milieu de la cabane, apporte chaleur à tout le foyer. Une marmite est entrain de chanter sur la flamme, dégageant des effluves appétissants. Une bibliothèque, chargée de volumes anciens, est posée dans un coin. L'ermite vous sert un bol de ragoût. Si vous désirez en manger, rendez vous au 186

Si vous soupçonnez quelques maléfices ou poisons, vous n'y touchez pas et écoutez son récit, rendez vous au 276

145

Vous vous agenouillez devant l'icône et priez silencieusement. Un murmure cependant vous parvient ... "Es tu prêt à tout pour ton épreuve ?"

Si vous répondez par l'affirmative, rendez vous au 298

Si vous prenez peur devant cette voix inconnue, rendez vous au 22

146

Alors que vous progressez précautionneusement, l'avertissement silencieux de votre maître vous parvient : « Cœur de Lion, A ta droite, ATTENTION ! » Le sifflement d'une volée de flèches vient briser le silence hivernal. Grâce à l'avertissement d'Ailes d'Orage, vous pouvez ajouter un point lors du test pour éviter les flèches. Rendez vous au 289

147

Les Seigneurs Kaï ne s'occupent que rarement des criminels du droit commun. Par contre, ils leur incombent d'intercepter tous les intrus issus des Royaumes des Ténèbres, ou tout membre d'une secte affiliée à Naar, comme les énigmatiques Cénériens.

Vous vous approchez des oubliettes, et vous débouchez dans une grande cave. Une massive porte

de fer vous barre l'accès aux geôles proprement dites. Deux Maîtres Kai sont en faction : Lance d'Airain et Flamme Colorée. Un jeune novice Kai, qui n'a pas encore reçu son nom, est assis à une table dans un coin de la cave. Visiblement, il s'ennuie un peu.

Si vous souhaitez parler aux deux Maîtres Kai en faction, rendez vous au 20

Si vous souhaitez aller embêter gentiment le novice, rendez vous au 224

Si vous préférez visiter l'Animalerie, rendez vous au 75

Si vous souhaitez remonter vers le mur ouest, rendez vous au 125

Ou vous dirigez vers une galerie qui mène sous la tour du Soleil, rendez vous au 97

148

Vous ne vous laissez pas abuser longtemps. Vous ne ressentez aucune présence, ce qui dissipe aisément cette vision de votre propre peur. L'ombre s'évanouit dans une volute de fumée.

"N'oublie pas que ta foi et tes disciplines sont tes meilleures armes" Rendez vous au 243

149

La potion bleue vous laisse un goût amer dans la bouche, mais cette potion de Lampsur vous a fait gagner 2 points de VIE.

Si vous souhaitez goûter maintenant la potion rouge (si vous ne l'avez déjà fait), rendez vous au 271

Si vous souhaitez goûter la potion jaune (si vous ne l'avez déjà fait), rendez vous au 77

Si vous souhaitez avancer vers la chapelle de l'Aube et du Crépuscule, rendez vous au 39

Si vous souhaitez quitter la Tour du Soleil, rendez vous au 297

150

Vous regardez le contenu de la fiole. Ne sachant trop comment identifier le fluide, vous la conservez. Ailes d'Orage saura bien quoi en faire.

Si maintenant, vous possédez la discipline de l'Oriente, rendez vous au 259

Si, en dépit du danger, vous voulez goûter le contenu de la fiole, rendez vous au 192

Mais un bruit dans la ruelle vous fait sursauter. La palissade vient de craquer ! Des cris s'élèvent, des larmes, des râles d'agonie, des cliquetis métalliques. Vite, vite !!

Si vous voulez vous ruer à l'extérieur pour voir ce qui se passe, rendez vous au 96

151

Vous franchissez le col. Les sabots de vos chevaux s'enfoncent dans la neige vierge, et chacun des mouvements de votre respiration dégage une volute glacée. Ombre Rampante se remet petit à petit de sa blessure. Ailes d'Orages s'enveloppe dans sa cape et étudie attentivement le terrain, à la recherche de quelque chose qui vous demeure invisible. Pour vous, le principal souci reste de combattre le froid qui vous ronge les mains, qui vous coupe le souffle, et qui engourdit tous vos membres... Un blizzard s'est levé, et ravage les muscles et les esprits pris dans cet enfer blanc.

Si vous ne possédez pas de cape ou de manteau de fourrure, vous perdrez un point de FORCE et un point de PERCEPTION, tant que vous serez à l'extérieur et jusqu'à ce que vous quittiez les montagnes. De plus, si vous ne possédez pas de gants, les gerçures qui commencent à apparaître sur vos mains vous pénalisent d'un autre point de FORCE, jusqu'à ce que vous quittiez les mon-

tagnes. En attendant, vous devez choisir une direction où avancer dans cette tourmente. Une petite cavité naturelle se trouve sur votre gauche. Peut-être pourrez-vous vous abriter pendant le gros de la tempête de neige.

Rendez vous au 135

Si vous préférez avancer plus avant dans la montagne, bien que vous ne voyez plus à 2 mètres devant vous, rendez vous au 60

152

Au nombre de huit, aucun membre de cette petite escouade n'ira rapporter de leurs actions. Vous pouvez récupérer de menus objets sur le corps des fantassins :

- deux Epées

- un Sabre

- un casque bosselé (Objet Spécial : tête) : il ne peut servir que pendant un seul combat, car il est bien usé. Mais il augmente de 1 point le total de PROTECTION

- l'équivalent d'un Repas

Rya ne se trouve pas avec eux. Ombre Rampante essuie rapidement son arme alors qu'Ailes d'Orage vous tend une potion de Lampsur que vous buvez à grandes gorgées. Vous gagnez 2 points de VIE. Vous tendez ensuite la fiole à Ombre Rampante, qui boit à longs traits aussi.

Une fois ragaillardisé, vous repartez tous trois à la poursuite de Mar et de Rya, qui n'ont pas dû allé bien loin, car vous entendez les cris de Rya.

Rendez vous au 44

153

Le premier milicien attaque : lancez un D10. Si vous maîtrisez la discipline de la Chasse, ajoutez 1. Si vous maîtrisez la discipline de la Maîtrise des Armes, ajoutez 2. Si votre FORCE et votre PERCEPTION additionnés est égal ou supérieur à 9, ajoutez 1.

Si vous obtenez un résultat inférieur à 4, rendez vous au 232

Si vous obtenez un résultat entre 5 et 9, rendez vous au 124

Si vous obtenez plus de 9, rendez vous au 126

154

Vous prenez une profonde inspiration, vous vous pincez le nez, et plouf ! Lancez un D10. Si votre total de FORCE est supérieur à 4, vous pouvez ajouter un. Si au contraire il est inférieur à 2, retranchez un. Si vous possédez huit objets dans votre sac à dos et une cape ou un manteau de fourrure, tout ceci vous alourdit et vous devez retrancher encore un au résultat. Si vous disposez de la discipline de la Guérison, vous arrivez à augmenter un peu la chaleur de votre corps avant de vous jeter, ce qui vous permet d'ajouter deux points. Si votre résultat est inférieur ou égal à 4, rendez vous au 190

S'il est supérieur à 4, rendez vous au 242

155

« Mon nom est Linéa, et je suis guérisseuse. Ma mère est originaire du Ruel, et j'y ai vécu là-bas pendant de nombreuses années. Elle m'enseignait la science des plantes et l'art de la botanique, bien loin des pratiques des cruels Cénériens ! Mais quand elle est morte, il y a de cela deux ans,

j'ai décidé de partir à la recherche de mon père, qui est un grand érudit sommerlundois. J'ai entendu dire qu'il se trouvait dans la région, et je l'ai cherché partout. Hier, ces malotrus m'ont abordée, car l'un de leurs chevaux avait un comportement étrange, après avoir bu de l'eau dans une rivière, au cœur de la forêt qui entoure Torch. J'y ai consacré toutes mes forces, mais le cheval était atteint d'un mal fulgurant. Il a été pris d'un accès de rage, qui a blessé l'un de leurs compagnons, avant de mourir peu après. Et ils m'ont accusé de l'avoir empoisonné, et je vous remercie d'être venu à mon aide. » Elle vous demande si vous avez quelques bandages pour panser ses blessures et les vôtres. Ombre Rampante apporte le nécessaire qui était resté avec vos chevaux. Grâce à ses soins, vous récupérez 1 point de VIE.

Vous lui demandez si elle a besoin d'une escorte pour qu'on la ramène vers une ville plus civilisée. « Non, vous répond-elle, je vais reprendre ma route vers Toran, et de là, je partirais vers les pays de Batar ou de Dessi. Je n'ai pas retrouvé mon père, mais qu'importe. Cette aventure m'a fait comprendre qu'il fallait que je vive ma vie. Merci pour tout. Adieu. » Elle se relève et s'éloigne, vous laissant tous les deux.

Rendez vous au 62

156

Vous descendez de la montagne près d'un lac aux eaux claires. Une rivière issue de la fonte des glaciers alimente ce petit plan d'eau. Vous essayez chacun de récupérer un peu et vous vous allongez au bord du lac (Vous gagnez 1 point de VIE pour le repos, 2 avec la Guérison, et vous récupérez les points de FORCE perdus dus au froid, mais pas ceux dus aux différentes épreuves que vous avez subies). En vous réveillant, vous avez faim, et vous devez avaler un repas sous peine de perdre 1 point de FORCE. Après cette rapide collation, Ailes d'Orage déclare avec une pointe d'émotion dans la voix à l'idée d'arriver bientôt chez lui, dans sa région natale. « Torch n'est plus très loin. Allons-y » Vous quittez enfin les montagnes.

Rendez vous au 84

157

Vous entonnez un chant à la mémoire de tous les Seigneurs Kaï disparus, comme on vous l'a appris durant vos longues heures dans la salle de l'Aube et du Crépuscule. Un cantique à la gloire de l'Ordre et de votre dieu tutélaire. Votre voix résonnante emplît la salle de clameurs de satisfaction. Un son, cependant, vous parvient, distinct entre tous : « survivre à la Nuit, survivre au Néant ».

Le maître Kaï, qui vous écoutait en silence, se lève et vous dit : « Se souvenir du passé...se souvenir de nos actions, pas de notre gloire... Tu n'as plus rien à apprendre ici. Tu peux y aller »

Vous quittez le Memorandum. Rendez vous au 97

158

Vous en savez beaucoup plus sur la Lumière Sacrée que ne le peut ce prédicateur. Vous sentez le désespoir de la foule, et le flagellant qui manipule la faiblesse des gens. D'une voix cristalline et solennelle, vous vous adressez à la foule : « Frères, Kaï ne vous a pas abandonné. Je conçois que vous avez peur des Ténèbres, que votre foi faiblit et que la Lumière semble lointaine. Mais sa puissance ne peut vous toucher si vous ne croyez pas en vous-même. Détournez-vous de la peur et de la mort ! Notre emblème est le Soleil, car il symbolise nos valeurs rayonnantes, et la gloire du Royaume. La Lumière appartient à tous, du plus humble paysan au plus Grand Maître Kaï.

Trouvez au plus profond de vous la force de vous confronter à la nuit ! Ceci est le véritable message. Si vous hésitez sur le chemin, vos Seigneurs seront toujours là pour vous éclairer sur la Voie. »

La vingtaine de personnes présentes restent silencieuses durant de longues minutes.

Le prédicateur, bouche bée, brise le silence : « Les Kaï ne... » Très vite, la foule le hue : « Notre devoir est de vaincre les Ténèbres... les Seigneurs Kaï mais nous avons aussi notre rôle à jouer... Ce ne sont pas les prières qui vont nous sauver, c'est nous-mêmes... » Alors que le prédicateur s'enfuit sous la colère des paysans, un homme âgé s'avance vers vous et vous présente un symbole solaire. C'est un disque à 6 branches représentant un soleil : « A la froide détermination d'un monde dur et cruel, vous nous avez ouvert les yeux sur l'honneur en chacun de nous. Soyez en remercier par ce modeste présent. » (Notez le symbole solaire dans la case Objet Spécial : cou de votre *Feuille d'Aventure*). La foule s'écarte religieusement alors que vous quittez la place, pour rejoindre Ailes d'Orage.

Rendez vous au 94

159

Les deux cadavres gisent dans la neige. En fouillant les corps, vous découvrez un médaillon orange, portant l'emblème de Kaag. Vous pouvez le conserver (Objet Spécial : cou). Il n'y a rien d'autre d'intéressant. Vous courez rejoindre vos compagnons.

Rendez vous au 73

160

Le cadavre d'une créature aux mutations diverses repose sur la berge. Des mâchoires déformées, une musculature atrophiée, un squelette mis à nu... Cette chose est morte depuis longtemps, mais son corps a été victime de charognards très récemment. La taille des morsures accuse une meute de loups... Ailes d'Orage observe le corps, et quelle n'est pas votre surprise à tous les trois lorsqu'il prélève un morceau de laine et une écharpe de lin autour du cou...

Le mutant étendu devant vos yeux a été un humain... Et la meute de loups a dévoré les restes de sa personne. A quoi tout cela rime-t-il ?

Rendez vous au 250

161

Malgré vos prompts réflexes, une flèche vous érafle la cuisse. Déduisez 1 point de votre total de FORCE. Vous vous mettez immédiatement à couvert, et attendez un signal de votre maître pour charger vos ennemis. Rendez vous au 5

162

Après avoir craché pour savoir dans quelle direction creusée, vous vous activez. L'effort pour vous extraire de la neige vous coûte 1 point de FORCE, sauf si vous disposez de gants. Si vous disposez de la discipline de la Guérison, vous pouvez augmenter votre chaleur corporelle, et vous pouvez regagner aussi un point de FORCE au prix d'un point de VOLONTE. Une fois sorti de votre cercueil de neige, vous regardez autour de vous, inquiet du sort de votre maître et d'Ombre Rampante. Rendez vous au 182

163

Contre l'avis de votre maître, vous allez rejoindre Mar qui s'est retiré des discussions entre Ailes d'Orage et Roland. Vous le suivez ainsi jusque dans son temple. Assis devant l'icône du Dieu du Soleil, il prie avec ferveur. Vous vous agenouillez à ses côtés, priant vous aussi. Mar se relève aussitôt :

«- Kaï ne tolère pas qu'un étranger s'agenouille devant lui, siffle-t-il entre ses dents.

- Les seuls étrangers pour Kaï sont ceux qui n'écoutent pas son message.

- Je ne t'écoute pas !, vocifère-t-il, Quelqu'un comme toi, qui défend sa foi par les lames, ne peut parler de parole sacrée ! Crois tu que je ne t'ai pas remarqué ? Que tu me suivais ? Es-tu sous les ordres du fameux enfant prodigue ?

- Non, prêtre, et malgré vos paroles blessantes, j'étais venu vous voir pour ... euh ... votre amulette ...

- Quoi ? Cette babiole ? (il soulève négligemment l'amulette en forme de croissant de lune. Il correspond tout à fait à la description que les Noudics vous en ont faite.) Serais-tu un voleur ?

- Non mon père, mais ... je voulais savoir auprès de quel artisan vous l'avez obtenue. Elle m'inspire pour mes prières.

- Sois ! Je te la laisse (il décroche l'amulette Noudic, qu'il doit considérer comme sans valeur). Après tout, peut-être que même toi est perceptible à la parole de Kaï. Cet emblème te rappellera où tous finiront par aller : auprès d'Ishir quand tout s'éteint. »

Il vous le tend. Vous êtes troublé par son geste. Les Noudics vous ont dit qu'ils ont été volé, mais sûrement pas du fait de cet homme rustre et obtus, mais pas mauvais. Notez l'amulette lunaire sur votre feuille d'Aventure (Objet Spécial : cou). En la tenant dans votre main, une onde chaleureuse vous traverse, et vous récupérez tous vos points de FORCE. Vous la remettrez aux Noudics la prochaine fois que vous les verrez.

Vous pouvez rejoindre Ombre Rampante à la maison commune maintenant (rendez vous au 261) ou visiter le village (rendez vous au 257)

164

Quoiqu'on en dise, la Bibliothèque est relativement poussiéreuse, et on voit bien que la place des Seigneurs Kaï est sur le champ de bataille et non entre les rayons de cette tour. D'ailleurs, le temps a déjà recouvert les livres d'un linceul grisâtre ... Sauf un, que votre œil exercé a remarqué dans le bloc "Légendes du Magnammund". Parmi tous les autres livres, seul le "Grimoire de Nyxator" semble avoir été manipulé récemment. Curieux, vous le feuillotez, rendez vous au 108

165

Les archers ont plutôt été maladroits sur ce coup, et d'un roulé-boulé, vous vous rapprochez de la source des projectiles, et vous atterrissez dans une petite cachette où deux fantassins Gloks se cachaient pour tamponner d'éventuels assaillants qui pouvaient fondre sur leurs camarades ! La surprise est des deux côtés, mais vous vous reprenez plus vite :

PREMIER GLOK	COMBAT	4
	PROTECTION	7
	VIE	2

SECOND GLOK	COMBAT	3
	PROTECTION	8
	VIE	2

L'effet de surprise vous permet d'ajouter 1 point à votre *Force d'Attaque* pour les deux premiers rounds.

Si vous les battez, rendez vous au 178

166

Vos réflexes fulgurants vous ont permis d'éviter la salve de flèches aux pointes mouchetées, mais une vous atteint néanmoins à l'épaule, vous faisant perdre 1 point de FORCE jusqu'à ce que vous quittiez le monastère. Vous vous relevez en frottant votre épaule endolorie. Pestant, vous pouvez vous rendre désormais dans la salle du cercle de Lumière (rendez vous au 109) ou au rez de chaussée (rendez vous au 297)

167

Vous vous cachez juste à côté de l'entrée, après vous être parfumé au fromage. Alors que deux créatures, qui semblent être les cuisinières de la communauté, émergent de l'ouverture, vous empruntez ce passage dans leur dos, et vous retournez dans la galerie principale.

Rendez vous au 132

168

Ceci est une étape importante. Après avoir intégré le monastère, les novices suivent une éducation commune sous la direction des Maîtres Kaï instructeurs. La plupart des jeunes élèves sont issus des rangs de la noblesse, mais tout Sommerlundois faisant preuve d'un potentiel certain peut être recruté. En effet, les Seigneurs disposent de commanderies et de veilleurs dans tout le Royaume du Soleil, ce qui leur permet de couvrir tout le territoire. Tous les Kaï ne se rassemblent au monastère qu'une fois l'année (en dehors des périodes de crise). Et après avoir vérifié qu'ils seront aptes à poursuivre leur formation, lors de cette réunion qui se déroule pendant la fête de la Fehmarn, les novices reçoivent un nom Kaï et le titre d'élève.

Après quelques années, ils passeront sous la tutelle d'un Maître Kaï, qui les conduira sur le chemin de l'Initié. C'est à partir de ce moment que les disciples Kaï seront autorisés à partir en mission avec leur Maître.

Ailes d'Orage reprend : « N'oubliez pas que vous n'êtes pas disciple DE Kaï : seul Nyxator et Aigle du Soleil pourraient s'enorgueillir d'un tel titre. Vous êtes disciple DU Kaï, c'est à dire de la voie qu'ils ont tracée, signifiant que vous êtes détenteurs de traditions séculaires et obéissant à des vœux strictes. Et parmi tous ces vœux, il est un idéal que vous devrez trouver ici, au sein du monastère. »

Ailes d'Orage vous pose la question rituelle. « Parmi tous les combats que mènent un Seigneur Kaï, lequel possède le plus de valeur ? ». Rendez vous au 67

169

Vous débouchez dans une espèce d'armurerie. Ici, de nombreuses pièces d'équipement, volées au cours des chapardages de ces discrètes créatures, sont entreposées. Vous trouvez :

- deux Poignards
- une Epée
- un Bâton
- une Lance
- une corde
- une lanterne

Alors que vous pillez allègrement ces stupides animaux, vous entendez un bruit derrière vous. Rendez vous au 100

170

Alors que vous essayez de l'amadouer avec son écuelle à côté de lui, le loup de Taintor se jette brutalement sur vous !

LOUP DE TAINTOR : COMBAT : 6
PROTECTION : 7
VIE : 2

Si vous l'abattez, rendez vous au 299

Vous pouvez fuir, auquel cas la bête essaiera de vous infliger une blessure (cf règle de la FUIITE). Vous alertez alors les gardes qui viendront abattre la bête. Rendez vous au 299

171

Deux mois s'écoulaient à Torch, et il faut attendre la fonte des neiges avant la venue d'une compagnie de l'armée royale et d'une délégation de Maîtres Kai dans le village après l'envoi de messages par Ailes d'Orage. Vous n'êtes pas resté inactif durant ce temps, car vous avez établi contact avec une bande de Noudics, des créatures s'apparentant aux rats mais humanoïdes qui résidaient dans les parages. Il s'avère que c'étaient eux les responsables des agissements nocturnes, à cause d'un méfait de Mar à leur encontre. Le village de Torch a aussitôt noué des contacts d'amitié et de non ingérence avec leurs étranges voisins.

Après l'arrivée des Kai, on enquête sur cette prétendue « secte des disciples de Vashna », si elle était constituée d'un seul membre en la personne de Mar, ou si d'autres personnes étaient impliquées. Un examen approfondi a été aussi effectué sur les cols des Monts Durncrag, pour savoir comment les Gloks ont pu franchir les frontières et échapper à la vigilance des guetteurs frontaliers.

Et les Kai sont aussi venus pour reconnaître le potentiel certain de Rya.

« - Ainsi, c'est elle que Mar a voulu capturer ? dit maître Marteau de Justice, perplexe.

- Assurément, mon frère, assurément » dit Séraphin alors que sa voix devient un murmure

...

Il fixe son regard sur celui de la petite fille. N'importe qui aurait baissé les yeux pour échapper à ces lances qui perceraient le plus résistant des esprits. Mais Rya le soutient, un air magique dans ses grands yeux verts.

Ailes d'Orage et quelques membres du Conseil Doré, dont Séraphin et Flèche Avisée, se sont entretenus secrètement avec elle, et bientôt, comme elle n'a plus de famille après la mort de Roland, on lui a proposé d'intégrer l'Ordre, ce qu'elle a accepté. Ses petits bras se nouent autour de votre cou alors qu'elle vous annonce la nouvelle : « Je viens habiter avec toi, grand frère » vous souffle-t-elle à l'oreille. Vous étouffez quelques larmes de soulagement après vos craintes sur le devenir de cette petite fille au destin tragique et vous la serrez un peu plus fort.

Une semaine après ces événements, Rya, sur le dos d'un petit poney, vous accompagne, vous et tous les Kaï, sauf Marteau de Justice, qui a été désigné pour diriger le petit village jusqu'à la désignation d'un nouveau chef de village. Et c'est deux jours avant le retour du printemps que vous atteignez enfin la vallée boisée du Monastère Kaï. Rendez vous au 312

172

Un coin d'ombre tenace se tient derrière un rocher. Vous concentrez alors votre esprit combatif, et en un éclair, vous déclenchez la lumière de vérité sur la paroi. Devant l'intense éclat lumineux, la flamme semble baisser d'intensité. Hélas, tout ce que vous avez réussi à faire est de déranger une colonie de chauves souris qui avait élu domicile dans ce recoin. Alors que vous vous débattez pour éviter qu'elles ne heurtent votre visage, leurs cris suraigus créent une véritable cacophonie dans le Memorandum. Le Maître Kaï reste impassible. La quiétude du lieu est néanmoins troublée. Vous n'avez plus rien à faire ici. Rendez vous au 97.

173

En général, vous sentez la différence entre un esprit animal et un esprit humain, ou du moins conscient : la capacité de maîtriser ses instincts. Là, face à Algo, vous ressentez que ses facultés de perception, de réflexion, et d'action ne font plus qu'une. Très vite, vous adoptez une attitude dominante pour essayer de dompter son esprit malade, malgré la rage qui le dévore. Pour mater un animal, il ne faut surtout pas avoir peur.

Lancez un D10. Si vous possédez plus de 3 points de VOLONTE, ajoutez un au résultat.

Si vous obtenez moins de trois, vous n'arrivez pas à contenir Algo enragé, et il se jette sur vous.

Vous n'avez qu'à peine le temps de tirer votre arme, rendez vous au 35

Si vous obtenez plus de trois, vous arrivez à calmer Algo, rendez vous au 64

174

Vous courez en direction d'une petite corniche, où vous pourrez les affronter un par un. L'un d'entre eux se détourne de la poursuite, pour rattraper la jeune femme qui a profité du répit qu'il lui était donné pour s'échapper. Ils en restent trois. Affrontez les un par un :

PREMIER MILICIEN	COMBAT	3
	PROTECTION	6
	VIE	3
SECOND MILICIEN	COMBAT	2
	PROTECTION	7
	VIE	3
TROISIEME MILICIEN	COMBAT	3
	PROTECTION	6
	VIE	2

Vous n'avez pas besoin d'appliquer les règles du combat à plusieurs dans ce cas, puisque vous les prenez un par un.

Dès qu'un milicien sera grièvement blessé, il abandonne le combat et laissera la place à un autre de ses camarades, et ce, jusqu'à ce qu'ils soient tous hors de combat.

Comme vous êtes au bord d'un parapet, vous ne pouvez pas fuir.

Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez vous au 252

175

Ailes d'Orage, en pleine méditation, ouvre les yeux à votre approche. « Alors, Cœur de Lion, as-tu trouvé la réponse ? Parmi tous les combats que mènent un Seigneur Kaï, lequel possède le plus de valeur ? »

Si vous pensez que la réponse est « Soleil », rendez vous au 207

Si vous pensez que la réponse est « Force », rendez vous au 16

Si vous pensez que la réponse est « Victoire », rendez vous au 284

Si vous pensez que la réponse est tout autre, rendez vous au 117

176

En longeant les parois de glaces formées par les crevasses, vous arrivez bientôt sur la berge de la rivière. Un problème demeure, vous ne pourrez rester longtemps la tête sous l'eau, et elle s'enfonce encore dans l'obscurité... Sans compter sur le fait qu'elle est glaciale ! Cependant, elle se dirige dans la bonne direction. Vous hésitez sur la décision à prendre. Si vous disposez de la discipline de l'Aveuglement, rendez vous au 217

Sinon, vous pouvez décider d'y plonger et d'être emporté par le courant, rendez vous au 154

Ou alors vous pouvez essayer de trouver une autre solution, rendez vous au 280

177

Vous venez briser le cercle des hommes. Certains d'entre eux portent des bandages ou des bandeaux tachetés de sang frais. Un autre gémit dans un coin, en proie à une vilaine fièvre.

«Ceux là ne sont pas en danger. Rya s'est occupé d'eux.» Ombre Rampante est interloqué par la remarque venant d'un vieil homme. Au milieu du cercle, celui-ci essaie de panser la blessure sévère qu'a subie un jeune adolescent, à peine plus jeune que vous. Sa jambe est brisée à hauteur de la cuisse, les chairs sont déchirées et révèlent l'os à nu.

« - Ce garçon a fait une mauvaise chute. On a essayé de le soigner avec nos moyens, mais il aurait besoin de l'aide d'un vrai médecin ... vous révèle le vieillard.

- Maître pourrait soigner la plaie s'il avait le matériel, mais le garçon a besoin d'être opéré rapidement, signale Ombre Rampante.

- Et Rya ? Vous comptez beaucoup sur elle, dites vous

- Qu'est ce que tu racontes Céhel ! Il a besoin d'aide maintenant ! s'impatiente Ombre Rampante»

Alors que vous êtes sur le point d'aller chercher Ailes d'Orage, les cris déchirants du jeune garçon redoublent d'intensité, et des larmes inondent son visage, alors que sa mère, qui lui tient la main, est aussi en pleurs lorsqu'elle tourne son regard vers vous : « Aidez le, seigneur Kaï, je vous en supplie ! » vous implore-t-elle.

Si vous disposez de la discipline de la Guérison, et au moins 1 point de VOLONTE ou de FORCE, rendez vous au 129

Si vous ne possédez pas cette discipline, rendez vous au 248

178

Votre dernier adversaire n'a même pas encore touché le sol que vous fondez derrière les buissons qui cachaient à vos yeux la position des archers. Deux d'entre eux gisent déjà sur le sol, victimes de la précision au tir à l'arc de votre maître, et vous vous occupez du dernier :

ARCHER GLOK	COMBAT	3
	PROTECTION	8
	VIE	2

Si vous le battez, rendez vous au 87

179

La vieille hoche la tête à votre approche, et vous répondez à son salut d'un signe de la main. Alors que vos pas vous mènent vers sa demeure, elle engage la conversation : « Bienvenue dans ces contrées désolées, Seigneur Kai. Mais j'ai bien peur que votre présence ne fait qu'annoncer des ennuis plus graves... Notre terre se meurt, et pourtant, personne ne répond plus à nos appels désespérés depuis longtemps... Ishir nous aurait abandonnés ? Les forêts du nord sont peuplées de monstres et de démons, et on dit qu'un aliéné hante les bois. A Toran, j'ai une cousine, et elle me raconte les étranges histoires qu'y s'y passent. Ici, la folie a aussi touché notre ancien moine, qui annonce la fin des temps et l'invasion des Maîtres des ténèbres, et les jeunes qui ont perdu jusqu'à l'espoir se meuvent en brigands, pour tenter de trouver quelques piécettes à dépenser dans la taverne locale... Peut-être devrais-je rejoindre mon fils, parti vers la lointaine province du Ruanon, où les terres sont fertiles et le peuple riche, sous la conduite du Baron Rouge. Notre suzerain Ulnar d'Holmgard en tout cas ne peut rien pour nous. Pas plus que les « glorieux » Seigneurs Kai. Allez-vous--en, Disciple, vous n'êtes qu'un messager de mauvais augures. »

Et elle ferme les volets de sa maison. L'artisan, qui a sans doute entendu les médires de la vieille mégère (sans qu'elle vous ait laissé le temps de la convaincre de vos bonnes intentions), vient de fermer boutique.

Si vous souhaitez visiter la place du village, rendez vous au 206

Si vous estimez en avoir vu assez, rendez vous au 261, aux côtés d'Ombre Rampante.

180

L'avalanche est trop forte, et malgré toute votre énergie, vous lâchez prise et vous vous retrouvez emporter par elle. Rendez vous au 234

181

Vous vous dirigez tous deux vers l'archerie et les cibles de tir. "L'arc est une arme qui demande de la vivacité d'esprit ainsi qu'une grande force physique pour le bander. Elle symbolise parfaitement notre art, même si certains d'entre nous estiment que c'est une arme lâche." Ailes d'Orage reste silencieux pendant qu'il arme son bras et vise une cible à trente pas.

"Tu verras parfois, qu'il faudra être plus efficace que noble si tu veux rester en vie. Le plus proche de la cible !" Vous armez vous aussi votre arc. Vous ne mènerez pas ce combat de la façon habituelle. La cible dispose de 5 points de Tir. Chaque tir réussi (Force d'Attaque supérieure à la Protection de la cible) lui fera perdre un point de TIR. Vous lâcherez chacun une flèche à tour de rôle, en commençant par vous. Celui qui aura fait perdre à la cible le plus de points de TIR aura

remporté le concours.

AILES D ORAGE: COMBAT: 9 (avec un arc)

CIBLE PROTECTION: 11
TIR: 5

Si vous gagnez contre votre maître, ou si vous perdez contre votre maître, mais que vous avez touché au moins deux fois la cible, rendez vous au 200
Sinon, rendez vous au 307

182

Ailes d'Orage se relève déjà, alors qu'il était sous un mètre de neige probablement, à 20 mètres en contrebas. Mais Ombre Rampante demeure introuvable. Ailes d'Orage se concentre alors, et utilise une version avancée de l'Initiation pour essayer de repérer son élève. Bientôt, il se dirige au dessus de vous et se met à creuser frénétiquement. Alors que vous courez pour l'aider, il plonge sa main et extrait le corps bleuté de votre condisciple. Ailes d'Orage use de tous ses pouvoirs pour le ranimer, et c'est avec satisfaction que vous voyez enfin votre ami ouvrir les yeux. Rendez vous au 121

183

Les griffes du Bakanal lacèrent les entrailles d'Ailes d'Orage, qui s'effondre sur le sol. Vous vous jetez à ses pieds, pleurant déjà la mort de votre maître. Ombre Rampante se précipite vers vous. Alors que votre mentor expire son dernier souffle, la tête contre votre poitrine, le Bakanal vous décapite et envoie rouler votre visage inondé de larmes à côté du corps ensanglanté d'Ailes d'Orage.

184

L'écho de vos pas résonnent dans la chambre de roche et de pierre. Et le murmure de votre voix, en lisant les noms des seigneurs Kaï gravés pour l'éternité, emplit la salle : à vos oreilles, ces sons semblent être des cris d'encouragements, des avertissements, ou encore des conseils sur la marche à suivre. La flamme centrale éclaire la pièce d'une lueur dorée.

Si vous possédez la discipline Kaï de l'Aura de dévotion, rendez vous au 157

Sinon, si vous souhaitez parler avec le maître Kaï présent, rendez vous au 122

Si vous voulez quitter ce lieu, reprenez la galerie en sens inverse et rendez vous au 97

185

Vous décochez vos flèches à la vitesse de l'éclair. Deux d'entre elles ont déjà mis hors d'état de nuire deux brigands, l'un en le touchant à la cuisse, l'autre au bras (Rayez deux flèches de votre carquois). Ombre Rampante, qui s'est aussi armé d'un arc, en blesse encore un autre. En proférant des jurons à votre encontre, les miliciens s'éloignent, laissant la jeune femme toute seule dans la neige, face contre terre. Vous vous approchez d'elle. Rendez vous au 209

186

Le ragoût est délicieux, et vous redonne des forces. Vous gagnez 1 point de VIE et un point de FORCE. Vous écoutez alors l'histoire du vieil homme. Rendez vous au 276

187

L'ermite exhale son dernier souffle sur le sol, avec ses dernières divagations. Dans son regard, vous voyez de la gratitude. Ombre Rampante est bouleversé d'avoir pris une vie humaine, alors qu'Ailes d'Orage, sans un mot, inspecte sa bibliothèque. « Pauvre homme », déclare-t-il après avoir examiné quelques notes « la mort était probablement ce qu'il a espéré de plus au monde, mais il avait déjà sombré dans la folie alors qu'il souhaitait se donner la mort. » Après avoir entermé le vieil homme, et brûlé sa maison, vous quittez les lieux de cette tragédie. Rendez vous au 102

188

Alors que la poudreuse atteint les premiers arbres vous vous agrippez à une branche, et tentez de résister à la force de la vague. Vous vous accrochez comme un damné à cette branche salutaire sous la violence du phénomène. Si votre total de FORCE est supérieur ou égal à 5, rendez vous au 4
S'il est inférieur à 5, rendez vous au 180

189

Alors que vous approchez de la maison commune, une petite foule s'est rassemblée, entourant votre maître Ailes d'Orage et un homme sévère. Ils s'avancent hors de la foule pour vous accueillir. De haute taille, sec et le visage buriné par les vents du nord, avec des cheveux gris coupés ras renforçant l'impression d'autorité qui se dégage de lui, l'homme qui accompagne votre maître est clairement le chef du village. Quelques cicatrices sur son visage et ses bras indiquent un passé militaire.

Il se présente :

« - Bienvenue Messieurs, je suis Roland, chef du village de Torch. Rent et Banir ont donc réussi à atteindre le monastère. Comment vont-ils ?

- Je crois plutôt que ces guerriers ont d'autres affaires à régler que de s'enquérir de ces deux imbéciles, s'exclame un homme bedonnant au crâne tonsé qui se rapproche de vous. Cela fait plus d'une semaine qu'ils sont partis, et c'est seulement maintenant que les Kaï arrivent. A moins que ce sont les Kaï qui ont traîné en route » vous nargue-t-il du coin de l'œil... Il caresse machinalement une amulette en forme de croissant de Lune autour de son cou.

«- Je vous présente Mar, notre prêtre.» dit Roland.

Derrière lui, quelques fidèles se regroupent pour faire corps avec leur chef spirituel. L'un d'eux vous frappe particulièrement : une peau couleur cendre sur les os, les yeux injectés de sang, le crâne rasé, des haillons qui laissent deviner une ancienne défroque de moine ... Cet homme est un flagellant, un être dont l'esprit a subi un grave traumatisme pendant les années de guerre et les périodes de rationnement de la croisade contre Kaag. En vous voyant, il vous insulte d'étranger et de bâtard Kaï. Ignorant les vociférations du flagellant bientôt écarté par quelques villageois, Roland vous expose les événements récents survenus à Torch : « Depuis le départ de Rent et de Banir, le village a encore subi une attaque. La dernière fois cependant, ce n'était pas une embuscade en forêt, mais une véritable escarmouche. Ils ont essayé de passer à travers la palissade, ils

n'étaient que trois, mais ils ont causés d'énormes dommages, comme vous pouvez le voir. C'étaient des Gloks, mais ils n'étaient pas peureux et pleurnichards, ils étaient sauvages, déterminés ... Comme s'ils étaient possédés. Plus d'une dizaine d'hommes ont été blessés lors de cette attaque. Heureusement, nous ne déplorons que peu de pertes humaines ... Mais il y en a eu ... » Mar prend la parole.

«- Ceci est une épreuve imposé par Kaiï, pour tester notre foi. Notre salut ne vient pas des Seigneurs guerriers, mais de nos prières. Arrêtez d'enquêter et de troubler notre village par votre désir de connaissances ! Vous ne faites qu'attiser la colère divine.» Les villageois sont comme subjugués par sa voix. Vous même devez faire un grand effort de volonté pour discerner le vrai du faux. Ailes d'Orage est impassible et rompt le silence religieux qu'avait réussi à imposer le prêtre ...

«- Notre présence ici est aussi une volonté de Kaiï. Et je ne laisserai pas mon village sombré dans les ténèbres de la foi aveugle.

- J'en attendais plus de toi, Ailes d'Orage. Tu ne t'appelais pas ainsi quand on est venu te chercher. Et tu n'es pas revenu quand tes frères sont tombés.»

Mar et Ailes d'Orage se défient du regard.

Ailes d'Orage se tourne vers vous : « Je dois m'entretenir plus attentivement avec Roland. Préférez vous passer d'abord à la maison commune pour prendre un peu de repos et rendre visite aux blessés ? (Rendez vous au 261) ou visiter le village ? (Rendez vous au 257). »

Si vous avez résolu une partie du mystère de Torch, rendez vous au 163

190

L'eau s'infiltré à travers la moindre particule de vos vêtements, à travers votre bouche, à travers votre peau. Vos bras et vos jambes sont tétanisés, et vous ne pouvez contrôler votre course. Les ténèbres insondables vous terrifient, et vous vous cognez de nombreuses fois contre la glace ou contre le lit de la rivière. Vous essayez de hurler votre souffrance, mais ce sera un cadavre que va charrier ce cours d'eau des montagnes...

191

Trois chevaux sont préparés à l'intention de votre petit groupe. Vous les chargez avec les tentes et des vivres pour une semaine, ainsi que du matériel pour se protéger du froid qui règne à cette période de l'année. Ailes d'Orage enfourche sa monture, alors qu'Ombre Rampante, qui n'a jamais été très doué à cheval, a plus de mal. Vous l'aidez à se redresser sur sa selle :

« - Merci Céhel. (Il essaie de se tenir droit tant bien que mal, les mains cramponnées sur les rênes. Il relève la tête après avoir joué les équilibristes pendant quelques secondes.) Voilà enfin notre première mission !

- Oui ! J'espère que c'est l'occasion pour toi de faire des progrès en équitation !

- Oh, tais-toi ... »

Il prend son pipeau, instrument dont il en tire une musique quasi divine, et joue un air joyeux pour saluer votre départ.

Une trompette vient couvrir son morceau, pour annoncer l'ouverture des portes :

« Seigneurs Kaiï, déclare Ailes d'Orage, en route ! »

Vous frémissez d'émotion en franchissant la cour pavée en direction du monde à l'extérieur du monastère.

Rendez vous au 263

192

Vous touchez du bout des doigts la substance, vous vous en humectez les lèvres et vous lapez le reste de la fiole. Bientôt, un fluide d'énergie vous traverse le corps, vous enivrant d'une puissance nouvelle. D'un poing, vous fendez l'air ! C'est fantastique ... Puis un brasier s'allume dans vos entrailles, et remonte tout votre corps par les canaux sanguins. Vos artères sont contaminées, les flammes atteignent votre cœur, et bientôt, d'une pulsation, tout votre être est soumis à une ivresse aveugle et brûlante. Un voile de sang vous couvre les yeux, vous crachez pour essayer de vomir la substance maléfique, vous vous arrachez la peau et vous vous ouvrez les veines à mains nues pour pratiquer une saignée ...

Au Synode, Ailes d'Orage a été blâmé pour la perte de l'un de ces disciples, pour son attitude trop passive et pour la trop grande liberté dans l'éducation de ses protégés. A part lui et Ombre Rampante cependant, nul n'a su qu'il a dû lui-même vous enfoncer une lame dans le corps pour vous libérer du feu intérieur...

193

Vous commencez à désespérer de ne pouvoir jamais sortir d'ici. En effet, vous êtes sorti des cavernes pour déboucher sous un glacier. Vous sentez confusément que vous êtes bientôt en bas des montagnes, et que Torch ne serait plus très loin.

Une légende locale vous revient en mémoire. Elle vous a été racontée par votre maître au cours du voyage.

C'est l'histoire d'un couple de bergers, qui vivaient dans les montagnes au dessus de la vallée de Torch. Ils aimaient cette région qui les avaient vus naître et grandir, où le soleil en rosissant les pentes blanches semblent dire bonjour aux amoureux, et où chaque edelweiss était comme un diamant de la nature.

Ils vécurent longtemps heureux, ensemble. Et leur bonheur fut à leur comble quant la bergère annonça à son compagnon qu'elle porta la vie en elle.

Mais un jour de pluie, à la poursuite d'une de ses bêtes qui s'était égarée dans les sentiers sinués, la bergère disparut pour toujours. La montagne avait repris la félicité qu'elle avait jusque là si généreusement prodiguée.

Le berger fut inconsolable. Une nuit, son visage ravagé par les larmes, il s'en alla au sommet de la plus haute montagne de la région, et s'en alla demander à la Lune, qui avait vu toute la scène, ce qu'étaient devenus sa femme et l'être en devenir qu'elle portait en son sein. Il voulut se venger de la montagne, la traita de tous les noms, et demanda des comptes à l'astre nocturne. Sa peine se porta tout autant sur son épouse disparue que sur l'enfant de leur amour. Ses larmes roulaient, et longtemps il se tint debout sur la montagne. Une saison passa, mais sa peine ne fut pas diminuée. L'hiver approcha, et bientôt les flots de son chagrin cristallisaient dès qu'ils touchaient terre. La légende dit qu'ils forment désormais le glacier sous lequel vous vous trouvez. On l'appelle d'ailleurs le Glacier du Chagrin. On raconte que le berger demeura pour toujours dans la glace, et qu'au plus profond de la montagne, il retrouva sa femme, et ils demeurèrent ainsi pour l'éternité.

Sous ses airs indifférents, Ishir avait bien vu la tragédie de la bergère et entendu les prières du berger, et on raconte qu'Ishir exauça le vœu du berger de voir prospérer son enfant.

Il est dit que l'enfant de la Lune réside dans les montagnes, et qu'il guide les voyageurs égarés sur les routes de Torch.

Une bien belle légende.

Plongé dans vos réflexions pour oublier le gel, vous entendez alors le bruit d'une rivière souterraine, courant sous le glacier. Si vous pouvez suivre son cours, vous sortirez d'ici ! Rendez vous au 176

194

D'une solide bourrade, vous vous dégagez des premiers villageois rendus hystériques par les encouragements du prédicateur. Mais c'est pour tomber nez à nez à une seconde barrière formée par un véritable mur d'hommes ! Ils vous chargent, et vous essayez encore de vous arracher à leur colère. Lancez un D10. Si vous maîtrisez la Chasse, vous pouvez ajouter 1. Si votre FORCE est supérieur à 7, ajoutez 1.

Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez vous au 103

S'il est compris entre 5 et 8, rendez vous au 311

S'il est supérieur ou égal à 9, rendez vous au 45

195

Vous vous dirigez vers l'origine du bruit. C'est une autre cage, comme celle que vous venez de quitter, mais en métal. Vous regardez à travers les barreaux. Vous distinguez une créature à la peau grisâtre et crevassé, des canines dépassant de sa bouche, un œil torve, sauvage et animal mais non dénoué de malice ...C'est un Glok qui est enfermé ! Ainsi, un des serviteurs des Seigneurs des Ténèbres a pu s'infiltrer jusqu'ici ! Pour l'instant, celui-ci est endormi, et ce sont ses ronflements qui ont provoqué les bruits. Mais votre présence semble avoir activé son odorat, et il s'éveille brusquement. Remarquant votre silhouette, il vous fixe droit dans les yeux et vous implore : « Okak !! Kai Shad uhh ? Loga Zegor Zegron o Chuk !!! Loga loga Zegor !!!! » Hélas pour lui, vous ne parlez pas un traître mot de glok... Si vous avez pitié de lui et avez l'intention de le libérer, rendez vous au 42

Si vous estimez qu'il doit être enfermé dans une cage plus solide que la vôtre pour une bonne raison, allez vers le couloir descendant, et rendez vous au 132

196

Au moment où vous portez le coup fatal, le tigre blanc pousse un rugissement déchirant qui fait trembler les parois de la caverne ! Alors que les stalactites de glace s'effondrent à vos pieds, votre maître essaie de se jeter à votre secours. Malheureusement, l'écroulement de cette partie de la caverne l'empêche de venir vous rejoindre. Vous êtes obligé de vous réfugier à l'intérieur de la cavité pour éviter la pluie de glace. Et c'est seul que vous vous retrouvez coincé ! Rendez vous au 283

197

Après votre rencontre avec les Noudics, vous êtes maintenant d'autant plus prudent sur les dangers que peuvent receler ces cavernes. Les parois humides, vos pieds gercés et les galeries gelées, vous commencez à en avoir assez. Vous débouchez alors au creux d'une crevasse à ciel ouvert. Vous êtes content de retrouver un peu l'air libre, mais le spectacle devant vous vous laisse bouche bée. N'oubliez pas que désormais, toutes les contraintes de l'extérieur s'appliquent (-1 point de FORCE si on n'a pas de cape ou de manteau de fourrure). Ereinté, vous devez avaler un repas sous peine de perdre 1 point de FORCE. Rendez vous au 131

198

L'appellation de village ne peut plus s'appliquer à Torch. Là où vous vous attendiez à trouver quelques maisons blotties autour d'un temple Kaï, vous trouvez une véritable petite ville de bois, avec de vastes champs défrichés (mais recouverts par la neige en cette période) sur un kilomètre autour de la palissade qui délimite l'enceinte des habitations. A l'intérieur, le vent joue une mélodie lancinante qui vient briser le silence des rues désertes. Seules deux bâtiments, côte à côte, montrent un signe de vie : des éclats de voix provient de la maison commune où s'est réunie la communauté pour passer l'hiver, d'une taille imposante, avec cinq petits cabanons disposés sur ses côtés servant de garde manger ; et le temple Kaï, où de vagues lueurs éclairent les vitraux représentant le dieu Soleil. Des traces d'affrontements sont visibles : des armes rudimentaires brisées, quelques gouttes de sang recouvert par la poudreuse, les ruines d'une maison, les pleurs d'un enfant.

Ombre Rampante vous tire de vos rêveries : « Viens, on nous attend à la maison commune. » Des habitants vous croisent tous les deux. L'expression dans leurs regards vous indique tous les espoirs qu'ils portent en vous pour les aider en ces heures sombres, mais dans certains d'entre eux, vous ne décelez que de la défiance.

Rendez vous au 189

199

Vous gagnez les ruines, à l'affût du moindre bruit, en direction de la fumée. « Ce sont eux. » murmure Ailes d'Orage, après avoir soigneusement observé le sol et humé l'air. L'obscurité du crépuscule donne sûrement un avantage à ces créatures. La sensation du danger est palpable autour des murets de pierre, et vous sentez le regard d'archers dissimulés qui vous épient tous les trois. Ailes d'Orage avance prudemment, la main posée sur la hampe de sa lance. Ombre Rampante a déjà dégainé sa masse.

Si vous disposez de la discipline du Camouflage, rendez vous au 272

Si vous disposez de la discipline de L'Initiation, rendez vous au 146

Si vous ne disposez pas de ces disciplines, rendez vous au 289

200

"Tu t'es défendu avec ténacité, et tu n'as jamais perdu espoir. Ton talent est indéniable, et tu n'as pas peur de l'adversité. C'est cela le combat : avoir la capacité de surmonter ses peurs." Ailes d'Orage trace une figure sur le sable de l'aire de combat. Vaillance, Volonté, Victoire. "Ceci est une partie de la réponse. Maintenant, va." Vous récupérez tous les points de VIE éventuellement perdus dans cet affrontement, sauf un.

Vous hésitez sur la nouvelle direction à suivre. Rendez vous au 228

201

La salle du cercle de Solaris est dénuée de tout ornement. En effet, l'étude du Solaris se déroule surtout en extérieur. Des cartes, épinglées sur tous les murs, représentent toutes les régions de Magnammund. Un petit musée, présentant les différentes mœurs de toutes les nations du monde, a été disposé à l'arrière du monastère.

Personne n'est présent à cette heure.

Si maintenant, vous désirez explorer les ateliers et l'armurerie, rendez vous au 58

Si vous souhaitez explorer les oubliettes, rendez vous au 147
Ou revenir dans la cour centrale, rendez vous au 228

202

Des ténèbres insondables habitent cette partie des grottes. Comme si les roches absorbaient toute lumière... Soudain, le sol se dérobe sous vos pieds ! Lancez un D10. Si vous maîtrisez la Chasse, ajoutez 1. Si vous avez plus de 3 en PERCEPTION, ajoutez 1.
Si votre résultat est compris entre 0 et 4, rendez vous au 300
Si votre résultat est supérieur ou égal à 5, rendez vous au 110

203

Vous déroulez le parchemin :

"Seigneur Kaï,

Vous voici en présence des reliques les plus précieuses d'un royaume. Elles ne portent pas de richesse, mais elles contiennent nos valeurs et notre histoire. La terre, le peuple qui la cultive, le roi qui gouverne, la foi, et la justice. Ceci est la simplicité du Sommerlund, et c'est ce qui fait notre grandeur."

Vous reposez délicatement les objets dans le coffre. Vous remarquez une inscription sur le couvercle. Une citation connue d'Aigle du Soleil : « Chaque **R**elique est précieuse à l'accomplissement du **R**oyaume ».

Vous décidez de quitter la galerie.

Si vous vous dirigez vers les oubliettes, rendez vous au 147

Si c'était vers l'Animalerie, rendez vous au 49

204

Un cercle de sable tracé à même le sol, au centre du monastère, constitue l'aire de combat. Des râteliers d'armes sont disposés dans un coin de la cour. "Choisis une arme, et reviens ici". Sur les râteliers, vous pourrez trouver les 10 types d'armes. Choisissez en une, et inscrivez là sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous retournez auprès de votre maître. Notez que si vous avez choisi un arc, vous pouvez emporter aussi un carquois et six flèches.

Si vous avez choisi l'arc, rendez vous au 181.

Si vous avez choisi une autre arme, rendez vous au 3

205

Vous reniflez chacune des fioles, et vous reconnaissez aisément le parfum d'une potion de Lampsur et d'une potion d'Alether. La fiole jaune n'est qu'un acide pour préparer plus aisément les potions et qui a été oubliée ici. La potion de Lampsur vous permet de gagner 2 points de VIE quand vous la boirez, et la potion d'Alether 2 points de FORCE au cours d'un combat ou d'une épreuve (votre total de FORCE pourra alors dépasser son total de départ pour cette circonstance exceptionnelle). Vous pouvez les emporter avec vous, et les boire quand vous le souhaitez, et même avant un combat (mais pas pendant).

Sur ce, si vous souhaitez avancer vers la chapelle de l'Aube et du Crépuscule, rendez vous au 39

Si vous souhaitez quitter la Tour du Soleil, rendez vous au 297

206

La venue d'un Seigneur Kaï s'est répandue comme une traînée de poudre.

Lorsque vous arrivez à la place du village, une petite foule s'assemble autour de vous. Mais ce n'est pas pour vous encourager : ce serait plutôt pour vous intimider... Des murmures parviennent à vos oreilles : « tiens, v'la un seigneur Kaï... regardez comme il fé le fier... il vient nous nar-guer... Décidément, Kaï est très lucratif de nos jours ! Choisir les ordres, c'est choisir la vie facile ...»

Un homme décharné, portant la robe des clercs du dieu du Soleil, harangue la foule. L'influence du clergé est très forte dans les campagnes, et la rivalité avec l'Ordre des Seigneurs Kaï s'exprime dans son discours. Ces prédicateurs, qui annoncent la fin du monde et prie pour le salut des âmes dans l'Univers de la Lumière, sont une espèce en multiplication ces temps-ci. Il tourne son visage émacié vers vous et prend la parole : « Nous sommes ... honorés par votre présence, Seigneur Kaï, commence-t-il sur un ton ironique. Nous sommes désolés de l'accueillir dans notre humble village, mais Kaï nous a abandonné, n'est-t-il pas vous autres ? » Un clameur parcourt l'assemblée. « Et voilà que l'un de ses mignons vient pour se moquer, reprend-t-il, Et un étranger en plus ! Alors que nombre de maux affectent le Sommerlund, les Seigneurs Kaï, riches et vaniteux, se terrent au sommet de leurs tours et s'enferment dans leur monastère, loin des besoins du pays. Alors que nous avons le plus besoin d'eux, ils nous ont abandonnés à la misère et au désespoir. Prions, prions ! Peut être devrions faire partager nos peines et nos malheurs directement sur son plus fidèle laquais, en lui faisant ressentir notre souffrance ! Le message passera mieux» Autour de vous, vous croisez les regards des vieillards qui ont vu trop de printemps, et les regards des jeunes, où brillent encore une lueur de défi face au monde injuste. Un murmure d'approbation anime la foule au discours du clerc. Elle se referme sur vous. Certains exigent un paiement sur votre bourse, votre équipement, et même votre personne ! En tout cas, ce ne sera certainement pas un arrangement à l'amiable ...

Si vous disposez de la discipline de l'Empathie, rendez vous au 158

Si vous ne disposez pas de cette discipline mais que vous souhaitez argumentez, rendez vous au 268

Si vous préférez charger la foule pour vous dégager, rendez vous au 139

207

"Alors le combat le plus important est celui pour le Soleil ? Pour le dieu Kaï ? Jeune Cœur de Lion, nous sommes des moines guerriers, nous croyons en son pouvoir qui nous guide dans notre combat pour la sauvegarde du Sommerlund. Mais vouloir se battre en son nom est une erreur. Nous ne sommes pas des fanatiques religieux, et notre but n'est pas d'imposer notre volonté ou nos croyances par les armes. Médite là-dessus, et cherche encore les réponses." Vous repartez tête baissée de l'entrevue. Ombre Rampante, qui vous écoutait à l'abri d'un pilier, repart dans ses recherches. Qu'allez-vous faire ?

Si c'est votre troisième erreur, rendez vous au 119

Si vous souhaitez aller à la Bibliothèque, rendez vous au 85

Si vous préférez la Tour du Soleil, rendez vous au 297

Si vous explorez le mur ouest, rendez vous au 125

Si vous préférez le mur nord, rendez vous au 133

Si vous pensez avoir la réponse au combat qui a le plus de valeur, rendez vous au 175

208

Ailes d'Orage surgit et désarme l'ermite. « Ayez pitié puissant Seigneur, gémit-t-il, Grun vous a pris pour un Helghast. Maudit soit ses larves ! Ayez pitié. » Ailes d'Orage le relâche, alors qu'Ombre Rampante le menace toujours, son arme pointée vers sa gorge. « Acceptez mon hospitalité, disciples du Kaï » Votre guide, la moue dubitative devant ce brusque changement de comportement, s'en va rejoindre l'ermite. Troublé, vous lui emboîtez néanmoins le pas et gagnez l'intérieur de la cabane. Rendez vous au 144

209

La jeune femme est inconsciente. Les bleus sur son corps témoignent de la sauvagerie des militaires. Si vous maîtrisez la discipline de la Guérison, rendez vous au 7
Si vous souhaitez lui faire boire une potion de Lampsur, rendez vous au 92
Si vous n'avez rien de tout cela, rendez vous au 29

210

Deux créatures, qui semblent être les cuisinières de la communauté, émergent de l'ouverture. En vous voyant, elles poussent des cris (ou des crissements) de surprise, et s'enfuient de la salle. Aussitôt, une dizaine de créatures se jettent sur vous et vous maîtrisent. Ensuite, elles vous traînent vers la caverne à la lumière bleutée que vous avez vue au loin. Rendez vous au 123

211

"Se battre pour conserver les choses telles qu'elles sont est une preuve d'immobilisme et de conservatisme. Car nous, seigneurs Kaï, nous ne pouvons pas contrôler le monde, et bien des choses échappent à notre influence. Que ferais tu si le Sommerlund était corrompu ? Que ferais tu si notre royaume oubliait ses traditions et laissait le monde à la merci des Seigneurs des Ténèbres ? Se battre pour le moment présent ne te donneras pas assez de recul pour la tâche que Kaï nous a confiée." Alors que vous vous éloignez en remuant de noires pensées, vous apercevez du coin de l'œil Ombre Rampante qui se dirige vers la Tour du Soleil.
Si c'est votre troisième erreur, rendez vous au 119
Si vous souhaitez aller à la Bibliothèque, rendez vous au 85
Si vous préférez la Tour du Soleil, rendez vous au 297
Si vous explorez le mur ouest, rendez vous au 125
Si vous préférez le mur nord, rendez vous au 133
Si vous pensez avoir la réponse au combat qui a le plus de valeur, rendez vous au 175

212

La salle d'audience est aussi la salle du conseil des Kaï.
Large de plus de vingt mètres, un immense trône d'ébène, destiné au doyen du monastère, est situé au bout d'une longue allée couverte de drapeaux colorés aux armoiries de l'ordre. Des sièges moins imposants sont rangés le long de l'allée, destinés aux Maîtres du conseil.

L'Ordre Kaï est dirigé par le Conseil Doré, en hommage aux habits qu'arborent les Grands Maîtres, avec dix membres en son sein. Ce conseil prend toutes les décisions relatives à l'Ordre, du fonctionnement de l'enseignement, à la délivrance des missions et jusqu'au passage en revue des

nouveaux arrivants. Il lui arrive aussi de donner des conseils à l'état-major du Sommerlund. Les membres sont élus pour une durée de dix ans. Les grands Maîtres Kai, par contre, acquièrent un siège à vie. Vous ne connaissez pas beaucoup de membres du Synode, l'autre nom donné au Conseil Doré, seulement le doyen du monastère, Flèche Avisée, et Séraphin, le mentor d'Ailes d'Orage, et aussi celui qui vous a "détecté" et enrôlé enfant.

Mais depuis le siège du monastère Kai en 4219, les décisions relatives aux Kai sont prises conjointement avec le clergé Kai. Le pouvoir de ce clergé n'est pas très répandu dans Magnamund, comparé au culte d'Ishir, mais il revêt une importance particulière au royaume du Soleil. Sous l'impulsion du Théogoniste Somnus, chef du culte, il s'est répandu dans toutes les villes et les villages de Sommerlund, se chargeant de l'éducation des jeunes Sommerlundois et prêchant leur victoire contre les Seigneurs des Ténèbres. Les clercs se mettent au service des plus nécessiteux, et sont très respectés par la population, grâce à quelques talents dans l'exercice des disciplines Kai de la Foi. Le clergé est le ciment de la nation, l'intermédiaire entre la populace et le divin qui la lie à l'Univers de la Lumière. Et sans la foi que les prêtres inspirent au peuple, le Sommerlund aurait sombré depuis longtemps. L'Eglise protège le pays tout autant que les lames des Seigneurs Kai.

Cependant, depuis quelques temps, le clergé et le Synode présentent clairement leurs divergences et leur inimitié, notamment au cours de la croisade contre Kaag. Le conseil reproche aussi au Théogoniste la corruption des hauts responsables du culte et de la perte des valeurs dans le royaume d'Ulnar III.

Sur un piédestal, à côté du siège du doyen, repose un livre aux pages dorés, et ce depuis la fondation du monastère : le Livre du MagnaKai !

Le livre est fermé, et vous n'osez le toucher, car seuls les Maîtres ont ce privilège.

La salle ne présente rien d'autre de bien intéressant. A cette heure matinale, personne n'est là, pas même les jeunes aspirants chargés de l'entretien du monastère.

Un escalier permet de mener aux appartements des Maîtres Kai, mais une porte en verrouille l'accès.

Vous décidez de redescendre au rez de chaussée. Rendez vous au 297

213

Les broussailles et les ronces vous écorchent les mains et les pieds à mesure que vous progressez. Pestant contre les brindilles devenues durs comme de l'acier avec le gel, vous débouchez enfin sur une vaste clairière, où se trouve une cascade se jetant dans un petit lac. Quelques animaux qui étaient venus se désaltérer se dispersent à votre approche. Alors que vous approchez du plan d'eau, Ombre Rampante retient un hoquet de surprise. Ce qu'il contemple vous emplit aussi d'horreur. Rendez vous au 160

214

Les étincelles s'abattent tout autour de vous, déclenchant le tonnerre et la destruction. Heureusement pour vous, vous étiez en surplomb, et Mar ne vous a pas visé correctement. Cependant, la paroi sur laquelle vous vous tenez s'effondre, et vous vous retrouvez bientôt enseveli sous une pile de décombres. Groggy, assommé, vous perdez 2 points de FORCE dans cette attaque. Les bruits de pas d'Ailes d'Orage et d'Ombre Rampante résonnent dans l'air froid, et du coin de l'œil,

vous voyez votre maître se précipiter pour affronter votre agresseur. Pendant ce temps, les éclairs d'énergie et les passes d'armes font rage entre les deux adversaires. Visiblement, le prêtre a plus d'un tour dans son sac, ou alors, la baguette, douée d'une vie propre, met à l'épreuve les talents de votre mentor. Ombre Rampante s'approche maintenant de vous, et dirige sa paume contre votre torse. Une lumière dorée nimbe sa main et il vous insuffle un souffle de vie. (Vous récupérez un point de VIE) Bientôt remis, vous dégainez votre arme pour aller prêter main forte à Ailes d'Orage. Entretemps, Ombre Rampante tire Rya des décombres et la met à l'abri. Rendez vous au 290

215

Alors que vous allez quitter votre poste pour aller à la rencontre de votre maître qui ne vous a toujours pas donné de nouvelles, vous entendez le sifflement de deux flèches se figer tout près de votre position. Vous avez juste le temps de dégainer votre arme pour accueillir deux fantassins Gloks, des fuyards apparemment, qui sont entrain de jeter leurs arcs pour dégainer leurs cimeterres et essayer de se frayer un passage. Rendez vous au 286

216

Vous grimpez prestement sur une corniche pour dominer la scène de combat. Votre mentor inflige de profondes blessures à la bête, et arrive à figer sa lance dans le corps massif de son adversaire. Malheureusement, le monstre réagit en frappant violemment Ailes d'Orage d'un coup qui le fracasse contre la paroi rocheuse après un vol plané de plusieurs mètres. Il a perdu connaissance. Les flèches d'Ombre Rampante ne font visiblement aucun effet sur le monstre, ricochant contre son cuir épais. Et elle jette maintenant son dévolu sur vous ! Vous n'avez le temps de lâcher qu'une seule flèche. Lancez 1D10. Vous pouvez ajouter un au résultat si vous possédez la Maîtrise de l'Arc et encore 1 point si votre PERCEPTION est supérieur à 3. Si le résultat dépasse 8, vous aurez infligé une blessure et la perte d'un point de VIE à la créature avant d'engager le combat. Rendez vous au 38

217

Vous décidez d'employer votre pouvoir pour mieux distinguer ce qui vous attend. Vous plongez rapidement sous l'eau, ce qui engourdit instantanément tous vos membres, et vous libérez un flash intense. Les eaux ténébreuses s'éclairent alors brièvement, vous révélant que même si la rivière s'enfonce sous terre, elle aboutit assez rapidement à l'air libre. Dans une rivière à température ambiante, et en pleine forme, ça aurait été un jeu d'enfant, mais blessé, fatigué comme vous l'êtes et dans une eau où vous risquez l'hypothermie ... Maintenant, en toute connaissance de cause, vous pouvez plonger dans la rivière et vous laisser emporté par le courant, rendez vous au 154
Ou alors vous pouvez essayer de trouver une autre solution, rendez vous au 280

218

Votre flèche atteint sa cuisse droite, l'obligeant à s'allonger sur le sol, mais alors que vous vous approchez, il rampe à une vitesse stupéfiante et plante ses mâchoires sales dans vos jambes, transperçant de ses dents jaunies vos bottes de cuir ! Vous perdez 1 point de VIE dans l'action. Vous dégainez alors votre arme et le passez en travers du corps de votre agresseur. Son corps s'affaisse alors, tel un pantin dont on aurait coupé les fils.

« NOON !! »

Horrifiée par le spectacle, Rya tombe à genoux et s'évanouit. Vous appelez rapidement à l'aide. Alors que quelques villageois viennent au secours de la jeune fille et s'occupent du cadavre d'Algo, vous vous faites un solide pansement (mais vous n'oublierez pas de demander à votre maître ou à Ombre Rampante de désinfecter la blessure) et vous vous dirigez dans la maison du vieux gredin pour essayer de comprendre ce qui vient d'arriver. Rendez vous au 137

219

C'est à pied maintenant que vous continuez votre exploration de la forêt de Torch. Des ululements, le bruit d'animaux grattant la terre, un vol d'oiseaux... Vous arrivez ainsi dans une clairière d'où deux sentiers se perdent, sous les contreforts des montagnes pour l'un, où se fait entendre le léger clapotement d'une cascade, vers les profondeurs de la forêt pour l'autre, d'où vous distinguez une légère fumée blanche s'élevant dans le ciel hivernal. Ailes d'Orage n'a pas d'avis sur la question, et vous laisse décider de la route à prendre.

«Ceci aussi fait parti de votre éducation» dit-il en haussant les épaules. Ombre Rampante vient vous voir : « On va se promener dans les bois ? L'eau, tout ça, j'aime pas trop ».

Si vous ne l'écoutez pas, ne vous fiant pas à son sens de la vie sauvage, vous vous dirigerez vers le plan d'eau que vous percevez, rendez vous au 213

Si vous vous voulez lui faire plaisir par une ballade forestière, rendez vous au 24

220

Votre fuite a permis d'entraîner plusieurs miliciens à votre poursuite, ce qui a laissé un répit pour laisser la jeune femme s'échapper. Ombre Rampante s'est lui aussi éclipsé. Quand vous revenez sur les lieux de la bagarre avec votre ami, après avoir semé vos poursuivants, il n'y a plus aucune trace de la jeune femme ni des brigands, qui se sont en partie servis dans vos bagages que vous avez laissés derrière vous.

Rendez vous au 62

221

Il existe de nombreux coins d'ombre dans une grotte, et vous n'avez aucun mal à trouver une cachette. Votre expérience sur la dissimulation vous incite aussi à avaler un peu de glace, pour cacher le souffle de votre respiration, et d'employer tous vos pouvoirs. Bientôt, vous distinguez ce qui était à l'origine du bruit. Deux créatures humanoïdes, de la taille d'un enfant et à tête de rats, émergent de l'ouverture que vous avez aperçue. Leurs fourrures sont noire pour l'un, et rouge-brun pour l'autre, mais elles doivent craindre le froid, car elles sont vêtues de pièces de tissus qui forment un patchwork disparate. Elles se redressent sur leurs deux pattes arrières pour humer l'air, comme si elles avaient senti un changement dans leur environnement... Des Noudics ! Cette race d'hommes-rats est des plus facétieuse, mais pas mauvaise par nature. Si votre situation ne vous incitait à la prudence, vous poufferez de rire devant le spectacle de leur accoutrement. Sur-tout qu'ils sont équipés de piques de métal... Pour l'instant, les Noudics n'ont pas réussi à détecter votre présence. Si vous souhaitez leur adresser la parole, rendez vous au 105

Si vous préférez attendre qu'elles s'en aillent, rendez vous au 197

222

Vous déployez rapidement votre corde, que vous attachez à un solide rocher, et tous les trois, vous descendez promptement vers le glacier. Votre corde est resté accrochée au sommet cependant, et vous devez la rayez de votre *Feuille d'Aventure*. Rendez vous au 249

223

Votre flèche transperce la main d'un des miliciens, lui arrachant un cri de douleur. Alors que l'un de ses compagnons se précipite à son aide, et que deux tentent de rattraper la femme qui a profité de ce répit pour leur échapper, les trois autres se dirigent vers vous. Ombre Rampante s'interpose alors pour s'occuper de deux d'entre eux, vous laissant vous mesurer au dernier milicien :

MILICIEEN COMBAT		3
PROTECTION	6	
VIE		3

Si vous prenez la fuite ; rendez vous au 220

Si vous le blessez grièvement, il sera mis hors d'état de nuire. Rendez vous alors au 252

224

Les grades entre disciples sont particulièrement propices pour faire des plaisanteries et des jeux bon enfant. Ainsi, en classe, la plaisanterie la plus fréquente consiste à utiliser ses pouvoirs, soit pour déplacer une chaise par la pensée ou déclencher un aveuglement dans la pièce, et de faire accuser un camarade, qui sera alors chargé de la redoutable corvée de bois.

Le jeune Loegan est un enfant un peu espiègle, mais il possède un talent immense. Ses dons innés sont particulièrement développés surtout si jeune et avec un entraînement si court.

Sur la table où se tient Loegan, un poignard est posé. Vous pouvez le prendre si vous le désirez, n'oubliez pas dans ce cas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*.

Vous commencez à le taquiner un peu sur son embonpoint (et oui, il n'a pas commencé l'entraînement physique). Sans se démonter, Loegan vous rétorque : "Tu peux bien parler, Cœur de Lion, tu n'es pas encore Initié non plus... De toute façon, j'aurai le temps d'être Grand Maître avant de te voir franchir cette étape"

Ces petits jeux ne vous distrayant plus (sa répartie est désarmante, à ce gosse !), vous partez poursuivre votre épreuve.

Si maintenant, vous voulez saluer les Maîtres Kaiï, rendez vous au 20

Sinon, l'Animalerie (au 75), les galeries sous la tour du Soleil (au 97) ou le mur ouest (au 125)

225

Les yeux de l'homme vous indiquent toute la reconnaissance qu'il a pour vous. C'est la première fois que vous apportez la chaleur à ceux qui n'en ont plus, et votre cœur se réjouit. « Ceci est la voie du Kaiï, Cœur de Lion » vous dit votre maître. Grun vous remercie encore et vous dit « Je

n'ai rien pour vous venir en aide dans votre quête, seigneurs. Je ne peux que vous avertir de vous méfier de Mar, prêtre de Kai à Torch. Le clergé a acquis une grande importance depuis la croisade contre Kaag, et son influence auprès de la population n'est pas bénéfique. De plus, Mar est lâche et vil, un menteur invétéré. Méfiez-vous, oui. Torch n'est plus très loin. Restez à couvert de la forêt, et vous y serez en moins de deux heures. »

La joie dans votre cœur vous fait oublier la fatigue, et vous gagnez 1 point dans la caractéristique de votre choix (FORCE, PERCEPTION, VOLONTE, VIE). Vous quittez la cabane de Grun, et vous vous dirigez vers le nord.

Rendez vous au 102

226

« Comment, vous osez refuser l'hospitalité du grand héros Grun, roi des bois ? s'exclame-t-il, dans un accès de folie. Vous allez payer ce crime de lèse majesté de votre vie ! » Il se saisit de sa hache et vous charge.

ERMITE FOU COMBAT	6
PROTECTION	4
VIE	1

La folie lui donne une force surhumaine.

Si vous disposez de la discipline de l'Empathie, rendez vous au 90

Si vous le tuez, rendez vous au 43

Au bout de deux Assauts, rendez vous au 208

227

Il se trouve que la baguette de Pouvoir donne énormément d'aptitudes au combat à l'ecclésiastique. D'une décharge d'énergie, le sol explose en éclat, et de lourdes retombées de neige, de glace et de boue le dissimulent alors qu'il essaie de battre en retraite.

« - Mar !, crie Ailes d'Orages, il est temps de répondre de tes crimes et de subir la justice des Kai !

- Les Kai, ricane votre ennemi, un ordre d'estropiés, d'esclaves au service d'un faux Dieu !

- Tes blasphèmes te coûteront ta langue, dit Ombre Rampante sifflant de rage, mais là où tu iras, tu n'en auras pas l'usage.

- Vous n'avez pas idée du pouvoir qui est devenu mien, vous ne connaissez rien, RIEN !!!!! »

Sur ce, le prêtre étend ses bras, et bientôt, une aura sombre et glaciale, d'une légère teinte bleutée, abaisse encore plus la température. Votre souffle vous brûle les poumons, vous ne sentez plus vos mains ... Les effets se font aussi sentir chez Ombre Rampante et Ailes d'Orage aussi a du mal à supporter l'atmosphère polaire.

« - Sens le pouvoir entre mes mains ... murmure le prêtre

- Quel Pouvoir ? dites vous de vos lèvres gercées, le pouvoir d'être soumis aux Ténèbres ?

- Quelle plaisanterie, bâtard Kai ! Je ne suis pas comme ses Grands Maîtres du Conseil Doré, je n'ai pas eu la chance d'être admis dans l'Ordre ! Mais mesure ma puissance ! C'est cela qu'offre les Seigneurs des Ténèbres. Je ne crains pas l'obscurité comme vous ! L'obscurité renforce mon cœur !

- Pourquoi Vashna ? dit Ailes d'Orage. (Vous sentez que c'est une ruse de sa part, pour gagner du temps, pour qu'il puisse reprendre des forces en concentrant son énergie.)

- Cette terre est condamnée depuis la victoire d'Ulnar !, vomit Mar d'une voix de dément, HAHA ! Ne savez vous pas qu'en chaque victoire réside la défaite ? Grâce à sa défaite, Vashna a acquis le moyen de commander à la Mort elle-même ! Nous le savons, depuis la croisade, depuis que le Grand Maître nous l'a prédit Nous conquerrons le Sommerlund, nous rayerons les religions hérétiques de l'histoire, et des Tentarias aux Fins de Terre, règnera la Nuit et l'Oubli pour ceux qui ont osé s'opposer au légitime Haut Seigneur d'Helgedad ! Et c'est pour ça que nous, les disciples de Vashna, nous nous vouons à son adoration !

- Depuis quand les dévots de Kaï se sont tournés dans l'adoration d'un être mortel au lieu des dieux ? jase votre maître

- Que voulez vous à Rya ? criez-vous

- HAHAHA ! Vous êtes si obtus ... Laissez-la moi, laissez-la moi ! »

Si vous disposez d'une bague de cristal bleutée, rendez vous au 48

Si vous disposez d'un emblème solaire ou d'une amulette lunaire, vous pouvez améliorer le pouvoir de la discipline de l'Aveuglement qui passe à 3 rounds d'effets pour ce combat.

Si vous possédez la discipline de l'Aura de dévotion, vous pouvez ajouter un point à votre total de PROTECTION.

Le prêtre s'élançe à l'attaque :

MAR

COMBAT	5
PROTECTION	13
VIE	5

Quand Mar fait usage de sa baguette, il laisse une traînée lumineuse qui peut toucher chacun de vous à chaque assaut. Vous lancerez une seule fois le dé pour calculer sa *Force d'Attaque*, mais il sera à comparer avec la PROTECTION de chacun de vous.

Tous les deux rounds, le total de COMBAT de Mar passe à 8, car il projette une flambée d'étincelles, capable de blesser tous ses opposants.

N'oubliez d'appliquer les règles du combat à plusieurs, mais en défaveur de Mar !

Voici les caractéristiques d'Ailes d'Orage et d'Ombre Rampante. N'oubliez pas qu'ils ont été affaiblis par leurs précédents combats :

AILES D'ORAGE

COMBAT	7
PROTECTION	10
VIE	4

OMBRE RAMPANTE

COMBAT	4
PROTECTION	9
VIE	3

Si vous disposez de la discipline Kaï de l'Initiation, vous coordonnez vos attaques avec votre maître, ajoutez alors un point de COMBAT à votre total tant qu'Ailes d'Orage est debout.

Vous ne pourrez fuir. Si votre VIE ou celles de vos alliés tombent à 1 point, vous vous retirez du combat. Si vos trois totaux tombent à 1, vous vous battez tous les trois jusqu'à la mort.

Si vous mourrez, rendez vous au 72
Si Ailes d'Orage ou Ombre Rampante meurt, rendez vous au 254
Si enfin, Mar est vaincu, rendez vous au 245

228

Vous vous trouvez dans la cour centrale.

Si vous souhaitez aller au camp d'entraînement, rendez vous au 142
Si vous aussi, la Bibliothèque semble être une destination privilégiée, rendez vous au 85
Si vous préférez vous dirigez vers la Tour du Soleil, rendez vous au 297
Si vous explorez le mur nord, rendez vous au 133
Si vous préférez le mur ouest, rendez vous au 125
Si vous pensez avoir la réponse au combat qui a le plus de valeur, rendez vous au 175

N'oubliez pas que mis à part la cour centrale, vous ne pourrez explorer chacune des sections du monastère qu'une fois

229

L'artisan se révèle être un cordonnier et un tisserand. Il est entrain de s'atteler à son ouvrage, une paire de bottes. Dans l'arrière boutique, vous apercevez quelques manteaux de fourrures. Vous engagez la conversation :

« - Les affaires sont elles bonnes ?

- Oh, vous savez Seigneur, nous ne sommes qu'un petit village. Bien peu de marchands s'amuse à traverser des lieues de forêts hostiles ou de montagnes dangereuses pour venir commercer avec nous. Seulement quelques colporteurs, qui sont bienheureux de repartir avec nos fourrures ou notre bois. Nous vivons loin du monde vous savez ... Ah, qu'est ce que je donnerais pour revoir la lointaine Ruanon ... (sa voix se perd dans la brise)

- Mais pourquoi êtes vous venu ici où il fait froid et humide en l'hiver, au lieu de rester dans les provinces hospitalières du Sud ?

- Eh bien ... disons qu'on a tout un chacun ses soucis. Ou un passé. J'ai déjà rencontré votre maître Ailes d'Orage vous savez.

- Ah bon, à quelle occasion ?

- Euh ... pour affaires ... personnelles ... (sa voix se fait plus hésitante). Disons qu'après qu'il se soit occupé de moi, il m'a laissé un choix, et m'a proposé de refaire ma vie dans un pays cher à son cœur : ici. Il m'a dit que je trouverais la paix.

- Quels sont les liens qui vous lient à lui ?

- Oh, vous le lui demanderez ... Je repense souvent au Ruanon et à ma vie là-bas, mais je ne regrette pas un seul jour, même les jours de blizzard, le choix que j'ai fait. On dit beaucoup de mal des Kaï, surtout en ce moment, mais de celui que je connais, je n'en dis que du bien.»

Vous le regardez encore quelques instants s'atteler à sa tâche.

«- Si vous y allez un jour, au Ruanon, n'hésitez pas à aller voir Doria de la rue des Fleurs, de la part de Jonan. Et dites lui que je vais bien, si elle y est toujours.»

Vous restez tous deux silencieux un moment. Vous vous retournez pour voir que la vieille femme a fermé ses volets. Vous pouvez vous diriger vers la place du village, rendez vous au 206

Ou rejoindre Ombre Rampante, rendez vous au 261

230

« Torch est situé à l'extrémité nord des Monts Durncrag, commente Séraphin, dans une vallée isolée du reste du monde ou presque. Les premiers colons se sont installés là-bas pour fuir justement l'agitation de Toran. Ils vivent essentiellement du commerce des fourrures et du bois, d'excellente qualité là-bas, mais ce n'est pas une communauté riche. L'agitation qui y règne est suspecte de ce point de vue... »

Vous demeurez silencieux. « Il est de temps d'aller vous équiper, vous ordonne Ailes d'Orages »
Vous quittez la chambre du conseil pour rejoindre l'Armurerie.
Rendez vous au 278

231

Les couloirs à l'intérieur de la forteresse des hommes rats sont étroits, et de nombreux chemins vous demeurent inaccessibles. Cependant, un couloir en pente descendante est assez large pour vous permettre de vous déplacer. Un autre, en pente ascendante, se perd dans les ténèbres. Un faible gémissement est perceptible de ce côté ci. Si vous préférez monter, rendez vous au 195
Si vous préférez descendre, rendez vous au 132

232

Vous pariez le premier coup de l'un de vos adversaires, mais vous n'avez pas aperçu qu'un autre vous attaquait par derrière. Il vous assène un grand coup entre les omoplates, qui vous envoie à terre (vous perdez 1 point de FORCE). Vous vous relevez prestement pour faire face à tous ces brigands. Rendez vous au 106

233

Vous fixez quelques instants votre adversaire, qui n'est autre qu'un Tigre blanc, et qui n'apprécie pas votre intrusion dans son territoire !

TIGRE BLANC	COMBAT	6
	PROTECTION	5
	VIE	4

Si vous décidez de fuir, rendez vous au 237

Si vous parvenez à le vaincre, rendez vous au 196

234

Vous vous roulez en boule, et vous êtes balloté en tous sens, vous avalez de la neige, vous vous retrouvez comprimé entre deux vagues, et tout ceci vous fait perdre 1 point de VIE. Vous sombrez dans l'inconscience. Au bout de quelques instants, vous ouvrez les yeux. Rien de cassé. Mais vous êtes enfermé maintenant dans une sorte d'igloo de glace et de neige, au milieu des ténèbres. Si vous avez une lanterne, celle-ci s'est cassée. Et vous devez maintenant essayer de vous dégager de la gangue de glace.

Si vous disposez de la discipline de l'Initiation, rendez vous au 2

Sinon, vous devez vous dégager seul, rendez vous au 162

235

Ailes d'Orage reste songeur quant aux derniers événements.

«Une telle influence des Ténèbres n'aurait pu se passer dans le temp. Au nez et à la barbe des guetteurs ! De quoi mettre en doute la vigilance des Maîtres Kai. Dans quelle époque vit-on ? Gagnons Torch au plus vite.»

Au cours de l'échauffourée, Ombre Rampante a hélas reçu une vilaine blessure. Votre maître passe la plupart du temps à le soigner, vous laissant en général décider des directions à suivre. La nuit tombe. Avec de la chance, vous atteindrez enfin Torch demain soir. Le vent souffle fort. Vous vous approchez des falaises abruptes des montagnes pour vous abriter du froid et prendre quelques instants de répit.

La nuit de repos vous permet de récupérer 1 point de VIE. Vous pouvez ajouter un point dans la caractéristique de votre choix (entre FORCE, PERCEPTION et VOLONTE) si vous possédez une Cape et deux si vous possédez un manteau de fourrure. Vous récupérez 1 autre point de VIE si vous avez une tente. Vous pouvez doubler le total de points de VIE si vous possédez la discipline de Guérison.

Le matin, vous atteignez enfin le col qui mène à la vallée natale de votre maître. Vous apercevez le village au loin, les lueurs des foyers, les fumées s'élevant vers le ciel.

Vous hésitez sur le chemin à prendre, mais vos compagnons sont pour l'instant trop occupés par la blessure d'Ombre Rampante.

Vous pouvez soit descendre du col et traverser la forêt qui s'étend à vos pieds, rendez vous au 279

Ou continuez à suivre les sentiers de montagne et descendre par le cours de la rivière qui mène au village, rendez vous au 151

Si vous disposez de la discipline de l'Orientation, rendez vous au 143

236

Cette galerie est large et le sol régulier, comme si quelqu'un avait taillé la pierre, ou du moins cette galerie est régulièrement empruntée... Vous progressez ainsi de quelques centaines de mètres quand vous percevez des murmures sur votre droite, en provenance d'une ouverture qui semble trop étroite pour vous. Les bruits se rapprochent. Si vous souhaitez vous cacher et que vous disposez du Camouflage, rendez vous au 221

Si vous souhaitez vous cacher mais que vous n'avez pas cette discipline, rendez vous au 17

Si vous préférez attendre de voir ce qu'il se passe, rendez vous au 269

237

Vous courez vers vos compagnons. Ailes d'Orage a déjà saisi sa lance et la projette dans les airs. Un rugissement déchirant s'élève alors, faisant trembler les parois. Alors que les stalactites de glace s'effondrent à vos pieds, vous n'avez d'autre choix que de sortir de la caverne, Ombre Rampante vous suivant de près. Ailes d'Orage réapparaît derrière, après avoir récupéré son arme. Vous voilà à nouveau sous la neige. Rendez vous au 60

238

L'alcôve est en fait une longue galerie éclairée seulement par la petite torchère, ce qui fait qu'elle reste assez obscure et que vous ne distinguez pas le fond. Un petit levier dépasse du mur. Sur le côté, une petite plaque de bois met en garde contre l'actionnement du levier. Néanmoins, vous avez toujours été impulsif et rétif contre toutes ses mises en garde. Vous vous demandez quelle peut-être cette galerie du Cercle du Feu.

Si vous souhaitez actionner ce levier, rendez vous au 11

Si vous souhaitez aller dans la salle du cercle de Lumière, rendez vous au 109

Si vous souhaitez quitter le premier étage, rendez vous au 297

239

Ailes d'Orage semble hésiter. L'aube vient de se lever.

Si vous avez répondu à l'énigme en ayant seulement 4 lettres ou moins, rendez vous au 27

Si vous avez répondu à l'énigme avec 5 ou 6 lettres du mot "Avenir", rendez vous au 260

240

Blessé mortellement, l'aigle tournoie dans les airs avant de s'écraser au dessus de vous. Vous descendez promptement de la falaise, et vos compagnons vous aident à vous en sortir après ce douloureux combat. Rendez vous au 249

241

La clairière dans laquelle vous vous trouvez est bien dégagée. Une cabane de bois se tient au milieu, et un mince filet de fumée s'échappe de son toit. Après les nombreuses épreuves que vous avez traversées, cette mesure représente un havre tout à fait accueillant. Un homme coupe du bois devant la cabane. Vêtu de haillons gris et sales, ses rares cheveux hirsutes entourent un visage ridé par les ans et les soucis. Il a remarqué votre présence et s'approche de vous, alors que vous foulez le seuil de son territoire. Sa barbe mal rasée, son front dégarni, et ses yeux où brille un éclat de malice vous mettent mal à l'aise. Il vous tend une main que vous n'osez saisir tout en vous souhaitant la bienvenue dans son « royaume, seigneurs Kai ».

Il s'est adressé à vous. Si vous acceptez son invitation, rendez vous au 144

Si vous préférez reculer par diplomatie face à son haleine fétide, rendez vous au 226

242

L'eau s'infiltré à travers la moindre particule de vos vêtements, à travers votre bouche, à travers votre peau. Vos bras et vos jambes sont tétanisés, et vous ne pouvez contrôler votre course. Les ténèbres insondables vous terrifient, et vous vous cognez de nombreuses fois contre la glace ou le lit de la rivière. Après un temps qui vous a semblé une éternité, vous débouchez enfin à la lumière, à l'air libre, et en vue de la rive sèche d'une berge ! Vous gagnez avec vos ultimes forces cet endroit pour reprendre votre souffle, mais heureux d'avoir réchappé de la montagne. Le passage dans l'eau a détruit toutes vos provisions (rayez tous vos repas), et trempé vos vêtements. Si vous disposez d'une cape ou d'un manteau de fourrure, vous devez les rayer aussi. Rendez vous au 66

243

"L'ombre que tu as affrontée est une image de tes propres peurs et de tes angoisses, matérialisées par la volonté de Kai. Avoir le courage de les surmonter est une qualité essentielle. Avec **I**ntelligence, et **I**nflexibilité. Voilà ce que tu cherches." La voix du prêtre qui se tenait dans l'ombre derrière une colonne vous emplit de courage, malgré la fatigue accumulée au cours du combat. Par contre, les blessures se referment comme par enchantement. Vous regagnez la moitié des points de VIE perdues au cours du combat.

Vous pouvez quitter la Tour, rendez vous au 297

Ou accéder à la salle supérieur, rendez vous au 212

244

Ombre Rampante joue un air de musique sur son pipeau, un instrument fétiche qu'il garde sur lui depuis sa séparation avec sa famille. C'est un musicien émérite, et ses mélodies entraînant ont souvent égayé le dortoir des disciples. Alors qu'il lance nonchalamment quelques notes qui se perdent dans le vent, et que vous luttez contre un petit somme, vous entendez les bruits d'une échauffourée non loin de vous.

Ombre Rampante, bien éveillé lui, grimpe au sommet d'une petite côte pour apercevoir l'origine de ce tumulte. Baillant un peu, vous allez le rejoindre.

Une bande de miliciens sont entrain de pourchasser une femme en haillons. Celle-ci, jeune, hirsute, court le plus vite qu'elle peut sur les plaines rendues glissantes par le verglas. Les hommes, sept gredins armés de gourdins, font pleuvoir une pluie de coups sur le dos de la femme dès qu'elle est à portée. Votre ami range son pipeau, puis dégaine son arme et va à la rencontre du groupe. Votre sang ne fait qu'un tour, alors que votre ami s'est déjà élancé. Vous ne pouvez pas le laisser seul.

Si vous disposez d'un arc et que vous souhaitez vous en servir, rendez vous au 291

Si vous souhaitez engager tout de suite le corps à corps pour venir en aide à la jeune femme, rendez vous au 19

245

Un ultime coup ouvre le flanc gauche de Mar. Un filet de sang s'échappe de la plaie, et il tombe à genoux, serrant ses paumes contre la blessure pour stopper l'hémorragie. Ombre Rampante s'écroule aussi dans la neige froide : il a reçu de mauvais coups, et il a été sévèrement brûlé au cours d'une attaque. Alors que vous le soutenez par les épaules, Ailes d'Orage s'approche à pas lents de votre rude adversaire. Dans un dernier râle, il exhale une ultime malédiction à son encontre :

« - Rien n'est fini, Maître Kai, vous ne pourrez empêcher la marche des disciples de Vashna ... Rien ne le peut ... Vous ne pourrez sauver l'enfant ... Rien ... »

Bientôt, les sanglots de Rya attirent votre attention. Pendant que votre mentor s'occupe de votre condisciple, vous allez récupérer la petite fille. Un long cylindre noir se trouve près d'elle. Le Bâton de Pouvoir a glissé jusqu'ici après la bataille. Vous le contemplez longuement, comme un enfant avant d'accomplir un acte qui sait qu'il lui est interdit.

Si vous souhaitez conserver le Bâton de Pouvoir pour vous, rendez vous au 288

Si vous avertissez Ailes d'Orages de la présence de cet artefact maléfique, il le récupère en glissant l'arme dans sa ceinture, puis vous emmenez Rya et Ombre Rampante jusqu'à Torch. Rendez vous au 171

246

Rayon Ardent était un maître Kaï qui a vécu il y a 500 ans, et faisait partie de la première génération de Kaï, formée par Aigle du Soleil. Vous tenez ici sa biographie. Il fut chargé d'établir la cartographie du Magnammund, une mission qui lui prit sa vie entière. A son retour, il fut intronisé Grand Maître et dirigea le Cercle de Solaris.

Il parle ici des contrées sauvages qui s'étendent au-delà des Fins de Terre : au nord les étendues glacées de Kalte, les turbulents Pays de la Storn au sud (en pleine guerre actuellement pour savoir qui envahira le Lyris et sa capitale Varetta) et les terres d'Anarie, de Firalond et de Kakush, le grand empire de Vassagonie à l'Est, et le royaume magique du Dessi.

Il narre aussi ses péripéties loin à l'ouest des Royaumes des Ténèbres et des terres drakkarims, des humains belliqueux et sanguinaires, inféodées aux Seigneurs des Ténèbres. Il est évoqué son passage dans le royaume de Lencia, sa traversée des Marais de l'Enfer, et qu'il se soit retrouvé aussi loin que l'empire de Chai ou le port de Suhn. Et bien sûr des mises en garde pour se tenir à l'écart de la région maudite de Naaros ou du mystérieux empire millénaire du Bhanar.

Vous remarquez l'heure avancée. La tête remplie de voyages lointains, vous n'avez cependant pas trouvé d'indices particuliers.

Si vous souhaitez lire un autre livre, vous avez le choix entre "Le Grimoire de Nyxator" (rendez vous au 108)

Ou "Les Pensées" de MioKen, maître de la Confrérie de l'Etoile de Cristal (rendez vous au 40)

Ou s'il faut y aller, il faut y aller. Rendez vous au 228

Si c'est le deuxième livre que vous lisez, rendez vous directement au 175, car vous n'avez pas remarqué que l'aube approche ! Notez que vous n'aurez la possibilité d'effectuer qu'une seule réponse.

247

« Désolé, seigneur, il ne reste plus rien, vous dit la femme responsable des cuisines d'un air désolé, mais je peux vous donner les restes d'hier, avec un morceau de pain. C'est le moins qu'on puisse faire après ce que vous avez fait pour Shina et son fils. » Elle vous tend alors un morceau de pain noir et dur, beurré d'un morceau de lard gras et épais. Ce n'est pas très appétissant, mais consistant.

Une fois le repas terminé, vous gagnez le temple pour rejoindre Ailes d'Orage.

Rendez vous au 94

248

Ombre Rampante s'approche du jeune homme et examine la blessure. « La plaie est nette, et même si l'os est touché, ça ne sera pas irréversible si on intervient maintenant. » Votre ami donne alors quelques directives et commence à soigner le jeune homme. Entre-temps, vous vous dirigez vers le coin cuisine pour prendre un bon repas. Rendez vous au 70

249

La traversée du glacier est longue et éprouvante, et vous devez sans cesse faire attention aux crevasses. Malheureusement, vous n'avez pas de corde pour vous encordez, et chacun redouble de prudence.

Pour tuer le temps, Ailes d'Orage vous raconte à tous deux ses missions pour l'armée du Sommerlund en tant qu'éclaireur de haute montagne, parce qu'il a grandi ici étant enfant, et qu'il est fils de chasseur montagnard. Tout ce qu'il a appris, il le doit à son père. Puis, Séraphin, Maître Kai, est venu le repérer et l'a conduit au monastère.

Le soleil s'infiltré finalement entre les nuages, et la réverbération de sa lumière sur la neige vous aveugle presque. Le vent s'est calmé, et finalement, vous apercevez un lac au loin, au pied des montagnes. Après deux heures d'efforts, vous y arrivez enfin. Rendez vous au 156

250

« La mort de l'individu remonte à plus de quatre jours, dit Ailes d'Orage. La rage des animaux a été constatée à peu près au même moment. Vraisemblablement, manger de sa chair a provoqué une forme de folie sanguinaire chez les loups. L'expérience que nous avons eue au monastère indique que le mal s'est propagé très rapidement au sein de l'organisme, ce qui ne ressemble pas à une forme de maladie habituelle. Et le charnier que j'ai découvert hier, avec les animaux qui se sont entretués, montre que la contamination a gagné une partie importante de la forêt. Nous devons rester prudents. » Vous décidez de reprendre la route. Un sentier continue de longer la paroi de la montagne. Vous pourrez déboucher hors de la forêt en l'empruntant. Un autre sentier s'enfonce dans les bois. Mais après ce que vous venez de voir, vous hésitez sur la direction à prendre.

Si vous décidez de longer la forêt, rendez vous au 296

Si vous voulez poursuivre dans les bois, rendez vous au 24

251

« DDDééé vviiiillaaggeeoiss ddee TTTOORRCH onnnntt vvoolléé uunnn ccooollliier deee Illaaaa ddééeesse llunnee ciii. OOnnn llaa cchheerrchhee ddeppuiiss ddeeuuxx sseemmmaainness, laa nnuuitt. EETT ppaass ttrroouvvéé. MMAaiiss ppeuutt êttrree ttooi ttrroouvvé. » Vous comprenez tout quand vous repensez au témoignage de Banir, le villageois de Torch. Les bruissements nocturnes, les murmures sont uniquement du à ces créatures qui recherchent l'amulette de la déesse Ishir qu'on leur a volé. Mais cette explication n'éclaircit pas tous les dangers que semblent receler Torch. Cependant, quelque chose vous tracasse. Vous leur demandez à propos des enlèvements. « NNooooouss pppaaass eennllleevvéé Geennss !!! PPPaaass nnoouss !!! PPPaaass nnoouss !!! »

Un autre groupe semble donc agir dans la région... Vous lui demandez de s'expliquer. « PPPaaass nnoouss !!! eett ppaass ddiirrree ttooi ccaacchhette mmmoonnssttrresss ssaauuff ssiituu rrammèene ccoollieerr dééeesse llunnee. »

Vous leur promettez de ramener l'amulette, mais vous leur avez fait promettre de ne plus s'aventurer vers Torch, ce qu'ils acceptent.

Notez que vous avez résolu une partie du mystère de Torch. Les Noudics sont la cause des bruits nocturnes. Mais ceci n'explique pas tout, puisque les enlèvements, que votre maître croyait liés, sont dus à autre chose. Les Noudics vous escortent à une autre sortie, qui vous conduit hors de la montagne. Rendez vous au 66

252

Ombre Rampante s'est aussi débarrassé de ses adversaires. Les vauriens sont prostrés par terre, proférant des jurons à votre égard, et tentant de panser leurs blessures. Leurs compagnons viennent les aider. Ils vous maudissent au passage : « Stupides Seigneurs Kai ! Pourquoi portez secours à cette chienne ! profère l'un des miliciens » « Qu'a-t-elle donc fait, demandez vous » « C'est une sorcière, dit l'un des hommes, elle a empoisonnée l'un de nos chevaux » « Et on dit qu'elle sacrifie les bébés sous la lune ! renchérit un autre »

« Si c'est pour calomnier les braves gens devant un Seigneur Kai, ne le fais pas sans preuve ! » rétorque votre ami en frappant le malotru du plat de son arme.

Puis Ombre Rampante jette quelques couronnes en direction des brigands : « Estime toi dédommager. Et maintenant, va-t-en. » Les miliciens ne se font pas priés. Vous vous penchez alors sur la jeune femme inconsciente, face contre le sol.

Rendez vous au 209

253

Vous longez maintenant les contreforts des Monts Durncrag. Leurs ombres gigantesques cachent aux yeux du Sommerlund l'enfer des Royaumes des Ténèbres. Sur le bord du sentier que vous empruntez, on aperçoit ici et là les traces de la croisade qui s'est tenue vingt ans plus tôt : une chaumière dévastée, une forêt calcinée où la nature n'a pas encore repris ses droits ...

Vers la fin de la journée, après plusieurs heures de poursuite car les Gloks courraient d'un bond pas et que vous n'arriviez pas à suivre la cadence, vous arrivez en vue d'une bâtisse en ruine, vestige d'une ancienne tour de garde au temps de la croisade. Une statue brisée gît sur le sol, témoin de la grandeur passée du Sommerlund, et dont le déclin est symbolisé par cette guerre désastreuse. Depuis, les postes de guet sont placés plus près des terres des Seigneurs des Ténèbres.

Pourtant, une volute de fumée s'échappe du bâtiment ... Quelqu'un, ou quelque chose, vit à l'intérieur des débris du Royaume.

« - Mar, crie votre maître, sors d'ici et laisse la fille ! » Seul le vent répond à l'injonction d'Ailes d'Orage. Il se dirige alors vers les nuées qui s'élèvent paresseusement vers le ciel d'un bleu immaculé. Ombre Rampante le suit.

Si vous décidez de suivre vos compagnons, rendez vous au 199

Si vous préférez rester en couverture, rendez vous au 61

254

Votre compagnon s'effondre sur le sol, inanimé, touché par une décharge d'une rare violence. Vous n'avez pas le temps de pleurer sa mort, car Mar, attisé par l'odeur du sang, est atteint d'une véritable frénésie. Sa baguette, devenu quasi vampirique, retire les restes d'énergie de la dépouille de votre ami, et dans une ultime déflagration rendue surpuissante par la mort qui rôde tout près, elle envoie ses trois adversaires côte à côte vers l'Univers de la Lumière.

255

D'un geste réflexe, vous plongez sur le côté, ce qui vous permet d'éviter le premier assaut de la bête qui vous fait face et dont vous avez du mal à discerner les traits. Si vous décidez de rompre le combat et de fuir vers l'entrée de la grotte vers vos compagnons, rendez vous au 237

Si vous préférez affronter la bête, rendez vous au 233

256

Vous gravissez quatre à quatre les marches qui mènent au chemin de ronde. Maître Eaux Vives vous adresse un bref sourire, et se concentre sur sa tâche. Œil de Cristal est un peu plus âgé que vous. Et il est ravi d'avoir de la compagnie et de pouvoir discuter un peu.

« - Mon maître est taciturne. Mais la relève sera bientôt là, et je pourrais me coucher. Brrr ! Le temps s'est rafraîchi ses derniers temps. Et les jours sont plus courts ...» « - Oui, cela s'appelle l'hiver !» vous esclaffez vous « Tu me comprends bien, il y a autre chose » vous reprend-il, l'air sérieux. Vous détournez la tête car la Maître Kai vous adresse la parole. Elle vous demande si vous passez votre épreuve et vous répondez par l'affirmative.

Elle tourne son regard et ses pensées vers l'Ouest

«- Regarde ces montagnes. Au-delà, se trouvent le désespoir, la souffrance, la désolation. Une terre où plus rien ne pousse. La frontière est mince, déclame-t-elle gravement, et avons nous une chance ?

- Notre combat est-t-il désespéré? demandez-vous.

- Nous, Seigneurs Kai, nous sommes protégés par notre honneur et par la force de nos armes. Et tant que nous tiendrons, les terres des hommes resteront à l'abri des dangers. Ne te bats pas pour toi, pour ta vie. Bats-toi pour l'amour de ta gloire, pour ton honneur. La mort est le seuil à risquer entre l'existence et le néant. Et tu trouveras l'Energie ou l'Enthousiasme pour ta mission sacrée.»

Œil de cristal désigne un pic dans le lointain.

«Ce pic représente l'ultime limite. Le pic du Signal. Un poste d'observation est situé au sommet, qui regarde vers les Royaumes. Si les Ténèbres apparaissent là-bas, un bûcher est allumé, et notre pays sera alors en guerre.»

Vous descendez de la Tour Durncrag. Rendez vous au 133

257

Vous vous dirigez l'air guilleret vers la place principale. Elle semble avoir connu des jours meilleurs : malgré les efforts que les habitants mettent pour entretenir leurs maisons, elles sont délabrées et mal préparées pour l'hiver. Ce genre de scènes se multiplie hélas dans tout le royaume. Vous croisez l'air sombre des paysans, leurs mines tristes et résignées. La nature n'a pas été généreuse cette année, et le frimas s'est engouffré tôt dans les chaumières.

Malgré le froid, une vieille femme s'est accoudée à sa fenêtre pour voir le passage du Seigneur Kai. Elle vous regarde traverser la ruelle, blasée. Une petite boutique d'artisan est ouverte de l'autre côté de la rue. L'enseigne grince alors que le vent souffle plus fort.

Si vous voulez parler à la vieille femme, rendez vous au 179

Si vous souhaitez visiter la boutique de l'artisan, rendez vous au 229

Sinon, continuez votre promenade vers la place du village, au 206

Ou retournez auprès d'Ombre Rampante, rendez vous au 261

258

En déployant d'incroyables efforts, vous parvenez à agiter bras et jambes et à rester en surface, ce qui vous évite d'être enterré viv. Ces efforts vous coûtent cependant 1 point de FORCE. L'avalan-

che est finalement freinée par les sapins sur les contreforts, et elle va mourir dans la vallée. Vous vous dégagez de la neige, inquiet du sort de votre maître et de votre condisciple. Rendez vous au 182

259

Vous examinez les traces de pas. Algo a laissé de nombreuses empreintes, il a lacéré le sol dans des spasmes violents. Les marques dans le bois sont profondes, vous pouvez même récupérer des rognures d'ongles et des lambeaux de peau. Vous avez remarqué dans son regard qu'Algo vous a été reconnaissant de lui avoir permis de se libérer du mal dont il était atteint ... Vous inspectez le moindre indice. Dans un coin, sous une pile de haillons, vous découvrez quelques effets qui ne devaient pas appartenir à un vieux villageois des contrées éloignées du Sommerlund : un casque cabossé, et un ceinturon portant un emblème Glock ! Il a dû subtiliser tout ça lors de l'échauffourée d'il y a quelques jours ...

Le contenu de la fiole vous perturbe. Rendez vous au 150

260

"Tu as bien répondu à la question. Pourtant, tu manques encore de perspicacité et tu as encore beaucoup à apprendre. Mais ce n'est pas ici que tu pourras l'acquérir." Vous reprenez votre souffle. "Je ne t'accorde pas le rang d'Initié pour l'instant. Pourtant, je ne peux laisser une telle lame encore dans son fourreau. Tu peux partir en mission avec moi, car ce sera à travers les voyages que tu pourras acquérir l'expérience qui te manque. Maintenant, va te reposer"

Vous vous inclinez humblement, et regagnez le dortoir sur ce demi-échec pour prendre quelques repos.

Ombre Rampante vient à son tour répondre à la question. Le sourire qui éclaire son visage lorsqu'Ailes d'Orage lui accroche sa nouvelle broche vous avertit qu'il a réussi son épreuve. Et que lui est Initié.

Vous l'attendez pour le congratuler, et il vous console, en vous assurant que vous aussi, vous serez très rapidement Initié.

Rendez vous au 9

261

Alors qu'Ailes d'Orage reste à l'extérieur quelques instants pour discuter avec Roland, Ombre Rampante et vous entrez dans la maison commune. A l'intérieur règne une puanteur insupportable, où se mêlent des odeurs de sueur, de nourriture ou encore d'effluves animaux. Un grand foyer est disposé au milieu du bâtiment et réchauffe les corps de toute la communauté qui s'est rassemblée ici. Les bêtes aussi sont enfermées à l'intérieur, pour garder la chaleur. « La porte, seigneurs. Si l'air de l'hiver pénètre ici, il n'en repart plus avant le printemps », vous dit une vieille femme édentée. La salle est vaste, grande comme le dortoir des disciples au monastère. Un coin près de l'âtre sert comme cuisines, où s'activent plusieurs femmes qui préparent le repas.

Certaines vous font signe en vous tendant un bol d'une soupe un peu claire. Dans un coin, vous entendez les gémissements d'un jeune adolescent, et plusieurs hommes qui se regroupent autour de lui.

Si vous souhaitez prendre un bol de soupe, rendez vous au 70

Si vous souhaitez aller jeter un coup d'œil dans le coin où se regroupent les hommes, rendez vous au 177

262

L'œil injecté de sang, la bouche écumante, l'incapacité à réfléchir ou à aligner deux pas : cet homme est atteint par la rage. Cependant, la rage entraîne aussi une grande faiblesse, alors qu'Algo est en proie à une véritable furie sanguinaire, et qu'il arrive sur vous en moins de temps que vous ne pensiez. Vous dégainez aussitôt votre arme de poing, rendez vous au 35

263

Vous remontez le cours de la rivière Tor, en direction du Nord. Le climat éprouvant ne vous a pas permis de vous reposer correctement durant le voyage. En chemin, vous croisez au loin des villageois qui, en cette période de l'année, ne s'occupent pas des travaux des champs mais de l'entretien de leurs chaumières et du domaine de leur seigneur. La grandeur du Sommerlund repose sur l'opulence de ces métropoles, Holmgard et Anskaven en tête, sur la prospérité de ces villes moyennes et sur les multitudes de fermes franches accordées aux paysans. Tous ces atouts, ajoutés à la présence de la confrérie de l'Etoile de Cristal et de l'Ordre Kaï, font du Sommerlund l'un des plus puissants Royaumes du Magnammund septentrional, un rempart contre les Seigneurs des Ténèbres.

Mais depuis plusieurs années, après quelques mauvaises récoltes et des hivers rigoureux, l'ambiance s'est bien dégradée. Il y a deux ans, une épidémie de peste mal anticipée a provoqué des pertes nombreuses. Le peuple est de plus en plus exaspéré par le règne d'Ulnar III, jeune roi courageux, mais hélas malade, laissant la direction du royaume à son conseil d'état. Seule la foi inspirée par le clergé semble maintenir la cohésion de la nation. Ce climat est propice à la multiplication des prédicateurs de fin du monde et des oracles charlatans. Les Sommerlundois cherchent un sauveur à leurs maux.

En 4219, le monastère a été assiégé par les forces du Seigneur des Ténèbres Zagarna. C'est durant cette période que le culte de Kaï, sous l'impulsion du théogoniste Somnus, chef religieux du Sommerlund, a pris son essor. En unifiant la nation sous la bannière de la foi en Kaï, le siège du monastère a été brisé. Deux cents ans plus tard, Somnus est toujours à la tête du clergé, ce qui fait dire que sa longévité est certainement une marque de la grâce d'Ishir.

La baronnie de Toran a été le théâtre il y a vingt ans de la terrible croisade contre Kaag. Une série d'escarmouches de Gloks, créatures d'aspects porcines issues des laboratoires secrets des royaumes des Ténèbres, ravageaient la région, malgré la surveillance des moines Kaï. Somnus réunit alors une armée disparate de fidèles, de flagellants, d'illuminés, sa garde prétorienne, des chevaliers du royaume, quelques membres de l'Etoile de cristal, et même des Maîtres Kaï dans une croisade contre les Ténèbres. La guerre dans cette région a été rude, celle-ci en porte encore les marques, mais le pays a été nettoyé. Devant ce succès, Somnus décida de diriger son armée vers Kaag, la plus proche des cités noires et demeure de Zagarna, et cela contre l'avis du Synode des Seigneurs Kaï. La croisade contre Kaag fut un désastre, et il reste bien peu de témoins pour en parler. Néanmoins, Somnus demeure à la tête du clergé, et la région de Toran s'est enfoncée dans la misère.

Rendez vous au 8

264

Les étincelles s'abattent tout autour de vous, déclanchant le tonnerre et la destruction. Heureusement pour vous, vous étiez en surplomb, et Mar ne vous a pas visé correctement. D'un souple bond en arrière, vous vous mettez hors de portée des rayons, mais les éclats de bois sont projetés dans toutes les directions, et vous êtes lacéré, ce qui vous fait perdre 1 point de FORCE. Les bruits de pas d'Ailes d'Orage et d'Ombre Rampante résonnent dans l'air froid, et du coin de l'œil, vous voyez vos compagnons déboucher des sous-bois. Vous vous précipitez alors vers Rya, pour la tirer des décombres et la mettre à l'abri. Pendant ce temps, Ailes d'Orage et Ombre Rampante affrontent votre agresseur, et bientôt, les éclairs d'énergie et les passes d'armes chantent dans le silence de l'hiver. Visiblement, le prêtre a plus d'un tour dans son sac, ou alors, la baguette, douée d'une vie propre, met à l'épreuve les talents des Kaiï. Bientôt remis, vous dégainez votre arme pour aller prêter main forte à Ailes d'Orage. Rendez vous au 227

265

Le loup de Torch tire soudain brusquement sur sa chaîne et la rompt. Elle semble enragée, l'écume aux babines, mais sa condition physique est fortement diminuée :

LOUP DE TORCH : COMBAT: 5
PROTECTION : 7
VIE: 1

Si vous remportez le combat, rendez vous au 306

Vous pouvez fuir le combat, tout en appelant à l'aide.

Des sentinelles en alerte (de l'autre côté de l'enclos) viendront alors s'en débarrasser.

Si ensuite, vous souhaitez vous diriger vers la cour centrale (rendez vous au 228)

Ou vers les oubliettes (rendez vous au 75)

266

La fin de son histoire vous évoque votre rencontre avec Linéa. Vous sortez alors la petite bague de votre poche, et l'ermite tremble de tous ses membres « Où l'avez-vous trouvé ! » dit-il la voix étranglée par l'émotion, en vous le prenant des mains. Vous lui racontez alors votre rencontre avec la guérisseuse, et après de longues minutes où il pleure silencieusement, il vous conte à son tour son histoire. La démence l'a quitté. « Je m'appelle Grun, et je suis érudit au sein de l'école d'ingénierie d'Anskaven. J'ai passé quelques années dans le pays de Bor, pour apprendre auprès des nains, et là-bas, j'ai rencontré ma femme, une guérisseuse du Ruel. Linéa est venue au monde, nous avons déménagé au pays de ma femme et nous vécûmes heureux. Mais les druides, maîtres de ce pays, sont sans pitié pour les femmes. La mienne était en fait destinée à un haut dignitaire du gouvernement du Ruel, un archidruide de Mogaruith. On m'a torturé, on a brisé les jambes de ma femme pour cet amour interdit. J'ai dû m'enfuir, car seule ma fuite aurait permis la survie de ma famille. Je n'ai plus eu de nouvelle de celles que j'aimais. Et durant toute ma vie, je me suis traité de lâche et pas un jour je n'ai cessé de demander pardon au ciel. Je suis heureux d'apprendre que ma femme a continué à vivre, et je suis heureux d'apprendre que ma fille est en vie. » Il se remet à pleurer. « Je vais aller à la recherche de ma fille. Merci de lui être venu en aide, Seigneur Kaiï. Merci » Il vous rend la bague : elle a pris une légère teinte bleutée sous l'action de la chaleur des mains de l'ermite (notez la bague bleue sur votre *Feuille d'Aventure*)

Rendez vous au 225

267

Les boules étincelantes tombent tout autour de vous. Ombre Rampante plonge dans les sous-bois pour éviter les flammes d'un arbre fracassé, et vous n'avez que le temps de vous couvrir sous les frondaisons alors qu'une décharge s'écrase tout près de votre visage. Sous le souffle de l'explosion, une volée de bois vous frappe aux côtes, vous coupant le souffle (ce qui vous cause une perte de 1 point de FORCE). Avant de sombrer dans l'inconscience sous l'effet de la douleur, vous avez juste eu le temps d'apercevoir votre maître armé son bras pour asséner un coup à votre mystérieux agresseur. Rendez vous au 63

268

« Les Seigneurs Kaï sont les gardiens de la paix et les protecteurs du Royaume, et non des intrigans ou des oisifs. Nos lames et nos boucliers sont au service du peuple. Un mal ronge insidieusement le Sommerlund et notre quête est justement de pourchasser les sources de ce mal. Croyez en la sincérité de tout l'Ordre Kaï, et à nos valeurs. Les Seigneurs ne vous ont jamais déçus par le passé, ils ne vont pas faillir à leur mission sacrée maintenant. »

La foule reste silencieuse.

Lancez un D10. Si vous disposez de 4 points ou plus en PERCEPTION, ajoutez 1.

Si vous possédez 3 points ou plus de VOLONTE, le courage qui suinte de votre personne les impressionne, et vous pouvez encore ajouter un.

Si vous obtenez 5 ou moins, rendez vous au 68

Si vous obtenez 6 ou plus, rendez vous au 285

269

Vous attendez devant l'ouverture, et bientôt, vous distinguez ce qui était à l'origine des bruits. Deux créatures humanoïdes, de la taille d'un enfant et à tête de rats, émergent alors du trou. Leurs fourrures sont noire pour l'un, et rouge-brun pour l'autre, mais elles doivent craindre le froid, car elles sont vêtues de pièces de tissus qui forment un patchwork disparate. Elles se redressent sur leurs deux pattes arrières, visiblement surpris par votre présence. Des Noudics ! Cette race d'hommes-rats est des plus facétieuse, mais pas mauvaise par nature. Si votre situation ne vous incitait à la prudence, vous poufferez de rire devant le spectacle de leur accoutrement. Surtout qu'ils sont équipés de piques de métal...

Vous essayez de nouer un contact avec ces créatures. Rendez vous au 105

Si vous préférez écouter cette entrevue et forcer le passage, rendez vous au 294

270

Après une habile esquive, vous frappez la tempe de votre adversaire, qui s'écroule dans la clairière, le corps criblé de flèches et des litres de sang s'écoulant de ses blessures. Vous reprenez tous les trois votre souffle après ce combat épique. Une caverne se découpe près de l'endroit où vous vous trouvez. Sûrement l'antre du Bakanal. Ombre Rampante va l'explorer et revient rapidement, vous enjoignant à quitter ces lieux. « Le Bakanal que nous avons vaincu était une femelle. Elle essayait de protéger ses petits dans la caverne. Allons-nous en, avant que le mâle ne se venge ! » Il ne revient pas les mains vides cependant, mais avec une sacoche d'un voyageur plus malchanceux que vous. A l'intérieur, vous avez l'heureuse surprise de trouver deux fioles de Lampsur (gain de 2 points de VIE à l'absorption). Ombre Rampante en avale tout de suite une.

Ailes d'Orage vous laisse le soin de la seconde. Vous quittez rapidement tous les trois l'ancre du Bakanal. Rendez vous au 102

271

La potion rouge a un agréable goût en bouche, et développe grandement vos capacités, car c'est une potion d'Alether. Malheureusement, comme vous l'avez bu trop vite, les effets se dissiperont avant que vous avez besoin de votre habileté.

Si vous souhaitez goûter maintenant la potion bleue (si vous ne l'avez déjà fait), rendez vous au 149

Si vous souhaitez goûter la potion jaune (si vous ne l'avez déjà fait), rendez vous au 77

Si vous souhaitez avancer vers la chapelle de l'Aube et du Crépuscule, rendez vous au 39

Si vous souhaitez quitter la Tour du Soleil, rendez vous au 297

272

Vous décidez d'utiliser vos talents pour vous dissimuler, en attendant que les occupants se manifestent. Ailes d'Orage approuve votre choix d'un signe de tête, et continue à progresser pour attirer les regards. Votre stratégie s'avère payante, puisque bientôt, le sifflement d'une volée de flèches vient briser le silence hivernal. Vos compagnons esquivent sans peine cette première vague, mais ils demeurent la cible de vos agresseurs. De votre position cachée, vous parvenez à distinguer d'où proviennent les projectiles, et vous vous précipitez dans leur direction. Votre apparition soudaine surprend deux Gloks tapis dans un recoin, qui devaient servir de tampons lors d'une attaque directe contre leurs archers. Ayant évité ce piège, vous tranchez la gorge de l'un des deux Gloks, et vous fondez sur les archers à la vitesse de l'éclair, les prenant par surprise.

Rendez vous au 178

273

Votre course vous entraîne bientôt dans une clairière où se dresse une colonne de pierre sculptée, héritage des premiers Sommerlundois. Le corbeau vient de se poser sur le bras d'une silhouette drapée dans une épaisse cape sombre. Une longue traînée blanche, comme un linceul mortuaire, sort de sa bouche. Dans un souffle à peine audible, l'inconnu s'adresse à vous : « Mon jeune ami, mon compagnon ailé m'a averti de votre venue dès votre intrusion dans les bois. J'entends déjà les pas des deux autres Kaï qui vont nous rejoindre. Je savais que les habitants de Torch feraient appel à leur Maître Kaï Ailes d'Orages et le voici. » Votre maître, essoufflé par son effort, se poste aussitôt en position de combat, ainsi que votre condisciple.

« Qui êtes vous ! » vous écriez vous. L'être tourne alors son visage vers vous. La distance et sa capuche vous empêchent de distinguer ses traits. « Tu n'as pas besoin de connaître mon visage ... Car tu n'es qu'une poupée entre mes mains. » Des replis de sa cape, il dégaine un bâton de pouvoir. En une fraction de seconde, Ailes d'Orages s'est déjà élancé, mais de multiples boules multicolores jaillissent de l'arme des Ténèbres. Dessinant des arabesques complexes à cause de la traînée lumineuse qu'elles laissent derrière elles, les étincelles létales viennent s'écraser tout autour de vous. Lancez votre D10 ou tirez un nombre sur la Table de Hasard. Si vous disposez de la discipline de l'Aura de Dévotion, votre aura pourra dissiper un peu la magie, vous ajoutez alors 1 sur le chiffre que vous avez tiré. Si vous disposez de plus de 3 points de VOLONTE, ajoutez aussi 1. Si vous disposez de la discipline de la Chasse, ajoutez 1 grâce à vos réflexes. Si vous disposez d'une bague de cristal bleue, ajoutez 1 aussi.

Si le résultat que vous tirez est inférieur ou égal à deux, rendez vous au 47

Si le résultat que vous tirez est compris entre 3 et 6, rendez vous au 65
Si le résultat que vous tirez est un chiffre supérieur, rendez vous au 267

274

Vous encochez une flèche que vous faites siffler dans le vent. Elle laisse une traînée d'étoiles alors qu'elle traverse l'air glacée ... et ricoche sur la carapace du Gourgaz. Pestant, vous rangez votre arme, pour saisir votre arme de poing et charger le mosntre avec vos amis. Rendez vous au 95

275

Ombre Rampante déploie la corde qu'il a pu récupérer parmi les restes de votre remorque, et qui est relativement usée. Chacun d'entre vous prend alors d'infinies précautions pour descendre. Vous descendez en dernier. A mi-chemin, Ombre Rampante vous crie de faire attention. Un rapace, un aigle des montagnes, a décidé que vous étiez une cible facile et fond sur vous. Rendez vous au 32

276

« Je m'appelle Grun et je suis l'héritier légitime du trône d'Helgedad. Mais mon royaume a été usurpé par Vashna et ses séides, ce maudit chacal ! Ma femme, magicienne du Ruel, m'a alors aidé à semer la peste parmi ces démons. Après la victoire, je me suis retiré du monde. Ma femme a mis au monde une fille, mais une malédiction me frappa alors, et j'ai décidé de quitter ma famille et je ne revis plus ma fille. Vous aimez les champignons ? » Ailes d'Orage est franchement perplexe. Vous aussi d'ailleurs, devant ce récit pour le moins extravagant. L'ermite attend une réponse.

Si vous possédez une petite bague de cristal, rendez vous au 266

Sinon, vous pouvez répondre oui, rendez vous au 138

Ou non, rendez vous au 82

277

Vous émergez dans une sorte de garde-manger. Hourra ! De nombreuses victuailles sont entreposées ici. Vous avez de quoi confectionner 3 Repas, ainsi que de quoi vous rassasiez convenablement après vos épreuves (augmentez de 2 points votre total de VIE et 1 point votre total de FORCE). Lorsque vous vous apprêtez à sortir, un bruit vous parvient. Des Noudics arrivent !

Si vous disposez de la discipline du Camouflage, rendez vous au 167

Si vous ne la possédez pas, rendez vous au 210

278

Les portes de l'armurerie s'ouvrent à vous. Deux Maîtres Kaï disposent des armes et des équipements divers sous vos yeux. « Voyageons léger, transportez peu sur vous-même, dit Ailes d'Orage, on aura trois chevaux et on pourra transporter les vivres et les tentes. »

Vous avez le choix parmi :

- une Epée
- un Glaive

- une Hache
- une Lance
- un Poignard
- une Potion de Lampsur (permet d'ajouter 2 points de VIE quand elle est bue. Transport dans un Sac à dos)
- une Cape de Fourrure (Objet Spécial : Dos)
- une Lanterne (Objet Spécial : ceinture)
- un Arc et un carquois de six flèches (carquois : Objet Spécial : Dos)
- des vivres comptant pour deux Repas (Sac à dos)
- une corde (Sac à Dos)
- des gants de laine (Objet Spécial: mains)
- un gilet de cuir (Objet Spécial Torse) : permet d'ajouter 1 à votre total de PROTECTION
- une Couverture (sac à dos : deux places dans le sac)

Vous pouvez prendre 6 objets parmi tous ceux présents. N'oubliez pas que vous ne pouvez transporter que deux Armes et 8 objets dans votre Sac à Dos.

On vous remet aussi une bourse, accrochée à votre ceinture, qui contient 5 couronnes. Une fois que vous êtes équipé, rejoignez les écuries pour récupérer votre monture. Rendez vous au 191

279

Vous vous engagez dans la sylve obscure. Les sapins et les épicéas sont couverts de cristaux de neige, et sous la lumière du ciel, c'est comme si des milliers d'étoiles s'étaient déversées dans la forêt. Les pas de vos chevaux s'enfoncent dans les sentiers tortueux. Le bruit étouffé du manteau blanc qui s'effondre sous vos pas vous bercent, et malgré la beauté irréelle des bois et des épines des arbres qui scintillent tels des diamants, vous ne voyez que le derrière du cheval d'Ailes d'Orage, tellement vous êtes absorbé à guider votre monture pour qu'elle ne s'engage trop loin sous la poudreuse.

Aux nombreuses empreintes que vous relevez sur le sol, il est fort possible que certains animaux des bois ne soient pas en hibernation pendant cette période de l'année. Vous ne tardez d'ailleurs pas à en avoir confirmation lorsque qu'un hurlement déchire le silence.

Rendez vous au 88

280

Vous abandonnez le projet suicidaire de plonger dans la rivière, et vous continuez d'emprunter le chemin des crevasses. Celui-ci est très glissant, et inévitablement, vous finissez par tomber sur une plaque de verglas, dans un boum retentissant. Alors que vous vous relevez péniblement, vous entendez le grondement d'une coulée de neige déclenchée par votre chute. Vous regardez le ciel à travers la déchirure du glacier, avant qu'une mort blanche ne vous recouvre de la tête aux pieds avec une violence inouïe, vous tuant sur le coup, ce qui achève votre aventure.

281

La caverne dans laquelle vous vous tenez est d'une taille très respectable. Au milieu de celle-ci, une sculpture de pierre a été édiflée, représentant une divinité Noudic inconnue. La lumière du

jour est filtrée par les cristaux du plafond, ce qui donne cette couleur bleutée à la caverne. Quelques gardes Noudics gardent les différentes entrées de ce qui semble être le sanctuaire de ces hommes-souris. Stupéfié par ce semblant d'architecture chez des créatures qu'on vous a toujours décrites comme primitives, vos oreilles sont alertées par un couinement suraiguë. « AAAllors cciiii ? UUUnn hhuumaainnn ? » chevrote une voix derrière vous. Vous sursautez. Rendez vous au 21

282

Vous vous enfoncez plus profondément dans les entrailles de la terre. Un feulement se fait entendre, vous faisant frissonner. A moins que ce ne soit que le murmure du vent ... La lumière du jour ne passe que difficilement à travers l'ouverture de la grotte. Si vous n'avez pas de Lanterne, vous devrez diminuer d'1 point votre total de PERCEPTION. Vous avancez prudemment entre les cavités et les couloirs créés par l'érosion des glaciers des montagnes. Une ombre vous recouvre soudain. Lancez un D10. Si votre total de PERCEPTION est supérieur à 3, vous pouvez ajouter 2 au résultat. Si vous possédez la discipline de la Communication Animale, ajoutez 1. Si vous obtenez 4 ou moins, rendez vous au 13
Si vous obtenez 5 ou plus, rendez vous au 255

283

Vous êtes complètement désespéré par cet événement. Vous entendez les cris étouffés d'Ombre Rampante, qui vous demande de ne pas paniquer. Ils essaient de dégager une sortie, mais c'est une entreprise vouée à l'échec. Vous devrez essayer de sortir de la montagne par vos propres moyens. Le combat contre le Tigre vous a épuisé, et vous devrez prendre un repas sous peine de perdre 1 point de FORCE. Vous vous enfoncez dans les ténèbres.
Après cela, deux ouvertures se présentent un peu plus au fond de la caverne. Vous n'avez pas vraiment le choix... Si vous décidez d'aller sur votre gauche, rendez vous au 202
Ou à droite, rendez vous au 236
Si vous disposez de la discipline de l'Initiation, rendez vous au 33
Si vous disposez de la discipline de l'Orientation, rendez vous au 86

284

"Le combat pour la victoire ... Le fruit de la vie ne se retrouve pas dans la victoire finale, mais l'ultime valeur d'une victoire réside dans la lutte elle-même. Le combat pour la Victoire n'a pas de sens. Car c'est le combat qui donne un sens à la victoire. Tu manques ici de sagesse, Cœur de Lion. Retourne au monastère, et va éprouver tes disciplines." Vous êtes un peu déçu par le déroulement de l'entretien. L'aube va bientôt se lever. Il faut vous dépêcher ... Car Ombre Rampante, lui, ne traîne pas.
Si c'est votre troisième erreur, rendez vous au 119
Si vous souhaitez aller à la Bibliothèque, rendez vous au 85
Si vous préférez la Tour du Soleil, rendez vous au 297
Si vous explorez le mur ouest, rendez vous au 125
Si vous préférez le mur nord, rendez vous au 133
Si vous pensez avoir la réponse au combat qui a le plus de valeur, rendez vous au 175

285

Le prédicateur est à cours d'arguments. La foule s'écarte à votre passage, silencieusement, non pas avec amour, mais néanmoins avec respect. Vous quittez la place sans vous retourner, pour rejoindre Ailes d'Orage.

Rendez vous au 94

286

L'arme au poing, vous vous jetez sur ces malheureuses créatures.

PREMIER GLOK	COMBAT	5	
	PROTECTION	7	
	VIE	3	
SECOND GLOK	COMBAT		3
	PROTECTION	8	
	VIE	2	

N'oubliez pas les règles du combat à plusieurs.

Si vous sortez vainqueur, rendez vous au 159

287

Vous rejoignez Ombre Rampante, entrain de lier connaissance avec les villageois dans la maison commune. Il les charme avec son pipeau. Celui-ci est surpris de votre mine peu reluisante et commence à vous interroger, mais Ailes d'Orage le coupe dans son élan, et vous enjoint à partir immédiatement. "Nous devons partir tout de suite, dit-il. On nous demande au temple Kaï. " Ombre Rampante prend quand même le temps de vous soigner (vous gagnez un point de VIE) avant la réunion, et vous lui racontez rapidement votre mésaventure.

En arrivant au temple, Ailes d'Orage, qui n'est pas dupe, s'en prend tout de suite à Mar. Il l'accuse d'avoir monté les villageois contre les Kaï.

Mar s'en défend mollement :

«- Il n'y a pas de fumée sans feu, Ailes d'Orage. Et je ne suis pas responsable de toutes mes ouailles, mais je suis désolé pour l'attitude d'Algo et de l'incident avec ton disciple. Les serviteurs de Kaï ne devraient-ils pas travailler en bonne intelligence ? »

Ailes d'Orage fulmine, mais Roland intervient et la réunion se poursuit.

Rendez vous au 94

288

Vos doigts empoignent l'Arme issu des forges des Royaumes des Ténèbres. Son contact est chaud et lourd. Rya vous regarde, ses yeux vous implorent de reposer cette baguette funeste. Mais déjà, vous ne l'écoutez plus, et vous glissez l'objet dans un pan de votre cape. Notez le « Bâton Noir » dans la case Objets Spéciaux : ceinture de votre Feuille d'Aventure. L'arme s'utilise comme une masse d'armes (sans bonus particulier au combat), mais vous avez la possibilité d'utiliser son pouvoir. Si vous sacrifiez 1 point de VOLONTE, vous pourrez doubler votre total de COMBAT pour un round. Vous verrez que ceci coûte cher, mais est très efficace ! Vous promettez à Rya de

montrer l'artefact aux Maîtres Kai, mais qu'en attendant, vous le conserverez ... Ailes d'Orage arrive bientôt, Ombre Rampante est soutenu par son épaule, et tous les quatre, vous rejoignez Torch après tout ces rudes combats. Rendez vous au 171

289

L'œil aux aguets, l'oreille affûtée, les sens en alerte... Ce qui vous permet d'entendre la pluie de flèches qui s'abat sur vous ! Lancez un D10. Si vous disposez de la discipline de la Chasse, ajoutez 1. Si vous obtenez 3 ou moins, rendez vous au 99

Si vous obtenez entre 4 et 7, rendez vous au 161

Si vous obtenez 8 ou plus, rendez vous au 165

290

Il se trouve que la baguette de Pouvoir donne énormément d'aptitudes au combat à l'ecclésiastique. D'une décharge d'énergie, le sol explose en éclat, et de lourdes retombées de neige, de glace et de boue le dissimulent alors qu'il essaie de battre en retraite.

« Mar !, crie Ailes d'Orages, il est temps de répondre de tes crimes et de subir la justice des Kai !

-Les Kai, ricane votre ennemi, un ordre d'estropiés, d'esclaves au service d'un faux Dieu !

Vous n'avez pas idée du pouvoir qui est devenu mien, vous ne connaissez rien, RIEN !!!!! »

Sur ce, le prêtre étend ses bras, et bientôt, une aura sombre et glaciale, d'une légère teinte bleutée, abaisse encore plus la température hivernale. Votre souffle vous brûle les poumons, vous ne sentez plus vos mains ... Les effets se font aussi sentir chez Ailes d'Orage, qui a du mal à supporter l'atmosphère polaire.

« - Sens le pouvoir entre mes mains ... murmure le prêtre

- Quel Pouvoir ? dites vous de vos lèvres gercées, le pouvoir d'être soumis aux Ténèbres ?

- Quelle plaisanterie, bâtard Kai ! Je ne suis pas comme ses Grands Maîtres du Conseil Doré, je n'ai pas eu cette chance, celle d'être admis dans l'Ordre ! Mais mesure ma puissance ! C'est cela qu'offre les Seigneurs des Ténèbres. Je ne crains pas l'obscurité comme vous ! L'obscurité renforce mon cœur !

- Pourquoi Vashna ? dit Ailes d'Orage. » Vous sentez que c'est une ruse de sa part, pour qu'il puisse gagner du temps et reprendre des forces en concentrant son énergie.

« - Cette terre est condamnée depuis la victoire d'Ulnar, vomit Mar d'une voix de dément, HAHA ! Ne savez vous pas qu'en chaque victoire réside la défaite ? Grâce à sa défaite, Vashna a acquis le moyen de commander à la Mort elle-même ! Nous le savons, depuis la croisade, depuis que le Grand Maître nous l'a prédit ! Nous conquerrons le Sommerlund, nous rayerons les religions hérétiques de l'histoire, et des Tentarias aux Fins de Terre, règnera la Nuit et l'Oubli pour ceux qui ont osé s'opposer au légitime Haut Seigneur d'Helgedad ! Et c'est pour ça que nous, les disciples de Vashna, nous nous vouons à son adoration !

- Depuis quand les dévots de Kai se sont tournés dans l'adoration d'un être mortel au lieu des dieux ? jase votre maître

- Que voulez vous à Rya ? criez-vous

- HAHAHA ! Vous êtes si obtus ... Laissez-la moi, laissez-la moi ! »

Si vous disposez d'une bague de cristal bleutée, rendez vous au 48

Si vous disposez d'un emblème solaire ou d'une amulette lunaire, vous pouvez améliorer le pouvoir de la discipline de l'Aveuglement qui passe à 3 rounds d'effets pour ce combat.

Si vous possédez la discipline de l'Aura de dévotion, vous pouvez ajouter un point à votre total de PROTECTION.

Le prêtre s'élançe à l'attaque :

MAR	
COMBAT	5
PROTECTION	13
VIE	5

Quand Mar fait usage de sa baguette, il laisse une traînée lumineuse qui peut toucher chacun de vous à chaque assaut. Vous lancerez une seule fois le dé pour calculer sa *Force d'Attaque*, mais il sera à comparer avec la PROTECTION de chacun de vous.

Tous les deux rounds, le total de COMBAT de Mar passe à 8, car il projette une flambée d'étincelles meurtrières.

N'oubliez d'appliquer les règles du combat à plusieurs, mais en défaveur de Mar !

Voici les caractéristiques d'Ailes d'Orage.

AILES D'ORAGE	
COMBAT	7
PROTECTION	10
VIE	4

Si vous disposez de la discipline Kaï de l'Initiation, vous coordonnez vos attaques avec votre maître, ajoutez alors un point de COMBAT à votre total tant que Ailes d'Orage est debout.

Si Ombre Rampante s'occupait de Rya, ou s'il était assommé, il vient vous rejoindre dans la bataille au bout de 4 rounds.

OMBRE RAMPANTE	
COMBAT	3
PROTECTION	9
VIE	2

Vous ne pourrez fuir. Si votre VIE ou celles de vos alliés tombent à 1 point, vous vous retirez du combat. Si vos trois totaux tombent à 1, vous vous battez tous les trois jusqu'à la mort.

Si vous mourrez, rendez vous au 72

Si Ailes d'Orage ou Ombre Rampante meurt, rendez vous au 254

Si enfin, Mar est vaincu, rendez vous au 245

291

Vous encochez une flèche et armez votre bras. Le vent redouble de violence, alors que vous visez l'un des sept hommes, dans l'intention de le neutraliser et non de le tuer. Lancez un D10. Si vous disposez de la Maîtrise des Armes avec un arc, ajoutez 2 au résultat. Si votre PERCEPTION est égal à 5, ajoutez encore 1.

Si votre résultat est inférieur ou égal à 3, rendez vous au 12

Si votre résultat est compris entre 4 et 7, rendez vous au 223

Si votre résultat est supérieur ou égal à 8, rendez vous au 185

292

Vous débouchez tous trois des sous-bois. Essoufflés par votre longue course, vous constatez que vous êtes au sommet d'une vallée encaissée, dont les seuls accès sont le chemin que vous venez d'emprunter, et un col situé de l'autre côté. Un col qui donne sur les Royaumes des Ténèbres ! Une soudaine déflagration ébranle soudain la paroi sur laquelle vous vous tenez. Vous vous précipitez alors en contrebas, pour voir de quoi il retourne. Horreur ! Le prêtre renégat tient dans sa main une fine baguette noire, que vous reconnaissez aussitôt, puisqu'elle a déjà été employée contre vous. Par contre, vous n'apercevez pas Rya. De faibles gémissements se font entendre sous un tas de décombres, vestiges de l'attaque de la baguette de pouvoir de Mar. C'est avec angoisse que vous prenez conscience de ce qui s'est passé. Rya avait réussi à s'échapper et Mar a fait s'écrouler une partie de la crevasse dans laquelle votre amie s'était réfugiée.

Mais ce qui vous frappe le plus, c'est que l'homme d'Eglise à retirer sa toge pour révéler une tunique au symbole ô combien honni ! Un crâne or et ébène ...

« - L'emblème de Vashna !, s'écrie Ombre Rampante, Qu'est ce que ... Maître !

- Ici même, en plein cœur du Sommerlund ... s'étonne Ailes d'Orage, (il se reprend vite)
Disciples, en avant !
- Pour le Sommerlund et la Kai ! vous écriez vous »

On peut dire que vous arrivez juste à temps !

Souhaitez-vous secourir Rya tout d'abord ? Rendez vous au 83

Si vous préférez affronter Mar sans plus tarder, rendez vous au 227

293

Il vous lance un gourdin de bois, et il s'arme aussi d'un tel instrument. "En garde Coeur de Lion !"

ECLAIR: COMBAT : 5
 PROTECTION : 9
 VIE : 5

Si vous le blessez grièvement, rendez vous au 53

Si c'est lui, rendez vous au 14

294

Devant leurs armes rudimentaires, vous ne devrez pas avoir de mal à les vaincre. Vous fracassez la pique de votre premier opposant, qui s'enfuit alors en couinant par une entrée invisible à vos yeux. Vous vous retournez alors vers votre deuxième adversaire, qui est un peu plus costaud :

NOUDIC Combat 2
 Protection 5
 Vie 3

Au bout de deux rounds, rendez vous au 10

295

Vous vous réveillez au fond d'un cachot sombre et humide. Un courant d'air glacé vous paralyse les muscles. Vous vous levez péniblement, pour constater que même accroupi, votre tête touche déjà le plafond. Vous essayez de vous souvenir de ce qui est arrivé. Les Noudics... Vous êtes prisonnier des Noudics. Vous inventoriez votre équipement. Votre Sac à dos est intact, ainsi que vos Objets spéciaux, mais on vous a retiré toutes vos armes et votre carquois éventuellement (rayez tous ces objets de votre *Feuille d'Aventure*). Cependant, ils ont pris le soin de panser vos blessures. Cette attention charitable vous permet de regagner un point de VIE. Des petits barreaux vous maintiennent enfermés, mais après rapide constatation de l'état de la grille, vous n'aurez aucun mal à l'ouvrir d'un bon coup de pied. Aucun Noudic n'est en vue. N'ayant pas envie de rester enfermé toute votre vie dans une cage à peine plus grande que vous, vous décidez de vous évader. Rendez vous au 231

296

Une forte senteur sauvage vous assaille les narines. Les arbres dans les alentours portent de profondes griffures. Un animal a sûrement voulu marquer son territoire. Les profondes fissures des écorces vous informent que vous ne devez pas sous estimer le maître de cette partie de la forêt. Si vous décidez d'abandonner le sentier pour gagner les profondeurs des bois, rendez vous au 18
Si vous persistez dans votre chemin, en espérant que vous ne rencontrerez pas l'occupant de ces lieux, rendez vous au 101

297

Vous vous dirigez vers la Tour du Soleil. Haut de plus de trente mètres, ce bâtiment est le plus imposant de tout le monastère. On raconte qu'il date d'avant la fondation du Sommerlund, et qu'il a été construit sur les vestiges d'un temple bâti par une ancienne race magique, qui aurait occupé les Fins de Terre.

Sa stature vous domine actuellement, vous cachant du regard de la Lune. Vous pénétrez à l'intérieur. Dans le grand hall, des trophées et des scènes de bataille ornent les murs, rappelant aux Seigneurs Kai tous les combats qu'ils ont menés dans le passé et les victoires auxquelles ils ont contribué. Des portraits et des sculptures, représentant les plus illustres héros Kai, sont disposés tout au long de la galerie centrale qui conduit directement aux escaliers.

C'est dans ce hall que sont organisées les grandes fêtes de la Fehrmarn où chaque année, les jeunes novices reçoivent leurs noms Kai.

Deux escaliers en colimaçons partent vers le premier étage et les salles du cercle du Feu et de la Lumière. Un escalier s'enfonce vers les étages inférieurs, vers les cryptes et le Memorandum. Une statue d'Aigle du Soleil, entre les deux escaliers supérieurs, semble attendre votre décision, ses yeux de granit impassibles fixés sur vous, ses deux mains de pierre refermées sur une épée au pommeau de marbre ciselé.

Si vous souhaitez aller à l'étage supérieur, dans les salles du cercle du Savoir, rendez vous au 107

Si vous préférez partir dans les sous-sols, rendez vous au 97

Ou quitter la tour (rendez vous au 46)

298

" Alors Prouve-le ! "

Une ombre surgit soudain dans la nef, et se jette sur vous !

OMBRE	COMBAT:	3
	PROTECTION:	8
	VIE:	2

Si vous disposez de la discipline de l'Aveuglement et que vous souhaitez l'utiliser, rendez vous au 114

Si vous disposez de la discipline de l'Empathie, rendez vous au 148

Sinon, menez ce combat à son terme.

Si vous remportez la victoire, rendez vous au 243

Si vous êtes Grièvement Blessé, rendez vous au 118

299

Le loup s'est battu avec une rare fureur. Peut être est-ce une forme de maladie contagieuse, qui a frappé le loup de Torch en premier. Pourtant, les autres créatures de l'Animalerie ne semblent pas atteintes. Le moyen de transmission demeure obscur.

Vous pouvez vous diriger maintenant vers les oubliettes (rendez vous au 75) ou à l'extérieur (au 228)

300

Vous tombez droit dans un puits de 4 mètres de profondeur. En tombant, vous atterrissez un peu durement sur le dos. Vous vous massez les muscles, tétanisés par le froid et le choc. En attendant, vous ne savez que faire. Vous êtes coincé au fond du puits ! Mais vous n'aurez pas le temps de patienter, car on vous assomme par derrière. Rendez vous au 295

301

Alors que vous foncez en direction des archers, deux Gloks surgissent de l'ombre pour vous barrer la route ! La surprise vous empêche de vous défendre correctement.

PREMIER GLOK	COMBAT	4
	PROTECTION	7
	VIE	3
SECOND GLOK	COMBAT	3
	PROTECTION	8
	VIE	2

Durant le premier round, déduisez un point de votre Force d'Attaque et vous ne pourrez utiliser tout de suite l'Aveuglement, dû à la surprise.

Si vous les battez, rendez vous au 178

Si vous ne les avez pas encore battus au bout de 7 rounds, rendez vous au 25

302

Ombre Rampante place un formidable coup de taille qui sectionne le jarret du Gourgaz. Blessé, celui-ci dans un sursaut décoche un puissant coup de poing sur le poitrail de votre ami, qui lui enfonce la cage thoracique. Ailes d'Orage s'interpose et d'un coup de lance droit au cœur, abat le monstre. Vous vous affalez tous trois dans la neige. Les armes du Gourgaz se sont brisées sous lui. Alors qu'Ailes d'Orage soigne Ombre rampante qui a le souffle coupé, vous regardez les débris du chariot. Il ne reste plus grand-chose. Vous pouvez juste récupérer quelques couvertures si vous le désirez (deux places dans le sac à dos). Le corps du marchand qui conduisait ce véhicule est démembré. Après lui avoir offert une sépulture décente, vous repartez tous les trois silencieusement du lieu de cette terrible rencontre.

Rendez vous au 235

303

« Ailes d'Orage, dit Flèche Avisée, vous connaissez les lieux, vous irez patrouiller dans cette région reculée. Vous serez accompagné de vos deux disciples. Quelque chose se trame là-bas. » « Oui, reprend Séraphin, il y a deux jours, nous avons récupéré un loup de Torch, qui semblait en pleine santé et qui est mort victime d'une maladie étrange ici même, dans l'Animalerie. Ce n'est pas une simple bande qui opère dans cette région. Vous devez découvrir ce qui se trame et déjouer les complots qui se préparent. Car il faut assurément un enjeu particulier pour s'en prendre à une communauté aussi reculée et avec des moyens assez importants pour tenir deux semaines. »

Ailes d'Orage se tourne vers vous : « Vous allez donc m'accompagner. Nous partirons avant midi. Avez-vous des questions ? »

Si vous souhaitez plus de précisions sur la région de Torch, rendez vous au 230

Si vous voulez en apprendre plus sur le voyage lui-même, rendez vous au 98

Sinon, rendez vous à l'armurerie pour vous équiper : rendez vous au 278

304

Vous recevez un message télépathique de votre maître ! « Cœur de Lion ! Nous sommes attaqués. Quelques-uns essaient de s'enfuir. Ils s'approchent de ta position ! » Vous entendez déjà en effet les pas de deux fantassins Gloks.

Si vous souhaitez utiliser un arc, rendez vous au 31

Si vous souhaitez leur offrir un corps à corps, rendez vous au 286 .Vous aurez le droit cependant d'ajouter un à votre *Force d'attaque* lors du premier round, grâce à l'effet de surprise.

305

Un brusque éclat de la flamme vient soudain illuminer votre concentration : c'est la voix de Marteau de Justice, mais aussi de toutes les générations de Maîtres Kaï ! « Se rappeler de nous. Mais pas de notre nom, de notre œuvre. Voilà le message. Ta discipline te permet de communiquer entre nous, maître et élève, et de tisser un lien. Jusqu'à ce que à ton tour, tu puisses guider quelqu'un d'autre sur le chemin du Seigneur Kaï. Pour qu'il existe un futur à l'Ordre. Au delà de la Nuit et du Néant... Telle est la réponse que tu cherches. » Vous ouvrez les yeux. Marteau de Justice ne semble pas avoir parlé. Pourtant, vous savez que vous devez partir. Rendez vous au 97

306

Le loup gît sur le sol. Ses traits redeviennent calmes et sereins, comme s'il était délivré d'un fardeau immense. Une fureur sanguinaire, ou plutôt suicidaire, vu l'état auquel il était, animait l'animal. Vous entendez un grognement. L'autre loup, beaucoup plus massif que le premier, semble aussi présenter des signes de démence ...

Si vous disposez de la discipline de la Communication animale, rendez vous au 136

Si vous ne la possédez pas, mais que vous souhaitez quand même essayer de le calmer, rendez vous au 170

Si vous préférez quitter les lieux, vous alertez les sentinelles en faction de l'autre côté de l'enclos. Puis vous vous dirigez vers les oubliettes (rendez vous au 75) ou à l'extérieur (au 228)

307

"Le combat nécessite l'attention, la concentration, et l'évacuation de toute peur. Tu possèdes les bases, mais il te manque encore quelque chose que je ne peux t'enseigner. L'esprit du combattant, capable de tout abandonner en une seconde, dans la fureur de la bataille. Il faudra que tu trouves cela seul." Il vous congédie, vous laissant choisir une nouvelle direction. Vous récupérez tous les points de VIE éventuellement perdues dans cet affrontement, sauf un. Rendez vous au 228

308

Des stries, des fissures, de petites veinules ... La galerie contient en fait un passage secret ! Il fallait être quand même relativement perspicace, ou posséder une certaine expérience des recoins d'ombre, pour déceler l'astuce et le mécanisme pour trouver l'ouverture. Sur une simple pression d'un moellon, vous accédez à la pièce secrète.

Rendez vous au 41

309

Un bruissement vient soudain briser le silence hivernal. Vous levez tous les yeux vers les frondaisons dégarnies des arbres. Alors que les picotements du froid se font ressentir plus cruellement à l'approche du soir, les croassements d'un corbeau s'envolant vers l'est vous éclairent quant à l'origine du bruit que vous avez entendu. Vous suivez son vol du regard, alors que votre maître s'était attardé quelque peu à l'arrière.

Si vous maîtrisez la discipline de la Communication Animale, rendez vous au 36

Sinon, rendez vous au 91

310

« Cela fait maintenant cinq jours que nous avons quitté notre village, dit Rent, l'un des deux manants d'une voix tremblante, mais cela fait maintenant plus de deux semaines que nous vivons dans la crainte. Des voyous, des hommes ayant perdu toute fierté, nous harcèlent. Nos ateliers, nos scieries sont attaqués et incendiés. Et s'il n'y avait notre chef, on n'aurait pas pu repousser une attaque de ces brigands cagoulés. Comme on n'a eu peu de pertes (seulement quelques blessés), le chef Roland a bien essayé de réunir quelques hommes pour poursuivre ces gredins, mais notre prêtre s'est opposé au projet » « C'est intolérable ! s'exclame Arion, le prêtre doit être la

seule autorité sensée dans ce village ! Doubter de ses guides spirituels doit être puni ! » Arion veut faire signe à deux sentinelles d'exécuter sa sentence, mais Flèche Avisée réagit vite : « Calmez vos ardeurs, envoyé de Kaï, il est vrai qu'il était irréfléchi de se lancer sans préparation dans ce type d'opération, mais veuillez poursuivre »

« Nous avons quand même essayé, et il y a une semaine, nous avons même repéré des traces d'un campement en suivant les pas dans la neige fraîche. Il y avait des os humains rongés parmi les détritiques ! Et maintenant, la nuit, les monstres de la nuit grattent derrière nos portes ... »

Ailes d'Orage reste perplexe, et il adresse un regard interrogateur vers le conseil : « Cela peut-t-il être une bande de brigands qui chercheraient à impressionner une communauté isolée ? »

Séraphin secoue la tête : « Non, des brigands ne se seraient pas donnés tout ce mal. » « Mais ce n'est pas tout, mes Seigneurs ! interrompt Banir, il y a cinq jours, alors que nous organisons une battue pour repérer nos intrus, l'une des nôtres a été enlevée, en plein jour, au cœur du village ! »

« Quelqu'un a-t-il été témoin de l'attaque ? », interroge Ailes d'Orage ; « Hélas non, répond Rent, mais ceci nous a décidé à venir demander l'aide de nos seigneurs Kaï et d'Ailes d'Orage, originaire de notre région. »

« Et alors que nous voyagions vers le monastère, moi et Banir avons été victimes d'une attaque par une meute de loups. Cette mésaventure a blessé mon compagnon, et je ne crains qu'il n'ait besoin de soin. » « Vous resterez tous les deux au monastère jusqu'à ce que vous et lui soient en parfaite santé. » ordonne Flèche Avisée. Un jeune disciple Kaï conduit alors les deux paysans vers la salle du cercle de Lumière, laissant le conseil, votre maître et vous en comité privé.

Rendez vous au 303

311

Vous vous heurtez violemment contre la muraille humaine, et vous recevez quelques coups de poings ajustés (vous perdez 1 point de FORCE). Néanmoins, profitant d'une faille dans leur cercle, vos jambes poussent une accélération qui envoie quelques paysans dans la neige, ce qui vous permet de vous échapper du piège et du clerc dément. Clopin-clopant, vous regagnez le temple Kaï, pour assister à la réunion avec votre maître. En chemin, vous croisez Ombre Rampante, qui charmaient quelques paysannes avec son pipeau. Vous voyant approcher, il s'en vient aux nouvelles, et devant votre air défait, il vous soigne (vous regagnez un point de VIE). Vous lui contez votre mésaventure, puis il vous emmène avec lui au temple.

Rendez vous au 94

312

La Grande Fête de la Fehmarn célèbre le retour du printemps, et revêt aussi une importance toute particulière au monastère. L'espace d'une journée, tous les Kaï sont rappelés, sauf s'ils sont en mission spéciale. C'est le temps de grandes réjouissances, car même les frères moines des commanderies éloignées reviennent pour communier. Vous vous tenez en rang dans le grand hall de la Tour du Soleil, en compagnie de tous vos condisciples Seigneurs Kaï, à gauche de la statue d'Aigle du Soleil. Les Maîtres Kaï se tiennent en rang dans l'autre rangée du hall. En procession, les novices (qui ont subi un an d'entraînement) se dirigent vers la haute statue, où se tient le doyen Flèche Avisée. Il accueille chaque jeune nouveau moine, et en compagnie de tous les membres du Synode, il donne un nom Kaï à chacun d'eux. Deux nouveaux cadets s'avancent, et

vous souriez à croisant leurs regards. Ce sont Loegan, un de vos jeunes amis, et Rya. Loegan s'approche du Grand Maître, et tous à l'unisson, les membres du Conseil Doré le baptise de son nouveau nom Kaï : « Pour tes inspirations, ton lyrisme et ton esprit vagabond, tu seras désormais connu sous le nom de *Vent d'Automne*. Pour le Sommerlund, pour le Kaï, Seigneur Vent d'Automne ! »

C'est au tour de Rya : « Pour ta pureté candide et ton talent intact, tu seras désormais connu sous le nom de *Flocon de Neige*. Pour le Sommerlund, pour le Kaï, Seigneur Flocon de Neige ! »

Elle se tourne vers vous alors que tous dans le hall chantent : « Que la Lumière éclairent ton chemin, Flocon de neige ! »

La fête bat son plein, mais du coin de l'œil, en scrutant une fenêtre qui donne sur la cour, vous voyez un messager portant la livrée du Roi arrivé au monastère. Il saute à terre de cheval, et se dirige tout droit vers la Tour du Soleil. Ailes d'Orage, qui se trouvait près de l'entrée, l'arrête aussitôt, en lui demandant quel motif si urgent devrait interrompre cette célébration. Dans le tumulte des applaudissements aux nouveaux disciples, vous entendez le messager dire à votre maître : « Le Roi sollicite l'aide des Kaï, Maître, pour des affaires impérieuses concernant le Ruanon et le Baron Rouge ... »

Cette histoire sera l'affaire du prochain tome des aventures des Seigneurs du Premier Ordre Kaï :

LE BARON ROUGE