

L'ÉLU DES TÉNÈBRES

7 ~ LE DESTIN DE L'ÉLU

Sean Robert Shaw

*Titre original : Doom of the Dark One
Traduit de l'anglais par The Oiseau*

Prologue

Le Magnamund a vécu des siècles de paix. Des siècles de paix sous l'éternelle vigilance des Seigneurs Kaï du Sommerlund ; des siècles sous leur dominance bienveillante depuis la destruction des Seigneurs des Ténèbres ; des siècles pendant lesquels Naar, le Dieu Sombre, n'a pu que se morfondre suite à l'anéantissement de la majorité de ses serviteurs. Des siècles au cours desquels il a songé à un moyen de se venger ; des siècles mis à profit pour imaginer un nouveau maléfice, un maléfice plus terrible que tout ce qu'il a jamais conçu, une arme ultime capable d'entraîner la chute finale des forces du Bien.

Vous êtes cette arme.

Graduellement, au fil des années, les Royaumes des Ténèbres, anciens domaines des Seigneurs des Ténèbres, ont été arrachés à leur désolation et transformés en territoires vibrants de vie. Toutes les anciennes forteresses des Seigneurs des Ténèbres ont été reconquises, sauf une : Helgedad. Là, malgré tous les efforts des Herboristes pour guérir les terres ravagées, les déserts décharnés sont demeurés les mêmes.

Helgedad : le cœur du Mal. Dans cette ville, les Nadziranim et les Maîtres des Ténèbres Inférieurs se sont regroupés, forgeant de puissantes alliances, évitant les querelles et les complots retrouvés partout ailleurs dans les Royaumes des Ténèbres. Unifiant leur puissance, ils sont parvenus à conserver intacte leur emprise sur cette grande cité, et sur les terres environnantes, depuis la défaite des Seigneurs des Ténèbres.

Par l'entremise du Conseil des Nadziranim, Naar a conçu une stratégie pour rendre aux Seigneurs des Ténèbres leur gloire d'antan. Travaillant sur de nombreux « volontaires » Drakkarim, les Nadziranim ont progressivement altéré le fonctionnement de leurs corps, l'essence de leurs pensées, et la nature de leurs âmes. Ils ont apporté des améliorations substantielles, faisant du peuple Drakkar une race plus rapide, plus forte, plus intelligente ... et plus maléfique. Ainsi naquirent les Disciplines Drakkarim. Toutefois, même après tous ces perfectionnements, leur but ultime restait hors de leur portée.

Jusqu'à ce que vous soyez créé.

Comme tous les NeoDrakkarim, vous avez été modifié par les Nadziranim alors que vous n'étiez encore qu'un bébé. Mais dans votre cas précis, les Nadziranim ont réussi. Dans votre âme réside une parcelle de pure noirceur. Une part infime de l'âme de Naar est entrée dans votre création. Vous êtes directement lié à l'esprit de Naar, et de par ce fait, êtes capable d'accomplir des prodiges auxquels nul homme n'a jamais pu rêver. Pour la première fois, un homme deviendra immortel. Par les découvertes que vous ferez, vous montrerez la voie à tous les autres Drakka-

rim, permettant à Naar de créer, non un seul, non vingt, mais une armée de Seigneurs des Ténèbres, prêts à se lancer à la conquête de tout le Magnamund.

De façon plus sinistre encore, ces nouveaux Seigneurs des Ténèbres auront toutes les forces, mais aucune des faiblesses des anciens Maîtres. Ils ne lutteront jamais entre eux pour se déclarer chefs, car leur hiérarchie sera strictement définie et maintenue. Ils pourront exister hors de leurs Royaumes, étant issus d'un peuple capable de respirer à la fois l'air des Royaumes des Ténèbres et celui du reste du Magnamund. En somme, si le projet de Naar est mené à terme, même le Kaï ne pourra vraisemblablement pas s'y opposer.

Il n'y a donc rien de surprenant à ce que les Maîtres Kaï aient eu vent de ces plans.

Conscients du danger grave, ils ont lancé une croisade dans un but unique : vous détruire. Ils sont venus en force, menés par le Maître Suprême Rune de Feu, et n'ont pas tardé à encercler la ville maudite d'Helgedad. Depuis ce temps, Rune de Feu, armé de l'arme légendaire, le Glaive de Sommer, fait fléchir les défenses de la cité.

Lorsque vous êtes réveillé en pleine nuit, les gardes de vos appartements ayant vaincu de justesse un assassin Kaï envoyé pour vous éliminer, vous comprenez la portée du danger qui plane sur vous, tout comme vos mentors Nadziranim. Ceux-ci réalisent qu'ils doivent vous faire sortir de la cité, et qu'il devient impératif de briser le siège. Après des heures de délibérations, ils parviennent à leur conclusion.

Dans tout le Magnamund, il n'y a qu'une arme capable de lever le siège d'Helgedad et de repousser le Kaï. Elle repose au cœur du territoire Kaï, tout près de leur monastère, dans une armurerie fortement défendue, là où son maléfice ne peut polluer leur sanctuaire. Elle se nomme *Helshezag* – l'épée du Seigneur des Ténèbres Kraagenskull. Découverte par les Maîtres Kaï voilà deux siècles lors d'une expédition dans l'Univers des Ténèbres, elle fut ramenée pour être étudiée, et aussi pour empêcher toute entité maléfique d'employer une arme aussi diabolique. Cette lame recèle de grands pouvoirs que vous seul, en vertu de votre communion avec Naar, pouvez déchaîner.

Mais pour vous permettre, à vous qui n'avez aucune expérience, de pénétrer aussi profondément en territoire Kaï, une grande puissance est nécessaire. Cette puissance n'est détenue que par une Pierre Maudite. Contrairement à la plupart des mortels, qui succomberaient promptement à une relique aussi maléfique, vous êtes en mesure de la maîtriser. La Pierre à laquelle vous songez fut perdue voilà bien des années, lors d'un combat titanesque entre le Seigneur des Ténèbres Haakon et le fondateur du Nouvel Ordre Kaï, Loup Solitaire. Dans les profondeurs du Tombeau du Majhan, elle attend depuis des siècles que vous veniez la récupérer.



Résumé des Chapitres 1 à 6

Avant d'entreprendre la moindre de ces quêtes, vous avez dû trouver le moyen de sortir vivant de la cité. Dans ce but, vous et votre escorte de Drakkarim d'élite êtes montés à dos de Kraans pour survoler les armées qui encerclaient la ville. À votre grande surprise, vos ennemis du Kaï avaient prévu une telle manœuvre et vous attendaient de pied ferme. En vous tendant une embuscade, ils vous obligèrent à atterrir au beau milieu de la vaste armée assiégeante.

Grâce à vos talents et à vos capacités, vous êtes parvenu à éviter la capture, allant même jusqu'à échapper au maître charismatique du Kaï, le Maître Suprême Rune de Feu en personne. Par la suite, voyageant jusqu'aux ruines d'Aarnak, vous avez retrouvé votre guide Goragik et appris qu'une nouvelle aventure vous attendait.

Les ruines d'Aarnak étaient hantées par une créature appelée le Ghoulag, un monstre créé par les Nadziranim de jadis. On savait du Ghoulag qu'il vendait de l'information et qu'il était prêt à aider quiconque payait le prix. Dans votre cas, le prix exigé pour un voyage jusqu'en Vassagonie, ainsi que pour la localisation précise de votre but, fut une série d'épreuves imaginées par le Ghoulag lui-même. Ces épreuves permettraient au Ghoulag d'en savoir plus sur vos capacités et vos facultés spéciales. Essentiellement, il s'agissait d'un échange d'informations.

Vous avez passé le test, mais non sans difficulté, car pour vous mettre consciencieusement à l'épreuve, le Ghoulag vous a proprement jeté dans un dédale mortel conçu pour terrasser même les plus forts et les plus braves. Ayant triomphé malgré tout, vous êtes finalement monté à bord du *Marchand Saignant*, prêt à appareiller vers la distante Vassagonie.

L'Ordre Kaï était au courant de votre quête, aussi ont-ils tenté à nouveau de vous détruire lorsque vous êtes passé au large de leur contrée, le Sommerlund. Menés par leur Maître Suprême Rune de Feu, ils ont presque réussi, mais la chance de Naar était de votre côté. Vous avez survécu une fois de plus ... mais Naar avait décidé de mettre votre véritable valeur à l'épreuve.

Le capitaine Mosk devint une créature d'outre-tombe, presque indestructible, animée par la soif de vous vaincre en combat singulier. Il souhaitait vous abattre avant que vous n'ayez pu acquérir la Pierre Maudite de Haakon, mais il perdit ce combat, car même un être mort-vivant ne pouvait s'opposer à la fureur du Seigneur des Ténèbres en puissance que vous êtes.

Vous avez donc découvert la Pierre, ou l'objet qui aurait dû être la Pierre, car il s'agissait d'une relique sans valeur, une gemme craquelée et sans puissance. En dépit de ce coup au cœur, vous avez fait le vœu de continuer, même si cela devait entraîner votre mort.

Avec une certaine surprise, vous avez découvert, lors de votre retour au Sommerlund, que les Kaï et leurs alliés avaient laissé leurs terres presque sans surveillance. Ils semblaient croire que tous leurs ennemis étaient assiégés dans Helgedad par leurs puissantes armées. Vous êtes donc entré au Sommerlund sous un lourd manteau, dissimulant vos traits aux regards inquisiteurs, sauf à ceux de quelques gardes-frontière. Le Sommerlund en a désormais quelques-uns en moins.

Avec une facilité déconcertante, vous avez découvert le repaire secret où l'épée du Seigneur des Ténèbres Kraagenskull était dissimulée : un petit sanctuaire qui fut autrefois — ironiquement — un lieu sacré pour Naar. Des rituels sanglants furent jadis pratiqués dans cette clairière par des Druides de Cener. Peut-être l'Ordre Kaï avait-il choisi ce lieu pour garantir que le Mal n'y exerce plus jamais son influence.

Après être entré dans les édifices du complexe, vous avez bravé de nombreux périls et délivré un vieil ami, Lakaast, un Xagash que les Kaï retenaient captif. C'est lui qui vous a permis d'éviter les pièges qui avaient été dressés à votre intention. Finalement, vous avez dû livrer un combat titanesque contre un Grand Maître Kaï qui attendait votre venue pour vous éliminer.

Suite au terrible affrontement, vous avez récupéré l'épée et employé ses pouvoirs pour retourner à Helgedad. Guéri par les Nadziranim et vos propres facultés naturelles, vous avez dû faire face à une nouvelle menace. Au nord, l'ennemi menaçait de faire tomber les murs de la cité, tandis qu'au sud, la porte allait être prise d'assaut. Lakaast croyait que votre aide permettrait aux armées d'Helgedad de repousser les assauts, mais Goragik préférait une tactique plus directe.

Au centre de la cité, reconstruite, se dressait la Tour de Gnaag, repaire des seuls Nadziranim non ralliés à votre cause. Vous ignoriez s'ils allaient se joindre à vous en voyant l'arme que vous brandissiez, même en sachant que vous aviez le soutien et l'approbation de Naar. En revanche, la Tour était le plus grand bâtiment de la cité, et de là-haut, vous auriez pu contempler toutes les armées assiégeantes avant de les expédier toutes en enfer. Vous auriez également pu profiter de la localisation précise de la Tour pour focaliser la puissance de Helshezag afin de remporter une victoire décisive sur vos ennemis.

Mais vous ne saviez toujours pas si les Nadziranim s'opposeraient à vous ou non.

Vous avez donc aidé les défenseurs de la cité à repousser les envahisseurs, glanant ainsi de précieuses indications et l'allégeance d'alliés importants. Après avoir lutté contre les forces offensives ennemies et donné un répit à la cité, vous êtes entré dans la Tour de Gnaag, où vous avez finalement réussi à rallier ses occupants à votre cause.

Toutefois, il restait un traître dans vos rangs.

Lakaast, le général Xagash, désireux de conserver intactes son autorité et son influence sur les armées d'Helgedad, vous avait vendu au Kaï.

Grâce aux transformations qui avaient fait de vous un nouveau Seigneur des Ténèbres, dues à la puissance des reliques maudites acquises au cours de votre quête, vous avez pu terrasser le vil traître et l'offrir aux puits de torture de l'Univers des Ténèbres, où il a rejoint les autres ennemis de votre seigneur Naar tout-puissant. Mais un autre ennemi vous attendait au sommet de la Tour, et suite à un combat herculéen, vous l'avez vaincu aussi, sans toutefois lui arracher la vie.

En vertu de la noire puissance de Helshezag, vous avez fait déferler une horde de Monstres des Cryptes et de noirceur vivante sur les armées ennemies autour de la ville. Le chaos fut total, et tandis que l'énergie de Naar décimait les forces du Bien massées contre les murs d'Helgedad, vous avez compris que la victoire était vôtre, et que la Cité Noire était enfin libre du siège.



Votre Ultime Destinée

Vos armées ont déferlé tel un raz-de-marée sur le Magnamund. Rien n'a pu leur résister. À la façon d'une peste impitoyable, vous les avez vaincus alors qu'ils étaient déjà affaiblis, et bientôt, tous les Royaumes des Ténèbres ont été rendus à leur sombre gloire, unis sous l'autorité d'un nouveau Seigneur des Ténèbres — vous-même.

Cinq ans ont passé. Cinq ans qui ont vu succomber presque tout le Magnamund septentrional. Tout récemment, Lencia et Talestria ont enfin courbé l'échine, et les Nains de Bor se sont réfugiés dans leurs trous, scellant toutes les entrées et les issues de leur royaume souterrain. Ils ne vous préoccupent plus à présent. À toutes fins pratiques, ils ont capitulé, et leurs montagnes, ainsi que les richesses minérales qu'elles contiennent, sont désormais vôtres.

Vos forces sont en mouvement. Suite à une série d'attaques surprises, elles ont conquis toute la partie nord du Magnamund austral. Votre empire s'étend, et nul ne semble pouvoir résister à votre puissance ou à vos armées. Tout comme si le monde était devenu mou sous la tutelle bienveillante des Kaï, il est aujourd'hui incapable de s'opposer à la fureur légitime de Naar.

Seules deux régions résistent encore farouchement à vos incursions. Le Dessi, où les Anciens Mages ont élu résidence ; et le Sommerlund, patrie des Kaï, vos ennemis maudits.

Il est dit qu'en ce moment même, ils rassemblent leurs dernières forces, dans une ultime tentative pour vous détruire. Ils sont menés par un nouveau chef, un jeune Kaï ayant atteint – si vous devez en croire les rumeurs – le rang de Grand Maître Suprême. Ce jeune Kaï, nommé Astre So-laire, s'est déjà faufilé une fois dans Helgedad – une infiltration qui s'est soldée par la mort de Rune de Feu, le Seigneur Kaï que vous haïssiez, et de votre sage conseillère Goragik.

En cette sixième année de votre règne de Seigneur des Ténèbres, sept ans après le début de vos aventures, votre triomphe paraît enfin assuré. Vous ignorez toutefois le prix qu'il vous faudra payer, ou même comment vous vous en acquitterez.

Plus terribles encore sont les rumeurs voulant que les hautes instances de l'Univers complotent contre vous, incluant votre sombre dieu Naar, dans l'espoir de rétablir l'équilibre de la balance que votre monstrueuse puissance fait pencher chaque jour davantage. Si vos soupçons sont fondés, votre ultime destin ne tardera pas à se jouer.

Car au terme de votre ascension, non seulement faudra-t-il que vous conquériez le monde, il faudra aussi que vous mettiez le Ciel au défi ...

Les Règles

Les règles sont les mêmes que celles de la série *Loup Solitaire*. Votre Habilité est de 10 points plus un nombre de la Table de Hasard. Votre Endurance est de 20 points plus un nombre de la Table de Hasard. Les combats obéissent aux mêmes règles que celles figurant dans les livres.

Vous commencez votre aventure avec cinq Disciplines Supérieures, ou Disciplines des Ténèbres. Il existe des Disciplines au-delà de celles-ci, mais votre conscience n'y a pas encore accès. Ces Hautes Disciplines vous seront peut-être acquises au cours de cette ultime aventure, mais avant de pouvoir en discuter, vous devez choisir quelles Disciplines Supérieures vous maîtrisez. Choisissez-en cinq parmi les dix suivantes.

Robustesse

Améliore votre Endurance initiale de 20 points.

Science du Combat

Améliore votre Habilité initiale de 10 points.

Immunité aux Armes Normales

Vous rend invulnérable aux armes ordinaires.

Immunité aux Sortilèges

Vous rend invulnérable à tout sort magique jeté directement sur vous.

Immunité à la Température

Nulle température, chaude ou froide, n'est trop extrême pour vous.

Force Mentale

Fait de vous un être d'une intelligence prodigieuse, doué d'une Puissance Psychique et d'un Bouclier Psychique évolués. La Puissance Psychique ajoute désormais 3 points à votre Habilité dans les affrontements.

Célérité

Vous confère une rapidité d'action et une dextérité ahurissantes.

Aspects de la Chair

Vous donne le pouvoir de déguiser vos traits de Seigneur des Ténèbres en prenant l'aspect physique d'une autre race humanoïde du Magnamund.

Invocation de Monstres des Cryptes

Vous avez le pouvoir d'appeler des Monstres des Cryptes de l'Univers des Ténèbres et de les faire combattre à votre place.

Sens Secret

Vous pouvez ressentir la présence de personnes, d'objets, d'obstacles... sans devoir les voir.

Ces facultés vous rendent puissant, mais il y a un prix à payer. Alors que vos nouveaux pouvoirs circulent dans votre âme, d'autres changements s'opèrent, des mutations qui altèrent votre aspect physique. Pour chaque nouveau pouvoir acquis, votre corps se transforme d'une certaine façon. Pour chaque faculté choisie ci-dessus, tirez un chiffre de la Table de Hasard et consultez la table suivante (ou imaginez vos propres mutations sans l'aide de la table). Certains chiffres vous proposent différentes transformations, parmi lesquelles vous pouvez choisir votre préférée.

- 0 — Corps recouvert de fourrure.
- 1 — Crocs (ou) groin.
- 2 — Visage squelettique.
- 3 — Peau transparente (ou) reptilienne.
- 4 — Multiples yeux (ou) bouches (ou) oreilles.
- 5 — Multiples bras (ou) jambes.
- 6 — Taille doublée.
- 7 — Yeux de couleur différente (ou) lumineux.
- 8 — Griffes (ou) écailles (ou) cornes (ou) queue.
- 9 — Quiconque vous voit est envahi par la peur (ou) l'horreur (ou) la soumission.

Choisissez vos Disciplines judicieusement, car leur sélection peut s'avérer cruciale pour le rôle que vous devez encore jouer dans l'écheveau de Naar.

Si vous avez mené à bien les aventures précédentes, vous disposez déjà de votre total d'Habilité, de votre total d'Endurance et de vos Disciplines. Si vous avez vécu les cinq premières aventures, vous avez le droit de maîtriser TOUTES les Disciplines ci-dessus. Ne croyez pas que cela vous assure la victoire, car l'avenir vous réserve encore de terribles épreuves. Si vous avez déjà acquis certaines Disciplines Supérieures, mais sans avoir vécu tous les chapitres précédents, vous pouvez ajouter UNE Discipline à celles que vous maîtrisez déjà. Vous pouvez également conserver vos Armes et vos Objets Spéciaux, si vous le désirez, pour vivre ce Chapitre 7.

Au-delà des Disciplines des Ténèbres figurent les Hautes Disciplines, dites les Archidisciplines, les facultés qui furent maîtrisées par les Seigneurs des Ténèbres — mais aucun d'entre eux ne réussit jamais à les maîtriser toutes, pas même le plus puissant, Vashna, quoiqu'il soit possible qu'à une certaine époque, avec l'aide des Pierres Maudites, il eût pu y parvenir.

Pour maîtriser une Archidiscipline, vous devez d'abord maîtriser sa Discipline prérequis. Par exemple, si le texte vous offre l'occasion de maîtriser l'*Immunité à Toutes les Armes*, vous devez maîtriser l'*Immunité aux Armes Normales*, sinon l'acquisition de l'Archidiscipline vous est interdite ! Voici les dix Archidisciplines.

Force de Naar

Améliore votre Endurance initiale de 50 points (au lieu de 20).

Science Martiale Suprême

Améliore votre Habileté initiale de 25 points (au lieu de 10).

Immunité à Toutes les Armes

Ceci vous rend invulnérable, même aux armes magiques. Vous ne pouvez être blessé que par les armes enchantées les plus puissantes de toutes : celles qui furent forgées par Loup Solitaire lui-même, et le légendaire Glaive de Sommer.

Immunité à la Magie

Il y a des formes de magie qui ne sont pas du domaine des sortilèges, des formes anciennes et beaucoup plus puissantes que la magie des hommes. Vous êtes à l'abri de leurs effets. Seules les énergies les plus arcanes, telles celles contenues dans le Glaive de Sommer, peuvent vous nuire lorsque vous maîtrisez cette faculté.

Immunité à l'Environnement

Vous pouvez survivre à tous les environnements hostiles qui tueraient les êtres ordinaires : le feu, l'acide, la peste ... En outre, vous pouvez respirer dans n'importe quelle atmosphère et exister dans n'importe quel milieu. Vous pourriez résider dans le cœur en fusion du Magnamund s'il vous en prenait l'envie.

Titan Mental

Une faculté qui aurait pu servir à plusieurs de vos prédécesseurs, s'ils l'avaient eue lors des incursions du Kaï et de Loup Solitaire lui-même. Vous êtes immunisé contre tous les pouvoirs psychiques, même ceux des Maîtres Suprêmes du Kaï, et pouvez résister à des forces mentales plus gigantesques encore.

Vitesse de la Foudre

Vous gagnez une agilité et une dextérité inouïes, ainsi que le pouvoir de vous déplacer à une telle vitesse que vous n'apparaissez que sous la forme d'une ombre. Votre rapidité d'action est ahurissante, même pour les êtres aux facultés évolués, comme les Seigneurs Kaï.

Métamorphose

Vous avez le pouvoir de prendre l'aspect de toute créature, et même de tout objet, que vous pouvez imaginer.

Création de Serviteurs

Vous maîtrisez le pouvoir de la création, non seulement en ce qui concerne les Monstres des Cryptes. Suite à une heure de méditation et de prières à l'âme de Naar qui vous habite, vous pouvez communiquer l'essence de la vie à de nouvelles créatures, telles les Helghasts et les Vordaks. Vous pouvez également créer l'énergie vitale nécessaire à la production de Gloks et autres subalternes. Cette faculté vous garantit autant de lieutenants que vous en désirez, et la capacité de porter de durs coups à tout ennemi ayant l'audace de s'opposer à vous.

Omniscience

Rien ne peut vous être caché. Rien ne peut vous surprendre. Vous voyez tout, et savez tout ce qui se passe dans votre entourage.

Souvenez-vous que pour obtenir ces facultés, les circonstances appropriées doivent se présenter. Le texte vous indiquera si vous pouvez acquérir l'une ou l'autre des Archidisciplines.

Si vous avez terminé avec succès le chapitre précédent, intitulé Le Jour des Ténèbres, vous pouvez choisir une Archidiscipline additionnelle et l'ajouter à celles que vous avez déjà acquises. Si vous n'avez pas la Discipline Supérieure prérequis, vous l'obtenez par la même occasion.

Enfin, vous pouvez choisir cinq articles d'équipement parmi ce qui suit.

- Lance
- Épée
- Sabre
- Hache
- Marteau de Guerre
- Arc
- Carquois contenant 6 Flèches (Objet Spécial)
- Torches (Objets du Sac à Dos)
- Briquet à Amadou (Objet du Sac à Dos)
- Potion de Sang de Glok (Objet du Sac à Dos ; rend 6 points d'Endurance)
- Potion d'Alether (Objet du Sac à Dos ; améliore l'Habilité de 2 points pour un combat)
- Rouleau de Corde (Objet du Sac à Dos)
- Dague d'Obsidienne dans son fourreau (Objet Spécial)

Lorsque vous serez prêt, rendez-vous au 1.

1

La chambre paraît étrangement silencieuse ; la tranquillité de la mort s'y est installée. Dans un coin gît le corps de Rune de Feu ; dans l'autre, celui de Goragik. Un grand combat vient d'être livré, par la faute de ce blanc-bec d'Astre Solaire. Vous n'auriez jamais dû quitter cette chambre pour discuter avec Goragik, pour planifier vos conquêtes, ou pour toute autre raison, car c'est précisément cette occasion qu'a saisie Astre Solaire pour s'infiltrer et libérer Rune de Feu. Cela vous a coûté la vie de Goragik, qui a tenté d'empêcher la fuite du Grand Maître Suprême, et celle de Rune de Feu lui-même, que vous ne pourrez plus torturer pour vous distraire. Votre seule consolation est la quasi-certitude que le Seigneur Kaï souffre maintenant aux mains de Naar dans l'Univers des Ténèbres, en compagnie de ceux qu'il a lui-même vaincus. Cela ne suffit pas, toutefois, à vous faire oublier ce que vous venez de perdre.

Les conseils de Goragik étaient sages et réfléchis. Elle représentait pour vous un allié précieux, dont vous auriez pu profiter encore longtemps. Le combat qui l'a opposée à Rune de Feu a dû être féroce, car des traces de flammes recouvrent tous les murs de la salle du trône. Des puissances gigantesques ont été déployées dans l'affrontement, mais il fut néanmoins bref, car les gardes postés à l'extérieur n'ont pas eu le temps d'intervenir. Cela ne vous a pas empêché de les détruire en guise de châtiment quand ils ont enfin fait leur apparition.

Tout à coup, un mouvement agite le corps de Goragik.

Vous la contemplez avec effarement. Elle bouge d'abord un bras, puis prend une forme que vous reconnaissez et vous fait signe de vous approcher. Elle émet un léger ricanement en voyant l'expression de stupéfaction qui n'a pas quitté votre visage.

— Ne verse pas de larmes pour moi, jeune homme, murmure-t-elle faiblement.

— Je ne pleure pour personne, pas même pour toi, rétorquez-vous d'une voix ferme. Ce qui ne m'empêche pas d'être curieux. Comment peux-tu revenir d'entre les morts ? Je croyais que même les Nadziranim, en dépit de leur grand pouvoir, n'avaient pas encore résolu cette énigme.

Goragik rit ; un rire faible et lugubre.

— Tu crois que ma magie est responsable ? Non, ce n'est qu'une manifestation de la puissance de Naar. Il m'a donné un sursis afin que je puisse te prévenir, et t'apporter l'espoir en ces jours de désespoir.

— Désespoir ? répétez-vous avec mépris. Je défais le monde entier, je suis victorieux, je suis plus puissant que tous ceux qui m'ont précédé. Quel *désespoir* ?

— Oh, tu sais de quoi je parle, jeune Seigneur des Ténèbres ... En ce moment même, Kaï et Ishir planifient ta destruction ... Mais il y a encore un moyen d'y échapper ... Si tu écoutes une dernière fois cette vieille Nadzirane à l'article de la mort, tu le sauras, car Naar m'a envoyée, et par la même occasion, il m'a révélé la voie.

Vous la fixez d'un regard sévère.

— Tu parles en énigmes, vieille femme ... mais tu as toute mon attention.

Elle vous fait signe de vous approcher encore, car sa voix s'affaiblit. Une main griffue monte vers votre cou et penche votre tête davantage.

— L'as-tu ? demande-t-elle.

— Quoi ?

— L'as-tu !? répète-t-elle avec insistance.

Vous ne savez guère de quoi elle parle, mais sachant que vous n'avez pas une éternité pour vous entretenir avec elle, vous hochez finalement la tête.

— Oui, je l'ai.

Elle s'affaisse légèrement.

— Alors nous avons encore un espoir. Tu dois réussir, pour Naar et pour moi.

— En quoi cela te concerne-t-il ? demandez-vous. Tu n'as pas d'amour pour moi, et je n'en ai pour personne, car je suis un Seigneur des Ténèbres et seule ma puissance compte.

— Il en était de même pour moi ; ton succès devait servir à assurer le mien, mais à présent, ces machinations n'ont plus d'importance. Mon âme est en jeu. Si tu réussis, nous siégerons tous les deux à la droite de Naar, mais si tu échoues ...

Elle vous regarde droit dans les yeux, subitement pleine de vie.

— ... alors nous nous reverrons dans les Plaines du Désespoir, où seuls les tourments et la torture éternelle nous attendent.

— Dis-moi ce que je dois faire. Et dis-le-moi vite, avant que Naar ne te rappelle à lui.

— Tu dois simplement *choisir*.

Goragik esquisse un sourire.

— Mais choisis bien, car c'est si évident ... et quand tu auras choisi la bonne voie, tu auras triomphé. Cherche le cœur de ton ennemi, et sa faiblesse sera évidente, et grâce à cela, tu seras victorieux, même contre la ruse de Kaï et Ishir, et l'équilibre sera maintenu pour les apaiser.

Elle sourit chaleureusement, une expression étrange pour une créature si malfaisante.

— Un dernier conseil personnel : méfie-toi du traître à deux visages. Assis dans sa chaise, il nous trahira tous jusqu'au dernier.

Sa main passe tendrement sur votre tête.

— Si seulement nous avions eu plus de temps, et si toi, tu avais été plus ...

Sa voix s'estompe, jusqu'à ce qu'elle ait disparu.

— Vieille sorcière, cela ne m'apprend rien !

Vous la secouez violemment, mais la Nadzirane ne prononcera plus la moindre parole. Sa main retombe et ses griffes cliquètent contre la pierre une dernière fois. Graduellement, sa silhouette s'estompe. Elle se transforme une dernière fois en vapeur, l'aspect réel de tout Nadziran, et se dissout dans le néant d'où vous êtes tous issus.

Vous contemplez la chambre vide, furieux de ne pas avoir glané plus d'informations, et quittez finalement les lieux en coup de vent. Dans votre rage, vous cherchez quelqu'un à blâmer, et c'est alors que vous songez à un visiteur récent : le Ghoulag. Il disait qu'il cherchait à connaître l'étendue de vos victoires militaires, mais vous vous demandez maintenant s'il a dit la vérité. Les paroles de Goragik ont éveillé vos soupçons.

Vous devez maintenant faire un choix. La voie que vous suivrez, à partir de maintenant, déterminera votre destinée et le sort du Magnamund.

Si vous voulez aller trouver le Ghoulag, rendez-vous au **67**.

Si vous décidez d'aider les efforts de guerre de vos armées en vous rendant personnellement au Dessi, rendez-vous au **49**.

Si vous choisissez de rester ici à Helgedad, rendez-vous au **56**.

Enfin, si vous préférez vous concentrer pleinement sur le Kaï et les exterminer une bonne fois pour toutes, rendez-vous au **55**.

2

Comme vous l'avez déjà fait, vous ouvrirez une brèche sur l'Univers des Ténèbres, déchaînant une puissance qui dévorera tout ce qu'elle rencontrera et fera disparaître le Kaï de la face du monde. Levant les bras à l'approche de la nuit, sous la lumière pâle de la pleine lune, vous faites appel à votre noire essence et projetez l'obscurité contre les murs du Monastère. La lumière de la lune s'assombrit, puis s'estompe, tandis qu'une vague de noirceur déferle sur le Kaï.

Puis ... les ténèbres s'évanouissent.

Perplexe, vous tentez à nouveau l'opération, mais en vain. Un sceau puissant a été érigé sur le Monastère afin de le protéger contre ce type d'attaque. Vous ignorez s'il s'agit d'une bénédiction de Kaï lui-même, ou d'un sortilège surpuissant réalisé par les Anciens Mages, mais le résultat est le même : votre puissance destructrice n'a pas sa place ici.

Choisissez une autre tactique en retournant au **55**.

3

Vous levez votre arme et observez le Vakeros solennellement. Que le combat commence.

ALONZO LE CHAMPION VAKEROS

Habilitété 55 ~ Endurance 38

Si vous maîtrisez l'Archidiscipline de l'Immunité à Toutes les Armes, vous ne perdez aucun point d'Endurance au cours de ce combat. Si vous triomphez, rendez-vous au **37**.

4

La cour est envahie par le chaos lorsque vos hommes passent à l'attaque. Vous les suivez de près, fauchant tous ceux qui se dressent devant vous. Tout d'abord, vous massacrez ceux qui vous entourent sans remords, mais bientôt, dans l'effervescence du combat, tous ceux que vous pourfendez sont déjà engagés dans d'autres luttes. Cela ne vous empêche pas d'attirer l'attention, car tandis que la bataille fait rage, tandis que vous vous frayez un chemin sanglant parmi eux, ils commencent à comprendre que vous êtes le chef de cette odieuse vermine qui envahit leur monastère. Plusieurs d'entre eux tirent des flèches dans votre direction, mais vous êtes protégé par une force qui les dépasse ; vous sentez la puissance de Naar circuler dans vos veines.

Néanmoins, il est impossible, même pour vous, de demeurer éternellement couvert par vos hommes. Un cri de colère vous fait lever la tête. Virevoltant sur un seul pied, vous levez instinctivement votre arme en position défensive. Votre lame cueille le manche d'un marteau de guerre, et dans l'instant qui suit, vous vous retrouvez face à face avec un Maître Principal.

Le combat doit s'engager.

MAÎTRE KAÏ PRINCIPAL

Habilitété 27 ~ Endurance 32

Il vous agresse avec un puissant Foudroiement Psychique. À moins de maîtriser la Discipline des Ténèbres de la Force Mentale, vous perdrez 4 points d'Endurance additionnels à chaque Assaut. Si vous avez l'Immunité aux Armes Normales, les blessures physiques reçues ne vous feront perdre aucun point d'Endurance. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au **17**.

5

Le passage donne sur un escalier, que vous gravissez, pour vous retrouver sur un palier éclairé par trois fenêtres. Un nouvel escalier s'amorce ici. Au moment où vous allez vous y engager, un craquement hideux retentit dans l'air. Vous levez la tête, et avec horreur, vous voyez une coulée de métal en fusion déferler sur vous.

Si vous avez l'Immunité à la Température, rendez-vous au **47**.

Si vous n'avez pas la maîtrise de cette Discipline, vous devez tirer un nombre de la Table de Hasard. Si vous maîtrisez l'Archidiscipline de la Vitesse de la Foudre, ajoutez 4 points. Sinon, mais si vous maîtrisez la Discipline Supérieure de la Célérité, ajoutez 1 point.

Si le résultat est compris entre :

0 et 6

Rendez-vous au **69**.

7 et 9

Rendez-vous au **26**.

10 et 13

Rendez-vous au **31**.

6

Il y a un autre moyen d'entrer dans le Monastère, une voie secrète que vous n'avez pas encore tentée ... si vous êtes prêt à courir le risque. La Crypte du Soleil, dont vous avez appris l'existence en fouillant dans l'âme de Rune de Feu, vous offrirait un excellent accès au Monastère, tout en vous permettant d'éviter la majorité des défenseurs. En passant par là, en compagnie d'un petit groupe d'infiltrateurs, vous pourriez vous faufiler dans la place forte ennemie et en ouvrir les portes de l'intérieur, permettant ainsi à votre armée de conquérir les lieux. Assaillis de l'intérieur comme de l'extérieur, ils seraient vraisemblablement écrasés sans difficulté.

Si vous désirez mettre ce plan à exécution, rendez-vous au **39**.

Si vous préférez agir autrement, retournez au **55** et faites un autre choix.

7

Vous pénétrez dans les recoins d'une nouvelle chambre, celle-ci plus sombre que la précédente. Nulle fenêtre ne jette sa clarté dans cette pièce ; il n'y a pas non plus de torches. Une seule lanterne éclaire la salle, suspendue à un crochet au milieu du plafond, à une hauteur de cinq mètres. En fouillant la pièce du regard, vous remarquez des statues de pierre représentant de monstrueuses créatures ailées, repliées en positions accroupies. Leurs yeux étincelants paraissent observer chacun de vos mouvements. De l'autre côté de la salle, vous discernez un nouvel escalier, dont les degrés montent vers de nouvelles chambres inconnues.

D'un pas hésitant, vous avancez vers l'escalier, mais vous êtes subitement distrait. Les effigies de pierre se sont mises à bouger ; leurs ailes se sont déployées.

— Dis bonjour à mes petits compagnons, dit la voix agaçante venue d'en haut. Je suis certain qu'ils sont heureux de te rencontrer également.

Sur ce, les créatures s'arrachent à leurs socles et commencent à se redresser.

Si vous désirez combattre ces monstres, à condition d'avoir une arme magique à votre disposition, rendez-vous au **23**. Dans le cas contraire, vous pouvez vous précipiter en direction des escaliers en vous rendant au **51**.

8

Une lueur à l'extrémité du tunnel indique la présence d'une salle, une chambre souterraine en laquelle vous croyez reconnaître la Crypte du Soleil. Cette lumière est partiellement occultée par une silhouette humaine. Une figure solitaire, armée d'un glaive lumineux, vous interdit le passage. D'un geste, vous ordonnez à vos hommes de rester derrière. Ce combat est le vôtre.

À pas lents, vous avancez vers la silhouette qui se tient devant vous.

L'homme est jeune, mais les traits de son visage démontrent l'expérience d'un guerrier beaucoup plus âgé. Entre ses mains, il tient le Glaive de Sommer, et d'après son visage et son habillement, vous reconnaissez en lui Astre Solaire, le nouveau chef du Kaï et le futur Grand Maître Suprême — voire l'*actuel* Grand Maître Suprême.

— Tu es donc ici ... Tel que l'a voulu le destin, tu es revenu.

— Revenu ? Je n'ai jamais mis les pieds ici.

— C'est donc vrai, ce qu'on raconte à ton sujet ... Pourtant, j'ai encore de la peine à y croire. Tu es ici, comme le destin l'a décrété, mais en dépit de cela, je me vois contraint de résister, car je ne peux me résoudre à l'accepter.

— L'accepter ? grognez-vous. Que faut-il pour que tu l'acceptes ? Ceci ?

Vous levez votre arme avec un cri.

— Alors qu'il en soit ainsi !

— Nous aurions dû être frères, toi et moi, dit Astre Solaire avec regret. Nos âmes sont identiques ; toujours prêtes au combat, déterminées à lutter pour défendre notre patrie et nos convictions. Nous sommes patriotes, fidèles à nous-mêmes et à notre héritage, mais nous avons choisi des voies radicalement différentes.

Il incline la tête.

— Il est juste que cela prenne fin ainsi, et non comme le Ciel l'a décrété. Car qui sont-ils, ces dieux, pour prétendre nous manipuler ainsi, tels de vulgaires pions de Samor ? Non ! Ceci est infiniment plus complexe que cela.

— Oui, cela doit prendre fin ainsi, acquiescez-vous avec conviction. C'est le seul moyen qui s'offre à nous. Nos âmes guerrières peuvent enfin s'affronter à leur juste valeur – la lumière et la nuit, opposées à tout jamais, vont maintenant se défier dans un ultime combat duquel dépendra le destin de l'Univers !

— Ainsi soit-il, déclare Astre Solaire.

Il relève la tête.

— Pour le Sommerlund et le Kaï !

ASTRE SOLAIRE

Habilitété 60 ~ Endurance 60

À moins de maîtriser l'Archidiscipline du Titan Mental, vous devez réduire votre Habilitété de 8 points pour toute la durée de ce combat ; mais si vous maîtrisez la Discipline Supérieure de la Force Mentale, cette pénalité peut être réduite à 4 points. Si vous abaissez l'Endurance d'Astre Solaire à 8 points ou moins, rendez-vous au **45**.

9

L'armée fouille la jungle pendant une semaine, envahissant même la capitale du Dessi, mais à leur retour, ils font tous le même rapport. La nation du Dessi est déserte ; impossible de savoir où ils sont tous allés, ou même comment ils ont pu disparaître ainsi. Vous pressentez qu'il sera inutile de vouloir trouver l'explication. Si vous voulez entrer au Dessi, rendez-vous au **63**. Si vous préférez retourner à Helgedad, rendez-vous au **56**. Enfin, si vous estimez que le temps est venu de consacrer tous vos efforts à l'annihilation du Kaï, rendez-vous au **55**.

10

Un groupe de vieillards se tient en demi-cercle. Vous avez furtivement l'impression qu'ils attendaient votre arrivée. Celui qui paraît le plus âgé prend la parole :

— Tu ne peux échapper au destin, Seigneur des Ténèbres !

Levant les mains, ils créent ensemble un champ de force duquel vous ne pouvez vous échapper. Vous êtes repoussé à l'extérieur, dans la cour, en dépit de toute votre résistance.

Avec frénésie, vous cherchez un moyen de sortir de la cour du Monastère, ou de circonvenir le pouvoir magique des vieillards.

Si vous avez l'Immunité à la Magie et désirez tenter à nouveau de pénétrer dans le bâtiment, rendez-vous au **25**. Si vous préférez appeler un Kraan à votre secours pour sortir indemne de ce combat perdu, rendez-vous au **30**.

11

Vous ne voyez aucun moyen d'échapper à ce piège ; aucune issue, aucune retraite possible. En moins d'une minute, vous êtes écrasé lorsque le plafond rencontre le plancher. Votre vie et votre destinée prennent fin ici.

12

Des cris de désarroi montent dans les rangs de vos hommes lorsque les premiers rayons du soleil éclairent l'horizon. Le Monastère n'est toujours pas conquis ; en fait, le vent de la bataille tourne à votre désavantage. Vous n'avez pas réussi à ouvrir les portes pour affaiblir l'ennemi, ou à vous emparer de l'une des tours ; en revanche, vous avez perdu les deux tiers de vos troupes. Ce n'est pas ce qui vous inquiète le plus, car en ce moment même, un puissant instinct vous avertit que vous serez en grand danger si vous restez là où vous êtes.

Si vous désirez faire signe à un Kraan de venir vous chercher, rendez-vous au **30**.

Si vous préférez vous réfugier dans l'un des bâtiments, rendez-vous au **58**.

13

La puissance tourbillonne autour de vous, mais vous n'êtes pas réduit en charpie. Au lieu de cela, vous l'absorbez à la manière d'une éponge, savourant la sensation de force nouvelle qui éveille en vous de nouvelles capacités. Peu après, l'épreuve prend fin, et vous remontez à la surface, revigoré et revitalisé, plus puissant que jamais. Vous récupérez tous les points d'Endurance que vous avez perdus jusqu'à présent ; rétablissez votre total d'Endurance à sa valeur maximale. Vous avez également acquis l'Archidiscipline de l'Immunité à la Magie. Inscrivez cette nouvelle faculté sur votre Feuille d'Aventure avant de poursuivre votre périple.

Si vous désirez retourner à Helgedad, rendez-vous au **56**.

Si vous voulez vous tourner vers le Kaï au Sommerlund, rendez-vous au **55**.

Si vous préférez continuer en direction d'Elzian, la capitale du Dessi, rendez-vous au **62**.

14

Vous dédaignez la bataille à l'extérieur, car s'il reste le moindre espoir de sauver Goragik, ou de la punir pour vous avoir déserté en ne laissant que des énigmes derrière elle, vous devez le faire. Votre besoin de vengeance et de connaissances est plus grand que votre frénésie meurtrière. Si vos forces subissent la défaite, vous connaissez la voie menant à la Crypte du Soleil, ce qui vous permettra d'aller en chercher d'autres. S'ils triomphent, ainsi soit-il. De toute façon, ils ne sont que du bétail, lorsque comparés à l'importance des connaissances que vous recherchez.

Vous désirez aussi achever votre combat avec Astre Solaire, et il est peu probable qu'il soit dehors, au cœur du carnage. Il est beaucoup plus probable qu'il vous attende pour vous tendre un piège. Et si c'est le cas, vous avez l'intention de le décevoir.

Vous aurez sa tête avant l'aube.

— *Par ici, vous enjoint la voix de Goragik. La nuit touche à sa fin. Tu dois parvenir jusqu'à moi avant le lever du jour, ou tout sera perdu. En ce moment même, il convoite ton âme. Sa soif n'est pas étanchée, et la lame entre ses mains brille de colère. Elle reflète son désir, et ce qu'il veut, c'est ta vie et ton âme !*

Vous vous précipitez dans les escaliers, mais trop tard. Au moment où vous entrez dans les chambres supérieures, vous apercevez, par l'unique fenêtre, les vils rayons de l'aube. Dans cette lumière, Astre Solaire se tient, le Glaive du Soleil entre les mains. La lame du *Sommerswerd* est dirigée vers le bas, mais les yeux de votre ennemi, une fois de plus, sont rivés aux vôtres.

— Nous nous croisons à nouveau, dit-il sans émotion.

Il fait un geste et désigne deux structures à ses côtés. Deux portails.

L'un émet une radiance blanche aveuglante ; l'autre est un puits de noirceur abyssale. Chacun semble vous attirer, vous inviter à entrer.

— Le moment est venu, dit Astre Solaire.

Il lève la tête au ciel, comme s'il redoutait ce qu'il va maintenant dire.

— Tu as trop acquis, trop conquis. Tu es devenu trop puissant pour ce monde, pour la trêve elle-même. En te créant, Naar a désobéi aux conditions qu'il avait acceptées. Comme les Shianti¹ d'autrefois, tu dois disparaître, car avec ta présence, l'équilibre est rompu.

Astre Solaire fait une pause, comme pour réfléchir, avant d'enchaîner :

— Nul homme, nulle créature, ne devrait posséder les pouvoirs qui t'ont été alloués. Nul personnage ne devrait pouvoir anéantir des armées avec une vulgaire pensée. Même Agarash n'avait pas le pouvoir de détruire à volonté. C'est une puissance qui n'a pas sa place, et si tu continues, tu finiras par déchirer la nature même du cosmos. Même Naar est d'accord. Il ne souhaite pas livrer une guerre pour rien — car si tu continues, c'est précisément ce qui restera : rien. La trêve doit être maintenue. Et donc, comme les Shianti, tu dois partir — *et tu partiras*, que ce soit par ta propre volonté, ou en vertu de la puissance entre mes mains. Ton heure est venue.

Astre Solaire lève le Glaive de Sommer.

— Tu n'auras aucune chance contre moi, car en ce moment même, mon arme reçoit la puissance du Soleil et emmagasine assez d'énergie pour t'anéantir. Pourtant, tu as survécu à tous les pièges, à tous les périls sur ta route, et ce faisant, tu as mérité le droit de quitter ce monde et de commencer une nouvelle vie.

Il désigne les deux portails à ses côtés.

— L'un d'eux mène dans l'Univers de Lumière ; l'autre dans l'Univers des Ténèbres. Celui que tu choisiras dépend de toi, mais tu dois choisir, afin que disparaisse le fléau que tu représentes pour notre monde.

— Et mon empire ? Et mes armées ?

Astre Solaire hausse les épaules.

— Tout s'effondrera. Sans toi à leur tête, tes légions se disperseront, comme toutes celles qui les ont précédées. Tu as causé assez de dommages, et leur puissance est assez grande pour nous occasionner de grandes difficultés pendant des siècles à venir. Toutefois, inéluctablement, elles s'effondreront.

— Et moi ?

Astre Solaire hausse les épaules à nouveau.

— Cela dépend de toi, et de ton choix ... car le temps est venu de choisir ton destin. Lorsque tout prend fin, il ne reste que deux alternatives, Seigneur des Ténèbres. Choisiras-tu la lumière, ou choisiras-tu la noirceur ? La réponse est désormais entre tes mains.

Vous observez les deux portails tour à tour, et subitement, les paroles énigmatiques de Goragik vous reviennent en mémoire. « *Mais choisis bien, car c'est si évident ... et quand tu auras choisi la bonne voie, tu auras triomphé.* »

Ces mots en tête, vous faites votre décision ultime ...

Si vous entrez dans le Portail de Lumière, rendez-vous au **75**.

Si vous entrez dans le Portail de Noirceur, rendez-vous au **50**.

Si vous refusez ce choix et attaquez Astre Solaire, rendez-vous au **36**.

¹ Les Majdars dans la traduction Gallimard.

15

Vous regardez le vieux druide dans les yeux.

— Ah, mais me joindre à toi laisserait les Vingt sans protection. Quel meilleur endroit qu'ici pour moi ? Ils ont peur, et ils ont raison, car lorsque ces Vingt naîtront, ils trembleront devant une puissance qu'ils sont incapables d'imaginer. Avec moi à leur tête, mes Vingt briseront le monde, et le Kaï en même temps.

Vous serrez un poing.

— C'est de cela qu'ils ont peur, et c'est pourquoi je dois rester !

Votre expression est si hideuse que le cœur du Cénérien serait en droit de cesser de battre. Il arrive à peine à s'incliner avant de quitter les lieux. Absolument convaincu d'avoir fait la bonne décision, vous ignorez les petites sonnettes d'alarme qui semblent tinter dans votre esprit.

Moins d'une semaine plus tard, vous remarquez un mouvement furtif du coin de l'œil, mais dès que vous tournez la tête, il n'y a plus rien.

Vous savez que vous avez vu cette tunique — celle d'un Grand Maître Kaï — mais vous ne comprenez pas ce qu'il est venu faire ici, à moins que le vieux Cénérien n'ait eu raison.

Si vous voulez suivre le Kaï, rendez-vous au **61**.

Si vous préférez faire les préparatifs et quitter immédiatement la ville, afin de contre-attaquer en vous rendant au Sommerlund, rendez-vous au **34**.

16

— Tu hésites, dit le Ghoulag en souriant. Et pourquoi, dis-moi ? Parce que tu sais que ton destin peut dépendre de ce que je vais dire ? Parce que pour une fois, mon information peut se révéler utile à tes yeux ?

— Énonce ton prix et crache le morceau, rétorquez-vous d'une voix bourrue.

— J'ai besoin de la Clé du Maître, dit-il sans ambages. L'as-tu ou non ?

Si vous possédez cet Objet Spécial et désirez le donner au Ghoulag, rendez-vous au **28**.

Si vous ne l'avez pas, ou ne désirez pas vous en défaire, il ne vous reste plus qu'à étripier le Ghoulag, car il vient de cesser d'être utile ; rendez-vous au **54**.

17

— Meurs, Seigneur des Ténèbres !

De nouveaux cris attirent votre attention, mais vous êtes prêt à les recevoir. Quatre magiciens de la Guilde de l'Étoile de Cristal, leurs mains crépitantes de magie, leurs armes nimbées d'énergie surnaturelle, vous attaquent tous ensemble.

QUATRE MAGICIENS

Habilitété 47 ~ Endurance 53

Si vous avez l'Immunité aux Sortilèges, vous ne perdez que la moitié des points d'Endurance spécifiés par la Table des Coups Portés. Si vous avez l'Immunité à la Magie, vous ne perdez aucun point d'Endurance dans ce combat. Si vous triomphez, rendez-vous au **48**.

18

Vos aventures au Dessi vous ont donné matière à réflexion, mais vous avez toujours l'impression d'avoir une vision restreinte de la situation véritable. Il reste toujours plus de mystères que de solutions autour de vous. Ce n'est pas une sensation agréable, car plus que jamais, vous sentez la menace d'une destruction imminente planer sur vous. Lorsque vous quittez cette nation, vous ne

pipez mot aux commandants de vos armées, ce qui a l'effet de les étonner considérablement. De retour sur le dos de votre Zlan Impérial, vous réfléchissez à votre prochaine destination.

Si vous désirez retourner à Helgedad, rendez-vous au **56**.

Si vous préférez vous concentrer sur le Kaï et les exterminer une bonne fois pour toutes, rendez-vous au **55**.

19

Vous ne pouvez les voir, mais vous sentez leurs griffes racler votre peau. Vous devinez qu'à défaut de pouvoir gravir les escaliers, vous serez écartelé par ces fantômes — et cela, même s'ils n'appartiennent pas à votre monde. Avec un grognement, vous vous mettez à courir en direction des escaliers, au moment même où la première griffe s'enfonce dans votre chair. Vous perdez 4 points d'Endurance. Avec un cri, vous atteignez le premier degré de pierre et sautez dessus. Derrière vous, des gémissements de déception emplissent l'air, mais vous n'êtes plus entravé. Avec un soupir de soulagement, vous continuez votre progression. Rendez-vous au **70**.

20

Au moment où vous passez en coup de vent près de lui, il se met à éructer des mots étranges, des syllabes nées d'une langue plus vile et plus noire que votre propre langue natale. Avant que vous n'ayez pu interrompre votre mouvement, un portail de noirceur pure se manifeste devant vous-même et vos troupes, vous projetant dans un puits de lave ardente d'une telle incandescence que vos Disciplines les plus évoluées ne suffisent plus à vous protéger. Hurlant de rage devant cette ultime trahison du Ghoulag, vous plongez vers votre propre destruction, dans les flammes de l'anéantissement de l'Univers des Ténèbres. Votre vie et votre mission prennent fin ici.

21

Vous avez la curieuse sensation d'avoir surmonté un obstacle, mais vous n'éprouvez aucune certitude quantifiable. Pourtant, alors que vous survolez les jungles verdoyantes de cette nation déserte, vous avez la conviction que ce sont les plans de Naar qui vous ont guidé ici, que c'est par sa volonté que vous explorez maintenant la patrie abandonnée des Vakeros.

Au lointain, vous pouvez distinguer une longue cicatrice irrégulière dans la terre, tout comme si une griffe gigantesque avait infligé une cruelle blessure à la forêt. Plaie profonde dans le sol, elle semble exsuder une souffrance et une angoisse indicibles.

Vous reconnaissez ce ravin immédiatement, même si vous ne l'avez connu que dans les récits de Goragik, alors que vous étiez encore à l'entraînement. C'est le Gouffre de Gorgoron.

Il est dit que jadis, trois gouffres similaires furent creusés, un pour chaque griffe d'Agarash. Même aujourd'hui, après tant de millénaires, on dit que le mal y règne encore ; ce sont des lieux où réside l'essence des ténèbres.

Si vous voulez vous en approcher, rendez-vous au **43**.

Si vous préférez voler au-dessus et tout droit, rendez-vous au **62**.

22

Vous élaborez une ruse où vous pourchasserez quatre de vos Helghasts. Ceux-ci joueront le rôle d'un quatuor de Compagnons Kaï traqués par les forces maléfiques de l'ennemi.

Dans l'entrechoquement simulé de plusieurs lames, vous mettez le stratagème en action.

Les quatre Guerriers Kaï voient les Compagnons blessés et hagards surgir précipitamment du feuillage dense de la forêt.

— Qui va là ? demande l'un d'eux, ses sens déjà en alerte.

— Ce n'est que nous ! répondent les Helghasts déguisés. Vous devez nous aider, l'ennemi est sur nos talons !

— Vous semblez bizarres. Comment pouvons-nous vous faire confiance ?

Un Helghast-Compagnon répond :

— Nous pouvons en débattre et nous faire massacrer pendant que nous argumentons, ou nous pouvons joindre nos forces et discuter *après*, si nous sommes encore en vie !

Les Guerriers entendent les bruits que vous provoquez volontairement, ainsi que les cris de vos hommes. Ignorant enfin leurs instincts, ils font signe à leurs « confrères » de prendre position derrière eux. Dès que les Helghasts sont en position favorable, les quatre défenseurs ressentent les griffes ardentes qui s'enfoncent dans leurs gorges, avant de connaître l'oubli de la mort.

— Bien joué, dites-vous en rejoignant les quatre Helghasts. Mais à présent, les vrais dangers nous guettent !

Grâce à la Clé du Maître, vous déverrouillez un portail de pierre et découvrez l'amorce d'un escalier qui s'enfonce dans les profondeurs de la terre. Signalant à votre escouade de vous suivre avec discrétion, vous descendez jusqu'au tunnel en contrebas, après quoi vous vous dirigez à pas rapides vers la Crypte du Soleil.

Rendez-vous au **8**.

23

Ces créatures sont immunisées contre toutes les armes non-magiques. Par conséquent, si vous ne possédez pas une arme magique, vous devez prendre la fuite au **51**. Si vous avez une arme adéquate, alors le combat commence !

CRÉATURES DE PIERRE ENCHANTÉES

Habilitété 53 ~ Endurance 55

Étant douées de vie magique, elles vous blessent avec des griffes enchantées. À moins d'avoir l'Immunité à Toutes les Armes, vous perdez le plein quota de points d'Endurance. En revanche, si vous maîtrisez cette Archidiscipline, vous demeurez indemne pendant tout le combat. Si vous émergez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au **44**.

24

L'enfant ne démontre aucune crainte lorsque vous atterrissez près d'elle, les grandes ailes de cuir dur de votre Zlan faisant voler la poussière dans toutes les directions. Même lorsque le Zlan émet un coassement furieux, le visage de la fillette ne trahit aucune frayeur. Vous descendez de selle et mettez pied à terre. Nulle horreur n'envahit l'enfant lorsqu'elle pose son regard sur vous ; nulle terreur ne ressent-elle devant votre monstrueuse apparence.

— Es-tu perdu ? demande la petite.

Ses longs cheveux noirs brillent dans le soleil matinal ; sa peau basanée paraît luire.

— Si tu es égaré, je peux peut-être t'aider.

Vous esquissez votre sourire le plus effrayant, et hurlez à son intention :

— Bien sûr que non ! Ton pire cauchemar peut-il se perdre ? J'ai trouvé ce que je cherchais !

Sur ce, vous dégainez votre arme, prêt à mettre fin à l'existence de cette fillette. Mais celle-ci reprend tranquillement la parole :

— Oh, je crois que tu l'es. Tu ne ressembles pas à ceux qui voyagent par ici. Vois-tu, je suis seule aussi, perdue et errante, mais je sais où mes frères et mes sœurs sont allés.

Vous retenez votre geste ; peut-être sait-elle où les autres habitants du Dessi ont fui. Tout en

la fixant d'un regard noir, vous abaissez votre arme et demandez d'une voix sévère :

— Où sont-ils, ô enfant ? Où sont tes frères et sœurs ?

— Mais ils sont ici.

Elle désigne tout ce qui l'entoure, et tout à coup, vous les voyez.

Cent, mille, dix mille corps d'enfants morts, tous empilés en montagnes de chair, sans sépultures ou tombeaux, leurs yeux sans vie contemplant fixement l'espace. Contre toute attente, vous êtes troublé par cette vision, car vous reconnaissez tous ces enfants – et subitement, vous sentez sourdre en vous un grand regret, ou peut-être une grande frustration.

Une vision de votre passé vous revient à l'esprit. Même les NeoDrakkarim ont une enfance ; après tout, vous êtes né dans le monde des hommes. En fut-il ainsi pour les autres, ou fûtes-vous le seul à naître ainsi, en vertu des stratégies employées par les Nadziranim pour circonvenir les obstacles interdisant votre création ?

Non. Il y en eut d'autres. Ils étaient des centaines, des milliers peut-être, mais ils furent tous considérés superfétatoires après votre création. Quel âge aviez-vous, lorsqu'il fut déterminé que vous seul étiez important, non eux, et que vous seriez épargné alors qu'ils seraient détruits ?

Goragik vous tenait par la main ; un geste curieux de la part d'une Nadzirane, et tout à fait incompréhensible pour vous aujourd'hui, car vous êtes incapable d'imaginer une raison pour laquelle elle aurait agi ainsi – ou pourquoi, à cette époque, une sensation de peur vous serrait les entrailles. Vous ne connaissez plus cette émotion aujourd'hui ; elle est réservée à ceux qui posent les yeux sur vous.

Mais ce jour-là, tous ceux que vous tentiez de surpasser, tous ceux avec qui vous aviez grandi et étudié, tous ceux qui étaient vos rivaux – ils étaient tous là, massacrés par les Gloks et entassés en hautes piles destinées à nourrir les fournaies d'Helgedad. Des enfants inutiles, sacrifiés au nom des projets grandioses de Naar. Certains allaient servir de nourriture ; vous étiez là pour voir les autres lorsque leurs corps furent jetés dans les flammes.

Lakaast. Lakaast était là aussi.

— Tu ne dois pas pleurer. Tu ne dois pas montrer de faiblesse. Car c'est toi qui deviendra ce que nous avons voulu créer pendant toutes ces années, toi dont l'âme fut dérobée dans la guerre des dieux elle-même, et c'est toi qui changera le cours de cette guerre une fois pour toutes. Ils ne sont rien, rien du tout. S'ils n'y étaient pas, c'est toi qui brûlerais dans cette fournaise. Vois en eux ton salut, car avec leur mort, ta vie est assurée, ainsi que la puissance que tu nous apporteras.

Le Xagash ne savait encore de quoi il parlait à cette époque ; il croyait uniquement que son influence et sa puissance allaient croître avec vous, lui qui serait votre général et commandant.

Les paroles de Goragik, elles, avaient été plus douces et rassurantes, et cela, en soi, aurait dû éveiller vos soupçons.

— Ils accèdent à un autre monde, Élu des Ténèbres, un monde où la douleur et la souffrance qu'ils ont connues ici-bas seront oubliées. Les enfants ne sont pas les bienvenus dans les mondes d'où nous venons. Aujourd'hui, ils sont baptisés par nos flammes, et nos péchés seront les ailes sur lesquelles ils prendront leur envol. Ne pleure pas, car ils seront toujours avec toi, unis par des liens qui ne seront jamais rompus – et toi, l'Élu, tu nous sauveras tous.

Pourtant, finalement, vous n'avez pas pu la sauver. Elle est morte.

Mais après tout, tous les outils deviennent inutiles un jour. Et lorsque cela se produit, on les jette, tout comme ces enfants furent jetés dans les flammes.

Tout à coup, une expression de stupeur envahit vos traits, car un souvenir inouï vient de vous revenir. Alors que mouraient et brûlaient tous ces enfants, vous ne pouviez être consolé, et une petite larme avait coulé sur votre joue. C'était la première et dernière fois, dans toute votre noire

existence, que vous démontriez un signe de faiblesse. Ce jour-là, vous aviez pleuré.

— Ne pleure pas.

La voix de la petite fille vous arrache à cette vile vision.

— Il reste encore un espoir, dit-elle.

Vous grognez de fureur, rompant les entraves de votre humanité disparue. Vous êtes tombé dans un piège ingénieusement conçu, sans aucun doute tendu par les Anciens Mages. Comment ont-ils appris tout cela ? Peut-être Lakaast leur a-t-il tout raconté avant de mourir, ou peut-être est-ce l'œuvre d'un autre traître, mais quoi qu'il en soit, s'ils croient vous vaincre ainsi, ils ignorent qui vous êtes vraiment. Au cours de votre croissance, l'écharde de Naar dans votre âme s'est épanouie, jusqu'à rejeter complètement l'enfant faible que vous étiez. À sa place se tient maintenant le plus puissant des Seigneurs des Ténèbres, et prochainement, le maître du monde.

Seule la noirceur demeure, là où résidaient jadis vos émotions fragiles. La Noirceur de Naar, et l'épanouissement total qu'elle vous a apporté.

— Je te connais, petite fille, murmurez-vous.

Elle était celle qui s'approchait le plus de vos capacités, celle qui vous livrait la compétition la plus farouche dans toutes les épreuves que vous surmontiez – et celle avec qui vous partagiez un lien indéfinissable, un lien destiné à ne jamais se concrétiser.

— Mais tu te trompes, si tu crois trouver en moi la faiblesse qui m'habitait jadis !

Sur ce, vous levez votre arme à nouveau, prêt à fuir ce piège dangereux des Anciens Mages.

Si vous voulez sauter sur votre Zlan et vous envoler loin d'ici, rendez-vous au **72**.

Si vous avez fermement l'intention de détruire cette fillette, rendez-vous au **38**.

25

— Ton heure est venue, énonce un cercle de vieillards lorsque vous pénétrez dans le bâtiment.

Leurs longues barbes blanches pendent mollement sur leurs poitrines. Vous plissez les paupières, car vous comprenez qui ils sont : rien de moins que les Anciens Mages, mystérieusement disparus de leur terre natale, réapparaissant maintenant ici, au Sommerlund. Il est maintenant clair, dans votre esprit, qu'ils ont employé leurs pouvoirs secrets pour quitter leur patrie et venir ici, emportant leur peuple avec eux.

Vous levez votre arme, prêt au combat, mais telle n'est pas leur intention.

— Jadis, nous avons banni Agarash et ses lieutenants, et bien que notre puissance ne soit pas assez grande pour te détruire, nous te réservons le même sort.

Leurs expressions sont celles d'hommes assistant à des funérailles.

— Il est triste que tu n'aies jamais trouvé ta voie. Les choses auraient pu être différentes.

Vous sentez qu'un événement terrible va survenir. À ce moment, la terre tremble violemment sous vos pieds, mais vous ne tombez pas à genoux. Alors que le sol se fissure sous vos pas, vous êtes englouti, sans toutefois éprouver la sensation de chuter. Vous coulez à la verticale dans le sol, rapidement, et disparaissiez sous la pierre et la terre, loin sous la surface du Magnamund. Emprisonné par des sceaux anciens, vous êtes dissimulé aux yeux du monde à tout jamais, mais en dépit de tout, vous ne mourez pas.

Vous demeurez en vie, alors que s'égrènent les siècles, alors que votre empire forgé dans les ténèbres s'effondre face au Kaï une fois de plus. Vous demeurez enchaîné dans une gangue de terre, éternellement patient, en attente de votre nouveau règne. Car le jour viendra où vous réapparaîtrez sur la face du monde, amenant mort et destruction.

Mais aujourd'hui, scellé comme Agarash et ses vils lieutenants, vous ne pouvez qu'attendre en silence ... tout en préparant le jour de votre nouvelle ascension.

26

Vous vous jetez de côté, ayant recours à toute votre célérité pour esquiver le piège mortel qui s'est déclenché. Vous espérez que les yeux de Naar sont posés sur vous et que le destin vous sera favorable. Vous évitez le liquide de justesse, mais il déferle à une telle proximité que des gouttelettes aspergent vos jambes lorsque vous bondissez. Grimaçant de douleur, vous les essuyez d'un revers de votre manche, puis grimpez les escaliers en clopinant. Vous perdez 5 points d'Endurance. Rendez-vous ensuite au **70**.

27

Vous contournez le prochain coude, comptant relever d'autres traces, mais vous tombez presque nez à nez avec un jeune Kaï qui vous attend manifestement. Ses mains sont posées sur un pommeau doré marqué du signe du Soleil, et sur son visage, vous lisez une détermination inébranlable. Il a fait la décision de vous détruire.

— Tes plans sont démantelés ; tes défenses sont vaincues ; tes ambitions sont ruinées. Tel le héros de jadis, Loup Solitaire, je suis venu te vaincre, Élu des Ténèbres, tout comme je vaincrai ensuite les *autres* que tu as créés.

En hurlant « Pour le Sommerlund et le Kaï ! », il tire le Glaive de Sommer du fourreau et se prépare à livrer combat.

Vous ricanez sardoniquement.

— Tu as fait des progrès, petit homme, mais si tu crois pouvoir me détruire, même avec ton beau jouet, tu ferais bien de réfléchir davantage.

Sur ce, vous dégainez votre propre arme mortelle, prêt à livrer ce qui sera l'un des combats les plus marquants de l'histoire du Magnamund.

ASTRE SOLAIRE

Habilitété 60 ~ Endurance 60

Vous perdrez 8 points d'Endurance à tous les Assauts de l'affrontement si vous ne maîtrisez pas l'Archidiscipline du Titan Mental (mais cette pénalité sera réduite à 4 points si vous maîtrisez la Discipline Supérieure de la Force Mentale). Si vous triomphez, rendez-vous au **53**.

28

Vous lui tendez prudemment la clé, puis observez le Ghoulag.

— Je t'ai payé, crétin. Dis-moi maintenant ce que je dois savoir.

— Tout simplement ceci, Seigneur des Ténèbres : sans cette clé, tu échoueras, et tu mourras, et ma revanche sera enfin accomplie !

Le Ghoulag rit odieusement. Fou de rage, vous sautez sur lui. Rendez-vous au **54**.

29

Voilà qui devrait être intéressant, songez-vous alors que le plancher et le plafond se rapprochent. Bandant vos muscles, vous posez les mains sur le plafond et exercez toute votre force, empêchant les masses de pierre de se rapprocher davantage. La lutte dure bien plus d'une heure ; pendant tout ce temps, le plancher tente inlassablement de s'élever vers la voûte. Mais finalement, avec un craquement de protestation, les pierres du plafond se mettent à céder et à s'effriter autour de vous. Vous passez carrément à travers la voûte, propulsé uniquement par la force du plancher sous vos pieds. En vous hissant à travers le trou ainsi créé, vous accédez au prochain niveau de cette tour mortelle. Rendez-vous au **7**.

30

Avant que le Kraan ne puisse descendre en piqué pour vous ramasser, une voix forte se fait clairement entendre dans la cour. Astre Solaire, debout sur les remparts à l'est, lève son arme divine, le Glaive de Sommer, au-dessus de sa tête.

— Ton heure est venue, Seigneur des Ténèbres ! proclame-t-il.

Vous levez les bras, comme pour vous défendre, mais rien ne peut vous protéger contre les flammes blanches et pures qui déferlent sur vous. Vous hurlez lorsque la lumière incandescente vous incinère, et mourez comme un grand nombre de vos prédécesseurs, anéanti par cette arme sacro-sainte qu'est le *Sommerswerd*. Votre vie et votre quête prennent fin ici.

31

Vous vous jetez de côté, vos capacités supérieures poussant votre corps à ses limites. Plus rapide que le destin, vous esquivez le liquide déferlant et gravissez les escaliers au moment même où la vague de métal en fusion engloutit le palier où vous vous teniez. Vous essuyez la sueur de votre front, puis continuez votre ascension vers la salle au sommet des escaliers. Rendez-vous au 70.

32

— Je sais que c'est toi, dit le Ghoulag sans lever la tête. Pourtant, tu sais que je ne peux pas te laisser passer. Tu dois me tuer. Sinon, je trouverai le moyen de mettre fin à ton existence.

— Je sais, répondez-vous. Tu me l'as déjà dit.

— Non. Tu ne sais pas tout, loin de là. Lorsque tout est décidé, je ne sers qu'un maître, celui qui règne sur la Noirceur. Je lui fus consigné voilà bien longtemps ... et même si je le déteste, même si je le combats de toutes mes forces, c'est à lui, et à lui seulement, que je dois allégeance.

— Alors pourquoi es-tu ici ?

— Pour quelle autre raison ? Les cieux en ont décidé ainsi. Je fais partie de ta destinée maintenant, que tu le désires ou non, et c'est à moi qu'échoit la tâche de te faire parvenir, avant ton départ, un dernier avertissement.

— Et quel est-il, vieil homme ?

— Tout simplement ceci : *je devais te tuer*, quand tu recherchais l'épée. Je devais aussi te tuer, après ton triomphe. Je dois te tuer, encore aujourd'hui, mais je ne l'ai pas fait. Pour cette raison, montre-moi ta miséricorde, jeune Seigneur, et contemple la plus grande peur de Naar.

— Qui est ?

Vous observez le Ghoulag dans l'expectative. C'est à ce moment qu'il relève enfin la tête et vous regarde dans les yeux.

— Te perdre.

Un moment de silence. Puis le Ghoulag enchaîne :

— Les pièges d'Ishir et de Kaï sont tendus. Ils tenteront d'acquérir ton âme. Et c'est cela que Naar craint par-dessus toute chose.

— Meurs bien, vieux crétin.

Vous portez un coup d'estoc. Le Ghoulag ne perd pas son temps à agoniser. Il s'affaisse vers l'avant, tombe de sa chaise, et se désintègre, chair et os, avant même de toucher le sol.

Il est enfin libre de ses entraves.

Sans dire un mot de plus, vous poursuivez votre quête pour conquérir le Monastère.

Rendez-vous au 65.

33

Le piège ne peut être dissimulé à vos yeux. En enfilant le corridor du regard, vous distinguez une vision extraordinaire. Bien qu'il semble exister des créatures hurlantes, assoiffées de sang, il n'y a rien de tel, mais plutôt une œuvre incroyable de machinerie. Des engrenages surgissent à tous les angles des parois, prolongés de lames effilées, créant un labyrinthe de membres mécaniques fouettant l'air de manière désordonnée. Le mécanisme qui commande à ces horreurs est manifestement responsable des bruits affreux qui font écho dans la galerie. Rendues invisibles par sorcellerie, ces armes funestes sont conçues pour déchiqeter tout être vivant, mais en vertu de vos sens, vous êtes aisément capable de vous frayer un chemin parmi elles sans ressentir la morsure de leurs lames aiguisées. Au bout du couloir, vous gravissez les escaliers. Rendez-vous au **70**.

34

Derrière vous, dans l'une des déflagrations les plus puissantes qui se puissent imaginer, la cité d'Helgedad est oblitérée par une sphère de blancheur éblouissante. Sept ans après votre victoire sur les armées qui l'assiégeaient, votre capitale est réduite à un cratère rempli de métal en fusion, détruite pour la deuxième fois. Toutefois, vous n'en avez cure. Ce n'est, pour vous, qu'un simple contretemps. Au début, vous n'aviez que Helgedad, mais à présent, le monde entier est vôtre, du pôle nord au pôle sud, à l'exception du Sommerlund. Vous pouvez reconstruire votre capitale en n'importe quel endroit. Quant à vos vingt NeoDrakkarim perdus, vous en ferez d'autres ; vous en préparez d'ailleurs un nouveau contingent, en ce moment même, sous les ruines de Kaag.

Vous êtes tout de même passablement inquiet, car des rumeurs voulant que le Ghoulag l'ait appris sont parvenues à vos oreilles ...

Malgré tout, vous avez survécu. Pour le moment, c'est tout ce qui compte. Tant que vous demeurerez en vie, vous pourrez toujours essayer à nouveau.

Il ne restait rien à Helgedad pouvant vous retenir ou vous préoccuper. À présent que la cité a disparu, vous êtes libre de créer une nouvelle capitale, une ville à votre image. Grâce à tous les esclaves que vous ont rapporté les dernières campagnes, vous n'aurez aucune peine à trouver la main d'œuvre nécessaire, ni d'ailleurs les matériaux requis pour rendre la cité plus noire et terrifiante qu'avant.

Tout ce qui compte, maintenant, c'est la vengeance. La vengeance contre le Kaï, qui a osé se dresser ouvertement contre vous et vos plans.

Cette seule idée en tête, vous volez à tire-d'aile vers le Sommerlund, prêt à mettre fin à cette guerre interminable – une fois pour toutes.

Rendez-vous au **55**.

35

— Ah oui, assieds-toi, mon maître des Ténèbres, et écoute le récit de mes malheurs ! Une triste histoire qui fait de moi ton esclave, soumis à ton espèce depuis la nuit des temps.

Il sourit largement, puis s'adosse à la chaise à laquelle son corps est uni, fusion odieuse de la chair et du métal, châtiment d'un péché que le temps a oublié.

— Faut-il vraiment s'étonner que j'aie voulu te détruire ? Qui pourrait vouloir ta destruction plus ardemment que moi ? Pourtant, comment pourrais-tu tenter de m'anéantir en retour, puisque c'est moi qui détiens la clé de ton salut ?

— Dis-le-moi ou meurs, crachez-vous.

— Quelle diplomatie. Il en fut toujours ainsi, avec toi et les tiens.

Le Ghoulag secoue la tête.

— Gnaag fut le seul à vraiment posséder le sens de la négociation. Tu oublies que je suis un marchand d'information, et qu'un marchand doit toujours réaliser un profit dans une transaction. Oh, inutile de nommer un prix. J'ai déjà choisi ce que je veux. Tu n'as qu'à me le donner.

Si vous voulez étripper le Ghoulag, rendez-vous au **54**.

Si vous consentez à poursuivre cette discussion, rendez-vous au **16**.

36

— Je n'en choisis aucun, grondez-vous en levant votre arme. Et je crois qu'il me reste une tâche à finir en ce qui te concerne. Je vais l'achever à l'instant !

— Crétin, dit Astre Solaire. Aucun, puisque tu l'as voulu ainsi. Disparais à jamais !

Sur ce, il lève le Glaive de Sommer et déchaîne un rayon de pure puissance blanche. En une fraction de seconde, vous êtes annihilé, anéanti avant d'avoir pu formuler une seule pensée.

— Ainsi soit-il, énonce Astre Solaire.

Votre vie et votre quête prennent fin ici.

37

Au moment où Alonzo reçoit le coup mortel, il sourit.

— Avec ce geste, tu perds ton âme, Élu des Ténèbres !

Tout à coup, son épée disparaît, remplacée par un objet qui ressemble bizarrement à une estampe, et son regard devient celui d'un sauvage. Levant la main au-dessus de la tête, il bondit, et grâce à un sortilège aussi puissant qu'inattendu, il bouge si vite que vous n'arrivez pas à réagir. Sa main s'abat durement sur votre front – et dans l'instant qui suit, il émet son dernier souffle et s'effondre à vos pieds.

Vous êtes maintenant affublé d'un Joyau Solaire au milieu de votre front. Il y est incrusté et ne peut plus être retiré de votre chair.

Vous devez l'inscrire dans la liste de vos Objets Spéciaux. Vous ne pourrez jamais choisir de vous en défaire par la suite. Si vous possédez déjà le nombre maximal d'Objets Spéciaux autorisés, vous devez en abandonner un au profit de celui-ci.

Rendez-vous ensuite au **18**.

38

Le visage de l'enfant se fait moqueur lorsque votre arme passe à travers son corps gracile.

— Tu ne peux pas me détruire, car je suis déjà morte, et ceci – tout ceci n'est qu'une vision de l'avenir qui nous attend.

Sa voix devient malicieuse et ses traits se font durs et cruels.

— Je suis le reflet de ton âme, Seigneur des Ténèbres, un miroir dressé par mes maîtres, les Vakeros, pour mettre à l'épreuve les âmes de ceux qui voudraient entrer ici. Tu n'es pas digne, et pour cette raison, tu mourras, Élu des Ténèbres – et ton destin sera ô combien cruel.

D'un geste désinvolte de la main, elle aspire votre énergie vitale, et ce simple geste vous torture et vous fait crouler à genoux. Vous perdez 20 points d'Endurance.

Ceci fait, la fillette s'évanouit, et vous demeurez seul dans la jungle déserte.

L'illusion s'est apparemment dissipée. Vous avez survécu à l'infâme épreuve des Vakeros ; vous avez franchi la porte de leur royaume.

Le cri guttural de votre monture vous rappelle que vous avez encore une distance importante à couvrir aujourd'hui, aussi remontez-vous en selle et lancez-vous le Zlan à l'assaut du ciel.

Rendez-vous au **21**.

39

Vous choisissez les membres de votre groupe en faisant usage de vos capacités, sélectionnant les Drakkarim aux traits les plus Sommerlundais pour vous accompagner. En vous enveloppant de tuniques prélevées au cours des années sur des Kaï morts au combat, vous lancez votre opération d'infiltration au crépuscule, alors que la nuit se fait proche.

Vous ne tardez guère à rencontrer des obstacles.

Lorsque vous découvrez la pierre qui recouvre les escaliers menant au tunnel souterrain, vous discernez aussi quatre silhouettes sombres en attente. Même si elles agissent comme de vulgaires sentinelles, prêtes à combattre quelques créatures avant de battre en retraite, vous connaissez la véritable raison de leur présence en ces lieux. Elles surveillent l'entrée secrète de la Crypte.

Vous êtes certain que ces hommes disposent d'un moyen d'alerter le Monastère à la première alerte, et c'est précisément ce qui vous préoccupe. Les tuer serait facile ; les tuer sans leur donner l'occasion de sonner l'alarme est une tâche beaucoup plus complexe.

Si vous maîtrisez l'Archidiscipline de la Création de Serviteurs et désirez donner vie à quatre Helghasts pour éliminer les Guerriers Kaï, rendez-vous au **22**.

Si vous maîtrisez la Discipline Supérieure des Aspects de la Chair et désirez vous en occuper vous-même, rendez-vous au **64**.

Si ces options ne vous sont pas permises, il n'y a malheureusement aucun moyen de supprimer les gardes sans donner l'alarme. Si vous tentez de les agresser, le tunnel menant à la Crypte sera assurément scellé avant que vous ne puissiez vous y engager.

Vous devez retourner au **55** et choisir un autre plan d'action.

40

Des créatures défilent autour de vous, découpant votre chair de leurs griffes aiguës. Vous les ressentez, mais vous êtes incapable d'en déterminer la nature. Fantômes invisibles, elles vous entourent complètement, et vous ne pouvez rien faire contre elles. En vous débattant futillement, vous êtes déchiqueté de tous les côtés. La vie vous quitte au moment où vous posez une semelle sur le premier degré de l'escalier. Votre vie et votre quête prennent fin ici.

41

Les portes du Monastère ont tenu pendant des siècles. Depuis la construction du Second Monastère Kaï, elles n'ont jamais été percées. Vos commandants vous écoutent dubitativement expliquer votre plan, mais nul n'ose formuler ses objections. Ils craignent votre courroux et celui de Naar bien plus que la mort au champ de bataille.

Les troupes se rassemblent à contrecœur, car personne ne se réjouit de votre décision. Cette tactique a déjà été tentée au cours du siège, et le souvenir du revers cuisant essuyé par vos forces est toujours fraîchement inscrit dans leur mémoire. Mais cette fois, ce sera différent.

Vous en êtes certain, car cette fois, ils ont un Seigneur des Ténèbres à leur tête.

Tandis que vous mènerez l'assaut sur la porte principale, un détachement de vos légions attaquera le mur opposé du Monastère. Vous espérez que cette diversion réduira les effectifs du Kaï derrière la porte. Vous êtes convaincu que la stratégie sera couronnée de succès, même si vous soupçonnez que le coût en vies humaines sera élevé. Ceci, toutefois, ne vous préoccupe guère. Vous avez sans contredit l'avantage du nombre, et il vous reste d'autres armées s'il advient que celle-ci est anéantie.

Lorsque la nuit est noire, vous lancez l'assaut.

Chargeant avec une fureur née de votre haine profonde des Kaï et de leurs alliés, vous hurlez

à tue-tête. Des nuages de flèches et des traits de feu emplissent le ciel au-dessus de vos troupes, ouvrant de larges brèches dans vos rangs. En dépit de tout, vous persévérez, et bientôt, avec toute votre force, vous tentez de défoncer les portes du Monastère.

Elles tiennent bon.

Pendant ce temps, vos propres archers s'approchent des remparts et arrosent leurs défenseurs de traits. Ils attirent ainsi l'attention des archers ennemis et donnent un répit à votre infanterie.

Les portes résistent à tous vos assauts, mais vous avez un autre plan.

D'un geste du bras, vous ordonnez à vos machines de guerre d'ouvrir le feu. Avec des claquements secs, les câbles des catapultes se relâchent, projetant d'énormes quartiers de roc contre les portes et les murs. D'autres projectiles, remplis d'explosifs, embrasent les gigantesques vantaux et les structures environnantes. Vos troupes hurlent, décimées à nouveau, cette fois par vos propres actions. Pourtant, les portes résistent toujours.

Les flèches et les attaques magiques se mettent à pleuvoir à nouveau. Jetant un coup d'œil à vos archers, vous voyez qu'ils ont été anéantis. Toutefois, les portes du Monastère commencent enfin à faiblir. Vous les entendez craquer sous vos assauts répétés. Tout à coup, l'allégresse vous envahit. Une fissure large d'un demi-pouce est apparue dans les vantaux.

Votre tactique commence enfin à porter fruit.

Les flèches ennemies cessent de grêler. Subitement, tout est silencieux. Une grande quiétude est descendue sur vos hommes également. Déconcerté, vous virevoltez, frustré de voir la victoire vous échapper alors qu'elle était à portée de main.

C'est en faisant volte-face que vous apercevez, à l'horizon, les premières lueurs du jour.

Virevoltant à nouveau, vous voyez l'homme sur les remparts, au moment où les premiers rais du soleil jouent sur la pointe de son épée dorée.

— Ton heure est venue ! s'exclame Astre Solaire en levant le Glaive de Sommer.

Avec une précision mortelle, il pointe son arme divine à l'endroit où vous vous tenez. La fin vient dans une marée de flammes blanches et pures, une vague déferlante qui vous incinère avec tous ceux qui vous entourent. Vous disparaissiez, instantanément réduit en cendres.

Avec vous meurt l'avenir glorieux pour lequel vous combattiez.

42

Vous cessez votre poursuite, puis visitez la route la plus proche, où de nombreux mouvements de troupes ont lieu. Peu après, vous revenez à l'endroit que vous avez quitté, désormais secondé par des centaines, voire des milliers d'hommes. Malheureusement, la piste du Kaï s'est estompée. Vous n'avez guère le temps de vous demander comment une telle chose est possible. Quelques minutes plus tard, tout ce secteur de la cité disparaît dans une explosion gargantuesque, si puissante et surnaturelle que vous êtes consumé en même temps que vos projets d'avenir. Votre vie et votre quête prennent fin ici.

43

Vos instincts s'éveillent lorsque vous vous approchez, tout comme si vous aviez été attiré vers cet endroit. Le besoin que vous ressentiez de pénétrer dans les jungles du Dessi trouve ici sa justification, confirmant que vous avez fait le bon choix.

Vous faites atterrir le Zlan près du gouffre, puis vous vous agenouillez au-dessus du vide. Il en monte les sons et les bruits propres à la présence d'êtres vivants.

Des Agarashi vivent là-dessous. Mieux, ils attendaient votre venue.

À la force des poignets, vous descendez dans le gouffre, mais à peine avez-vous parcouru la moitié de la distance qu'un bruit de cliquetis envahit l'air. La noirceur se referme alors sur vous.

Ce lieu est sacré pour Naar. Vous avez surmonté tous les pièges dressés sur votre route, destinés à vous empêcher de venir ici, mais cela ne suffit pas : vous devez être mis à l'épreuve une dernière fois, afin que les êtres de l'abysse sachent si le Mal réside réellement en vous, ou si vous êtes toujours indigne de vous proclamer un Seigneur des Ténèbres d'Helgedad.

Une noire puissance monte des profondeurs infinies du gouffre. Elle emplît le ravin et heurte votre corps, vous fouettant de sa force magique et vous broyant contre la paroi de pierre.

Vous devez exercer toute votre force musculaire uniquement pour tenir bon.

Si vous maîtrisez l'Immunité aux Sortilèges, rendez-vous au **13**. Sinon, rendez-vous au **59**.

44

Vous pulvérisiez la dernière créature de pierre, rompant le sortilège et triomphant de ce nouveau piège tendu par le seigneur de cette tour. Savourant son incompetence avec un sourire de mépris, vous traversez la salle et montez les escaliers, certain de pouvoir relever tout défi issu de son imagination déficiente. Rendez-vous au **66**.

45

— Que Kai me garde, souffle Astre Solaire, et me pardonne mon péché. J'avais tort !

Il est agité d'un soubresaut lorsque vous le frappez à nouveau, mais au lieu de crouler, mortellement blessé, il guérit complètement sous vos yeux. La puissance contenue dans la chambre sacrée derrière lui, couplée à ses propres capacités, lui a rendu la vie et la force.

— J'ai eu tort. Les voies suivies par les dieux ne sont pas celles des hommes, et leur sagesse est supérieure à la nôtre.

Il fait volte-face et s'élançe brusquement vers l'escalier de l'autre côté de la pièce.

— Non ! hurlez-vous en vous lançant à sa poursuite. Cette victoire ne me sera pas refusée !

Vous surgissez en diable dans une nouvelle chambre. Les sept Pierres de la Sagesse reposent ici, nimbées d'une radiance éblouissante. Lorsque leur lumière glorieuse vous baigne, une vision extralucide s'impose graduellement à vos yeux.

De vives lumières, similaires à des étoiles, vous entourent. Parmi elles, des êtres auréolés de clarté tiennent un grave conciliabule.

• *Naar a rompu la trêve, dit l'entité la plus brillante. Il nous a volé l'un de nos enfants. Il doit être puni. Cette guerre doit prendre fin.*

• *Paix, dit une autre présence.*

Sa lumière vous fait songer à celle de la lune ; sa voix, à votre ouïe, est celle d'une femme.

• *Kai, ce qui fut fait peut être défait. Ce qui fut brisé peut être réparé. Nous ne devons pas renoncer à tout le bien que nous avons accompli pour un incident aussi mineur.*

• *Il a volé une âme. Ses servants sont venus, suivis de leur noirceur, et ont kidnappé l'un des nôtres. Non, c'est pire ; ils nous ont endeuillés, sans le moindre remords, sans offrir en contrepartie la moindre compensation. Il doit être puni, Ishir. Cette fois, il a dépassé les bornes.*

• *Non. Il n'est que désespéré. Nous avons remporté de grands triomphes récemment. C'est la mort de tous ses champions sur Aon qui l'a poussé à ces extrêmes. Nous devons être patients, et surtout, l'équilibre doit être maintenu.*

Ishir demeure contemplative, avant de reprendre la parole :

• *Nous avons besoin d'un agent. Un agent prêt à risquer son âme et son essence pour entrer dans les Ténèbres, pour communiquer l'espoir à cette âme perdue, pour la guider, pour la ramener vers nous. Seulement ainsi les dégâts provoqués par Naar pourront-ils être réparés.*

• *J'irai, dit alors une faible lumière.*

- *Tu pourrais ne jamais revenir. S'il devait choisir les ténèbres plutôt que la lumière ...*
- *Je sais, répond la lumière pâle. Mais il devait être mien dans la vie à venir. Comment pourrais-je agir autrement ?*

- *Ainsi soit-il, énonce Kaï.*

- *Ainsi soit-il, énonce Ishir.*

Vous émergez de la transe. Une main s'est posée sur votre épaule. Le regard d'un commando drakkarim est posé sur vous ; ses traits expriment la confusion, comme s'il se demandait ce qui a bien pu vous arriver.

— Seigneur ? questionne-t-il avec hésitation.

Vous remarquez que la lumière dans la pièce s'est affaiblie. La puissance sacrée des Pierres de la Sagesse a diminué, temporairement sans doute, permettant à vos troupes de traverser impunément la salle. Cette vision était-elle réelle ? Ou avez-vous été victime d'une illusion engendrée par le combat qui a opposé votre volonté à celle des Pierres ?

— Vous avez triomphé, dit le Drakkar. Nous pouvons passer.

— Comment oses-tu poser la main sur moi, vile larve insolente ? rétorquez-vous.

Pourtant, la sainteté de ce lieu n'est pas sans effet sur vous, car vous renoncez à l'idée de déchirer l'impertinent en lambeaux comme il le mérite.

Sans dire un mot de plus, vous gravissez les escaliers qui mènent aux chambres du Monastère lui-même, tout en vous préparant mentalement au combat qui vous attend.

Rendez-vous au **73**.

46

C'est un couloir plutôt long, prenant fin à la base d'un escalier. Le long du mur, des torches sont allumées, mais lorsque vous avancez dans le corridor, leurs flammes vacillent, un peu comme si une brise imperceptible les caressait. Vous ne ressentez absolument rien, mais vous devinez qu'il y a autre chose, dans ce couloir, que vous-même et ces torches.

Cela se manifeste par un murmure à peine discernable, un chuchotement, un son si ténu que seule l'oreille la plus sensible pourrait l'ouïr. Mais son intensité augmente à mesure que vous progressez le long du couloir. Le bruit devient un crépitement dans l'air, puis se transforme en grondement. Ce n'est pas un bruit de voix, mais un véritable rugissement, tel celui d'une centaine de monstres annonçant votre destruction.

Si vous maîtrisez l'Archidiscipline de l'Omniscience, rendez-vous au **33**.

Sinon, mais si vous maîtrisez la Discipline Supérieure du Sens Secret, rendez-vous au **57**.

Si vous ne maîtrisez pas ces Disciplines, vous devez tirer un nombre de la Table de Hasard.

S'il est compris entre 0 et 4, rendez-vous au **19**.

S'il est compris entre 5 et 9, rendez-vous au **40**.

47

Vous levez les yeux et souriez, car ces pièges si savamment disposés pour vous détruire n'auront aucun effet sur un personnage doué de votre puissance. La chaleur du liquide vous englutit telle une vague, puis le métal en fusion s'écoule après avoir fait fondre le plancher. Sans accorder plus d'attention à cette embûche, vous gravissez les escaliers. Rendez-vous au **70**.

48

— Ha ! s'exclame une voix, attirant votre attention sur un homme au visage vieilli. Je vois que tu as survécu à leurs sortilèges, mais peux-tu survivre à ceci, hein ?

Il lance alors une bouteille quelconque vers vous.

Doué de réflexes égaux à ceux d'un Grand Maître Kaï, vous attrapez la fiole en plein air. Ce qui ne l'empêche pas de vous exploser entre les mains. Des fumées nocives vous enveloppent, mortelles pour tout être vivant du Magnamund, mais elles se dissipent trop rapidement dans l'air pour garder leur pleine efficacité. Néanmoins, à moins de maîtriser l'Archidiscipline de l'Immunité à l'Environnement, vous perdez 15 points d'Endurance.

— Comment t'as aimé ça ? se moque l'homme.

Tout ce qu'il a réussi à faire, c'est vous mettre en rogne. Vous fondez droit sur lui, déterminé à lui faire payer son geste irréfléchi.

HERBORISTE DE BHATAR

Habilité 33 ~ Endurance 27

Cet ennemi emploie toutes sortes de potions contre vous. Vous ne lui ferez perdre que la moitié des points d'Endurance réglementaires à chaque Assaut. Par ailleurs, à moins de maîtriser l'Immunité à l'Environnement, vous perdrez 5 points d'Endurance additionnels à chaque Assaut en raison de ses gaz toxiques. En cas de victoire, rendez-vous au **68**.

49

Vous chevauchez votre Zlan Impérial — votre quatrième cette année — et prenez votre envol en direction du Dessi. Cette monture connaîtra sans doute le même sort que toutes les autres, mourant d'épuisement après avoir été impitoyablement éperonnée jusqu'à ses dernières forces. Cela n'importe que peu, car il s'agit, après tout, d'un vulgaire outil, destiné à être utilisé, puis jeté.

De fait, la créature est presque exténuée lorsque vous atteignez les camps de vos armées dans les jungles de la grande nation du Dessi.

Dessi, une contrée étrange, est gouvernée par une race ancienne, celle des Anciens Mages. Il n'en reste qu'un nombre limité ; on dit même qu'il en reste si peu qu'ils font face à l'extinction. Leur ère est révolue depuis des siècles, mais leur héritage demeure intact. Les Vakeros, des guerriers formés en arts martiaux et instruits en sorcellerie, défendent ces terres.

D'ailleurs, ils ont donné du fil à retordre à vos légions.

Normalement, ils devraient toujours protéger le pays, mais vos commandants Xagash vous attendent avec une curieuse révélation. Les jungles sont désertes : pas de villageois, ni d'ailleurs d'Anciens Mages ou de Vakeros. Tout comme s'ils avaient disparu, évaporés.

Tout est maintenant silencieux au Dessi, comme si toute vie avait disparu également. Apparemment, vos forces s'apprêtaient à s'aventurer au cœur des jungles, afin de confirmer la disparition totale des hommes et des bêtes. Toutefois, vos instincts vous avertissent qu'une intrigue plus grande encore se trame dans ce pays. Vous devez pénétrer seul dans cette jungle. Quelque chose vous attend, quelque chose qui a été préparé uniquement pour vous et que *vous* devez découvrir.

Les capitaines sous vos ordres se montrent sceptiques, mais nul ne désire encourir votre courroux, aussi vous laissent-ils faire la décision qui s'impose.

Si vous désirez obéir à vos instincts et entrer seul au Dessi, rendez-vous au **63**.

Si vous préférez laisser vos armées envahir le pays, rendez-vous au **9**.

50

Vous franchissez le portail noir et pénétrez dans la salle du trône de Naar. Derrière vous, la porte se referme, vous laissant debout sous un nuage de ténèbres qui bouillonne au-dessus de vous. Un nuage dans lequel deux yeux humains se manifestent.

• *Incline-toi devant moi !* tonne une voix terrible ne pouvant appartenir qu'à Naar. *Incline-toi*

devant ton Seigneur, et prends ta place à ma droite, car tu as triomphé au-delà de toutes mes espérances, et malgré tout, tu es revenu par ta propre volonté.

Sans même une pensée, vous vous retrouvez à genoux, complètement assujetti, et vous vous inclinez devant le maître que vous servirez pour l'éternité.

• *Lève-toi maintenant, mon nouveau Champion, ordonne Naar, et vous vous retrouvez subitement debout à nouveau. Nous devons maintenant attendre, pendant que tes armées ravagent le monde. Lorsque le temps viendra, tu retourneras là-bas, sous mon commandement, et nous partirons vers de nouvelles conquêtes, de nouvelles aventures. Aujourd'hui cependant, nous devons patienter, et nous préparer à affronter nos ennemis célestes ... jusqu'au jour où nous pourrons faire la guerre à nouveau.*

Vous hochez la tête, et souriez.

Vous avez rejoint les rangs de l'élite, aux côtés de Naar lui-même, en tant que son gardien et champion. Vous êtes le défenseur de son trône et vous avez sa confiance. Vous êtes devenu plus puissant que dans vos rêves les plus fous ... mais pourtant, il restera toujours une part infime de vous-même qui posera la question : *Et si ... ?*

Car il est impossible de ne pas remarquer l'absence de Goragik.

Non que vous ayez besoin d'elle, bien sûr. Mais en dépit de tout, lorsque vous constatez son absence, votre âme, bien que monstrueusement forte, se sent curieusement vide et creuse.

Pourtant, vous avez triomphé, et vous avez survécu. Et vous allez maintenant pouvoir mener un nouveau combat, dans une nouvelle guerre, d'une envergure beaucoup plus grande que celles livrées ou imaginées sur le Magnamund.

La guerre des Immortels célestes.

51

Vous courez à toute allure, à travers les créatures et jusqu'aux escaliers, mais leurs mouvements saccadés vous suivent. À votre horreur, vous voyez leurs ailes battre dans l'escalier derrière vous et vous rattraper rapidement. Vous pressez le pas en apercevant une porte au-dessus de vous. Mû par une hâte fébrile, vous l'arrachez presque de ses gonds, tandis que la première créature vous blesse de ses griffes. Vous perdez 2 points d'Endurance, sauf si vous avez l'Immunité à Toutes les Armes. Dès que vous franchissez la porte, vous la claquez derrière vous, arrêtant les créatures et accédant au prochain niveau de la tour. Rendez-vous au 66.

52

Il ne reste plus que trois mètres entre le plafond et le plancher lorsque vos yeux discernent une région plus sombre dans l'un des coins de la voûte. Mû par un espoir soudain, vous courez vers cette zone d'ombre qui ne peut être qu'un trou. Vous vous placez en dessous au moment où le sol va rejoindre le plafond, ce qui vous hisse au niveau supérieur de la tour. Rendez-vous au 7.

53

Lorsque vous portez le coup mortel, le Kaï s'exclame à pleins poumons :

— Que Kaï me garde !

À votre effarement, il ne meurt pas. Au lieu de cela, ses plaies se referment miraculeusement et il parvient à prendre la fuite.

— Souviens-toi des légendes de Loup Solitaire ! s'exclame-t-il. Tu n'as pas encore gagné !

— Tu n'es pas Loup Solitaire ! rétorquez-vous en ricanant.

Toutefois, l'inquiétude a envahi vos traits. Les Seigneurs des Ténèbres de jadis furent obliés lors que le jeune Kaï qui deviendrait le premier Grand Maître Suprême arma un explosif, une

bombe si puissante qu'elle anéantit la cité d'Helgedad et pulvérisa la source de vie des Seigneurs des Ténèbres qui menaient leurs armées à la guerre. Si un tel explosif a été placé ici aujourd'hui, tous vos espoirs soigneusement nourris pourraient s'envoler.

Vous vous précipitez vers la chambre où les NeoDrakkarim sont endormis, toujours humains et fragiles au cours de leur développement, mais il est trop tard. Une explosion gigantesque fait déferler une vague de blancheur suffisamment puissante pour vous anéantir.

Ainsi, une fois de plus, un Cristal Explosif façonné par les Anciens Mages réussit à détruire les Seigneurs des Ténèbres, ainsi que tous vos projets d'avenir. Votre existence prend fin ici.

54

Sans écouter ses cris de supplication, vous bondissez sur lui, l'arme au clair, déterminé à l'imprimer dans le sol jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'une flaque de sang. Mais vous rugissez de colère lorsque votre arme traverse son corps. Le Ghoulag esquisse l'un de ses sourires maudits en vous toisant de sa sempiternelle chaise.

— Vois-tu, jeune Seigneur des Ténèbres, tu ne peux me tuer, car je ne fus jamais ici.

Son rire fait encore écho dans vos oreilles lorsqu'il disparaît devant vous, emportant tous les objets dans la salle sauf ceux que vous transportez personnellement.

Vous le maudissez une fois de plus, car rien ne vous apporterait une plus grande satisfaction que l'acte de lui faire rendre les tripes, à ce traître qui mérite tous les châtements de l'Univers des Ténèbres. Pourtant, vous n'avez pas encore choisi votre prochain plan d'action, et avant qu'il ne soit trop tard pour agir — avant que le destin ne referme ses griffes sur vous — vous devez faire une décision.

Si vous choisissez d'aller seconder vos armées au Dessi, rendez-vous au **49**.

Si vous croyez qu'il est plus sage de rester à Helgedad, rendez-vous au **56**.

Si vous préférez agir contre les Kaï et éradiquer enfin leur Ordre, rendez-vous au **55**.

55

Peu après votre survol de la frontière, les tours se profilent à l'horizon, leurs drapeaux aux couleurs du Kaï flottant dans la brise d'automne, dans la lumière pâlisante du crépuscule. De la plus haute tour jusqu'aux pieux sur les remparts, les étendards sont partout, et partout autour de cette fière citadelle, vos armées se massent dans les campagnes. Le dégoût vous envahit. Votre pavillon est celui qui devrait flotter au-dessus de ces murailles. En dépit de tout, après toutes ces années, la bannière du Kaï résiste encore et toujours à votre puissance.

Des cris se font entendre à votre approche. Vos troupes exténuées se donnent hâtivement une apparence présentable. Après tant d'années dans les tranchées, tant de combats livrés sur le front, c'est tout juste s'ils ont encore l'allure de troupes organisées. Leurs uniformes, souillés et déchirés, semblent porter la marque de siècles d'usure.

Tout de suite après avoir sauté du dos de votre Zlan Impérial, vous commencez par remettre vos troupes en état de faire la guerre. Deux jours plus tard, lorsque vos armées sont suffisamment ragaillardies, vous passez enfin aux choses importantes.

En dépit des protestations émises par vos nouveaux généraux — suite auxquelles vous avez de *nouveaux* nouveaux généraux — le temps est venu de conquérir le Monastère Kaï.

Si vous possédez la Clé du Maître, rendez-vous au **6**.

Si vous désirez prendre les portes principales d'assaut, rendez-vous au **41**.

Si vous préférez bombarder le Monastère grâce à une armée de Kraans, rendez-vous au **60**.

Si vous possédez Helshezag ou la Marque du Champion, et si vous souhaitez recourir à leur puissance destructrice, rendez-vous au **2**.

56

Le temps passe lentement à Helgedad, loin de la guerre qui fait rage. Le Dessi, complètement et mystérieusement abandonné par ses habitants, a été ajouté aux nations conquises sur la carte, et cela en dépit du fait que vos armées n'en occupent que les frontières, craignant de s'aventurer au cœur de l'immense contrée silencieuse. Comme toujours, les Kaï refusent de capituler. Le siège de leur Monastère ne semble pas suffire à affaiblir leurs défenses. Pendant ce temps, les monts Durncrag sont le théâtre d'escarmouches incessantes.

Curieusement, les Kaï semblent pouvoir entrer et sortir de leur forteresse à volonté, confondant vos forces et gardant le Sommerlund libre, tout en défendant leurs propres murailles contre les assauts de vos légions. Les récits du siège du premier Monastère, à l'époque où Zagarna était le Seigneur des Ténèbres, racontent une histoire bien différente.

Force vous est d'admettre que même Zagarna avait remporté un succès supérieur au vôtre !

La tentation est grande d'aller apprendre des leçons de stratégie à vos généraux — ou d'aller les remplacer par de meilleurs stratèges — mais ce serait sans doute trop facile. Au lieu de cela, vous restez à Helgedad, jouant les jeux politiques qui égalaient la vie quotidienne de la cité. Vous intervenez au gré de votre humeur, manipulant les pions sur l'échiquier que sont les Maîtres des Ténèbres Inférieurs, vos subordonnés. Pendant ce temps, les semaines s'égrènent, sans nouvelles encourageantes du côté du Sommerlund.

En revanche, les rapports quotidiens de vos armées dans le sud vous apprennent que la conquête totale du Magnamund austral n'est plus qu'une question de temps. Seule l'alliance des Nations Libres du Sud vous résiste encore, mais elle s'effondrera inévitablement.

Ensuite, vous pourrez concentrer tous vos efforts contre le Sommerlund et le Kaï.

Vous n'êtes guère ému par les rapports faisant état de nombreux réfugiés cherchant asile au Sommerlund, de Chevaliers de la Montagne Blanche attaquant vos armureries, d'Anciens Mages soutenant le Kaï et la Confrérie de l'Étoile de Cristal, ou d'Herboristes offrant leur allégeance au roi du Sommerlund à Holmgard. Ce n'est qu'au jour où un messager de Ruel, une nation alliée, apparaît devant vous, que vous remettez votre décision de rester à Helgedad en question.

L'homme est ravagé par la maladie. Il n'est plus qu'une créature rachitique, à peine digne de servir Naar, et l'odeur qu'il dégage assommerait toute créature inférieure à vous-même à la seule condition qu'elle ait un nez.

Ce personnage, pourtant, est l'Archidruide de Cener.

— Le Kaï résiste admirablement à tous les assauts, dit le vieux Cénérien. On dirait que Naar lui-même ne souhaite pas leur destruction, tant leurs défenses sont impénétrables. Leurs Grands Maîtres déjouent toutes nos tactiques, et leur nouveau chef, Astre Solaire, se moque de toutes nos tentatives d'assassinat.

L'Archidruide pose un regard sombre sur vous.

— On dit qu'il entretient une idée dangereuse. Il connaît l'existence des vingt nouveaux Maîtres des Ténèbres que vous élevez dans les tréfonds d'Helgedad, et bientôt, il formulera un plan pour les détruire, comme ses ancêtres l'ont fait jadis avec le Transfuseur. Nous avons besoin de votre aide pour écraser le Kaï avant qu'il ne mette ce plan à exécution. Cette menace pour notre avenir doit mourir dans l'œuf.

Sur ce, le Cénérien se tait et attend votre réponse.

Si vous décidez de vous rendre au Sommerlund pour affronter le Kaï, rendez-vous au **55**.

Si vous préférez demeurer ici, à Helgedad, pour protéger vos futurs Seigneurs des Ténèbres, rendez-vous au **15**.

57

Vos sens vous ordonnent de vous pencher, et vous le faites, au moment même ou quelque chose file au-dessus de votre tête à une vitesse ahurissante. Une fois de plus, vos sens lancent un avertissement. Cette fois, vous faites un pas de côté, esquivant la mort. Coup sur coup, vous pressez l'attaque d'une présence invisible et esquiviez impeccablement, sans toutefois comprendre la nature des armes mortelles qui vous menacent dans le corridor. Vous ne commettez qu'une seule erreur, lorsque vous ne réagissez pas assez vite pour éviter une douleur aiguë. Vous remarquez qu'une petite plaie est apparue dans votre chair, mais elle est trop minime pour vous préoccuper réellement. Vous perdez 1 point d'Endurance. Bondissant bizarrement d'un côté à l'autre, vous franchissez le corridor piégé et atteignez les escaliers sans plus de difficulté. Lorsque vous regardez derrière vous, vous entendez quelque chose qui ressemble au bruit d'engrenages soumis à des freins invisibles ... puis c'est le silence. Avec un soupir de soulagement, vous gravissez les escaliers. Rendez-vous au **70**.

58

Vous courez en direction d'un bâtiment, défoncez la porte d'un coup de pied, et foncez à l'intérieur, prêt à affronter tous les périls qui vous guettent. En réalité, vous avez peur de ce qui vous attend à l'extérieur. Si vous possédez le Joyau Solaire, rendez-vous au **25**. Si vous n'avez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au **10**.

59

Vous n'avez ni la force, ni les capacités nécessaires pour tenir bon, face aux vagues incessantes de puissance qui vous fouettent et vous frappent. Vos facultés vous font défaut. Vous n'avez pas été à la hauteur des espoirs que Naar avait fondés en vous. Avec un cri, vous tombez de la falaise et chutez dans le gouffre, ballotté comme un fêtu dans un ouragan. Vous êtes alors dévoré par la puissance qui vous submerge, et tel un brin de foin dans un brasier, vous êtes consumé. Votre vie et votre quête prennent fin ici.

60

Il est dit que lorsque Zagarna détruisit le Monastère Kaï, ses nuages de Kraans étaient si denses qu'ils occultaient la lumière du soleil. C'est un exploit que vous comptez répéter. Cette fois cependant, vous attaquerez de nuit, et vos forces seront beaucoup plus nombreuses. Vous connaissez le moyen de vaincre cette forteresse : vous devez vous introduire à l'intérieur des murs. Avec cette méthode, vous réussirez. Venus du ciel, vous tomberez directement dans la cour du Monastère, rendant les remparts futiles, et en vertu de vos forces supérieures en nombre, vous écraserez toute résistance. Nulle armée sur la face du Magnamund ne pourrait y résister.

Vos commandants ont déjà tenté cette stratégie, mais non avec les effectifs que vous envisagez. Lorsque vous leur exposez vos plans, ils hochent la tête, enfin convaincus.

Alors que la lune se lève, des hordes de Kraans prennent leur envol, chacun transportant un filet rempli de troupes de choc. Les Kaï remarquent immédiatement ce qui se passe, lorsque la lumière de la lune elle-même cesse de leur parvenir.

Bientôt, même les étoiles ne brillent plus dans le ciel recouvert de pure noirceur.

Avec un cri d'allégresse, vous bondissez à l'intérieur des remparts, au moment où le filet de votre Zlan est relâché également. Plusieurs guerriers sont tués sur le coup, mais ceux qui survivent à la force de l'impact sont beaucoup plus nombreux que les victimes.

Le combat a commencé.

Rendez-vous au **4**.

61

Le Kaï se déplace furtivement en direction des tunnels sous la cité. Vous remarquez qu'il ne fait pas beaucoup d'efforts pour effacer ses traces. Peut-être, songez-vous, vous conduit-il délibérément vers les chambres souterraines où vos protégés, les NeoDrakkarim, dorment et évoluent.

Longeant tunnel après tunnel, vous suivez l'infiltrateur, étonné par la facilité avec laquelle il se glisse le long des galeries, évitant tous les sombres habitants de la cité. Il ne ferait pas mieux si votre propre sang coulait dans ses veines, ou s'il était guidé par l'inspiration divine de Naar.

Vous songez à appeler vos gardes à la rescousse pour traquer le Kaï. Toutefois, si vous allez chercher des renforts, vous risquez de perdre sa trace.

Si vous désirez prendre le temps de rassembler des hommes, rendez-vous au **42**.

Si vous préférez continuer à le poursuivre sans aide, rendez-vous au **27**.

62

La cité d'Elzian apparaît vers midi, après plusieurs heures de vol ininterrompu. Cette cité, qui devrait normalement fourmiller de vie, est déserte également. Les rues sont dans un état d'abandon, tout comme si la ville n'était qu'un vestige d'une civilisation disparue. La tour au centre de la cité est sans contredit la construction la plus élevée ; elle surplombe tous les autres bâtiments. C'est la Tour de la Vérité, et c'est vers elle que vous vous dirigez.

Vous faites atterrir votre Zlan Impérial à sa base et marchez vers les vantaux. Quels mystères vous attendent à l'intérieur ?

À votre étonnement, une voix creuse résonne alors dans l'air et vous souhaite la bienvenue.

— N'hésitez pas à entrer. J'ai tant attendu le jour de notre rencontre.

Les portes de la tour s'ouvrent alors d'elles-mêmes.

Vous laissez prudemment le Zlan derrière et pénétrez dans une chambre à l'éclairage blafard. La pièce est ronde et deux corridors s'offrent à vous, l'un sur la gauche, l'autre sur la droite.

Rien ne permet de les différencier.

La chambre elle-même est éclairée par deux chandelles, une au-dessus de chaque issue. Tout en vous préparant mentalement à affronter tous les périls, vous choisissez la voie à suivre.

Si vous entrez dans la galerie de droite, rendez-vous au **5**.

Si vous entrez dans la galerie de gauche, rendez-vous au **46**.

63

La jungle est angoissante, car elle est aussi silencieuse qu'un tombeau. Vous avez réellement l'impression que toute vie a cessé, mais pourtant, alors que les brumes matinales se dissipent, la jungle paraît toujours verte et luxuriante ; les arbres sont indubitablement doués de vie. Vous ne tardez pas à atteindre la frontière, une région défendue seulement par une palissade en bois. Vous clignez alors des yeux, et regardez plus attentivement, croyant être le jouet de votre imagination. Vous faites descendre le Zlan Impérial plus près du sol afin de mieux observer la scène, et force vous est de conclure que vos yeux ne vous trompaient pas. Au milieu d'une porte ouverte dans la palissade, se tient une petite fille solitaire.

Si vous voulez enquêter sur la présence curieuse de cette enfant, rendez-vous au **24**.

Si vous préférez ignorer la fillette et voler droit vers Elzian, rendez-vous au **21**.

64

En vertu de vos pouvoirs ténébreux, vous transformez votre corps et prenez l'aspect d'un homme du Sommerlund, avec cheveux blonds, mâchoire carrée et traits charmants. Un humain moyen

verrait en vous l'être le plus beau qu'il ait contemplé de sa vie.

Tout en vous coulant dans l'ombre, vous vous approchez des sentinelles Kai.

— Qui va là ? s'exclame l'un des gardes.

— Ce n'est que moi, je reviens des montagnes, répondez-vous, mettant votre tunique et votre visage en évidence.

Le doute obscurcit leurs visages. Ils sont manifestement confus. En ce moment, leurs instincts doivent contredire ce que leurs yeux leur montrent.

— Comment savons-nous que tu n'es pas une créature des Ténèbres venue nous duper ? demande un second Kai.

— Est-ce que je ressemble à une créature des Ténèbres ? rétorquez-vous.

Vous ouvrez grand les bras.

— Venez me toucher, pincez-moi, palpez-moi, et voyez par vous-mêmes. Je ne suis pas un monstre, mes frères, je ne suis qu'un Compagnon fatigué revenant de patrouille. J'ai des informations importantes, concernant une nouvelle armée ennemie, à communiquer de toute urgence à notre maître bien-aimé.

— Je sens qu'il est maléfique, marmonne l'un des gardes.

— Il est trop sincère pour être maléfique, proteste le premier. Il me semble honnête. Pourquoi ne pas le prendre au mot et vérifier par nous-mêmes ?

Il ordonne ensuite à ses trois compagnons de vous tâter. Pendant qu'ils le font, vous les laissez découvrir jusqu'à quel point l'illusion est parfaite. Tout d'abord, votre contact leur paraît répugnant, comme si leurs mains pressaient que vous êtes imbu de maléfice, mais leurs facultés ne confirment pas cette impression instinctive.

Ils secouent finalement la tête.

— Même s'il n'est pas vraiment l'un des nôtres, il est humain. Cela devrait suffire à lui donner accès au Monastère. Si nous le laissons dehors avec toutes les créatures qui rôdent dans les parages, autant nous rendre coupables de meurtre. Il serait dévoré avant l'aube.

Le chef du détachement semble évaluer ses options. Il hoche finalement la tête.

Les sentinelles vous guident vers la pierre, et pour la première fois, les quatre hommes sont à votre portée. Avant même qu'ils n'aient pu émettre un cri, vous passez à l'attaque et exterminiez les quatre gardes sans leur laisser l'occasion de se défendre.

Les expressions de stupéfaction encore inscrites sur leurs visages ensanglantés suffisent amplement à assouvir vos pulsions meurtrières ... pour le moment.

Après avoir rassemblé votre escouade d'un geste du bras, vous utilisez la Clé du Maître pour révéler un escalier s'enfonçant dans le sol. Rayez cet Objet Spécial de votre Feuille d'Aventure.

Vous descendez ensuite silencieusement dans la pénombre, jusqu'à un tunnel qui vous mènera à la Crypte du Soleil. Rendez-vous au 8.

65

Vous montez en courant vers le rez-de-chaussée du Monastère, prêt au combat. Les choses vont maintenant devenir sanglantes. Vos hommes, armes au clair, envahissent l'étage, massacrant les Maîtres Kai surpris au milieu d'un rassemblement des blessés. C'est la section du Monastère qui sert d'hôpital pendant la durée du siège. Pour vos troupes, cela ne fait aucune différence, et les murs sont bientôt trempés de sang.

Pour manifester leur approbation, les Drakkarim piétinent bruyamment les dalles sous leurs pieds. Tel un seul homme, ils se précipitent ensuite dans la cour du Monastère. Pendant qu'une moitié du détachement se dirige vers les portes, avec l'intention évidente de les ouvrir, les autres commandos se dispersent dans la cour et répandent le carnage et le chaos.

— Pour Naar et son Élu ! hurlent-ils.

Vous allez les suivre, mais vos instincts vous arrêtent un bref instant.

Vous avez cru entendre, venant d'une chambre au-dessus de votre tête ... la voix de Goragik qui appelait votre nom.

— *Viens ... Viens me rejoindre en haut ...*

Vous entendez réellement sa voix, bien qu'elle soit faible et lointaine.

— *Rentre au bercail, jeune Élu ... Reviens chez toi, non à Helgedad, mais ici, où tu pourras enfin être libre, comme tu le mérites ... Reviens vers moi, et apporte-moi la délivrance ...*

La voix descend d'un escalier qui mène au sommet d'une tour. Pourtant, c'est à l'extérieur que la guerre a lieu. Le moment de votre triomphe est proche. Renoncer à l'occasion de broyer le Kaï une fois pour toutes pourrait avoir des conséquences catastrophiques. Sans parler du fait que tout ceci pourrait n'être qu'une ruse. Et pourtant ...

Si vous décidez de vous joindre à la bataille au-dehors, rendez-vous au **4**.

Si vous choisissez plutôt de vous aventurer au sommet des escaliers, rendez-vous au **14**.

66

Cette fois, vous entrez dans une chambre étrange, circulaire et ceinte de nombreuses chaises. Vous êtes debout au centre d'une région qui vous fait songer à une arène, mais l'espace est trop restreint pour combattre efficacement. Malgré tout, un homme se tient devant vous, armé d'une épée de métal bleu luminescent. Sa peau est basanée et ses cheveux tressés dessinent un motif carrelé sur son crâne. Ses yeux sombres étincellent dans la pénombre, mais un sourire désarmant apparaît sur ses traits.

— Ah, te voici enfin arrivé. Bienvenue, voyageur, dans la Tour de la Vérité.

Il désigne sa poitrine d'un grand geste.

— Je suis Alonzo. Une conjonction, si tu veux, des plus grands esprits guerriers des Vakeros. Je suis leur champion, créé par eux pour te détruire.

Pour la première fois, il se renfrogne légèrement.

— Je dois détruire le maléfice qui vient à moi, et dans ton cas, cela signifie la mort.

Il lève alors son arme et rugit :

— Tu as esquivé mes pièges, mes manigances et mes créatures. Tu as franchi les portails que j'ai scellés, et tu es même venu ici, dans nos chambres sacrées elles-mêmes. Mais prends garde, Seigneur des Ténèbres ! Tu ne seras pas victorieux aujourd'hui, car c'est moi, et moi seul, qui détiens le secret de ta perte !

Vous fronchez les sourcils. S'agit-il d'un autre piège, ou êtes-vous réellement parvenu au bout de vos peines ? Vous êtes tout de même curieux : pourquoi vos armées n'ont-elles jamais découvert cet homme ? Et comment peut-il croire qu'il détient le secret de votre destruction ?

Cette situation cache-t-elle quelque chose ?...

Si vous désirez combattre Alonzo le Vakeros, rendez-vous au **3**.

Si vous préférez refuser l'affrontement et quitter la tour, rendez-vous au **71**.

67

Vous lui aviez alloué des appartements dans les tunnels sous la Tour de Gnaag lorsqu'il est apparu pour la première fois à Helgedad, via son sortilège de téléportation. C'est un endroit que vous pouvez atteindre en quelques minutes.

Tandis que vous marchez vers sa chambre, votre colère croît en intensité. C'est sans doute lui qui a permis au Grand Maître Kaï — ou au Grand Maître Suprême ? — de pénétrer dans la cité. C'est probablement lui qui a dissimulé le jeune Astre Solaire jusqu'au moment propice. En fait,

selon toute vraisemblance, lorsqu'il vous conseillait de partir vers d'autres pays, il comptait surtout donner la chance à Astre Solaire de délivrer son ancien maître, Rune de Feu.

Vous bouillez de rage lorsque vous ouvrez la porte des appartements du Ghoulag à la volée, mais ses réactions ont le don de vous prendre au dépourvu.

— J'attendais ta venue. J'ai la réponse à toutes tes questions, et je peux justifier mes actions.

Si vous décidez d'écouter les paroles et les conseils du Ghoulag, rendez-vous au **35**.

Si vous croyez plus sage de l'étriper, ici et maintenant, rendez-vous au **54**.

68

Vous fourrez les graines, potions et talismans de l'Herboriste au fond de sa gorge, le faisant suffoquer sur ses propres poisons. Vous rejetez ensuite son corps, fâché d'avoir perdu votre temps avec lui, pour ensuite passer votre colère sur quelques ennemis devant vous. Votre attention est alors attirée par un personnage qui se fraie un chemin à travers vos troupes, les tailladant comme s'il s'agissait de mauvaises herbes. Son arme paraît enflammée par la puissance de la Nuit, chose étrange étant donné qu'il s'agit d'un Kai ; pourtant, il bouge comme s'il avait la force du Soleil dans les veines. Il se dirige délibérément vers vous, prêt à vous affronter en combat singulier, et vous êtes tout à fait prêt à le laisser essayer !

CŒUR VAILLANT

Armé de *Kaistar*

Habilitété 49 ~ Endurance 52

Il vous attaque avec une forte énergie psychique. Vous devez réduire votre Habilité de 8 points pour toute la durée de ce combat, à moins de maîtriser l'Archidiscipline du Titan Mental. Cette pénalité peut être réduite à 4 points si vous maîtrisez la Discipline Supérieure de la Force Mentale. Sachez que son arme a le pouvoir de vous blesser selon les règles normales. Si vous triompez de ce Kai, rendez-vous au **12**.

69

Vous êtes incapable de bouger assez vite. Au moment où vous tentez d'esquiver le liquide qui déferle à votre rencontre, vous êtes englouti dans ses vagues. Les défenseurs de la tour ont bien tendu leur piège. Vous mourez en hurlant, brûlé vif. Votre vie et votre quête prennent fin ici.

70

Vous pénétrez dans une nouvelle chambre circulaire, éclairée par quatre fenêtres de chaque côté. Un autre escalier redescend en face de vous, mais la salle elle-même paraît déserte et vide.

— Je vois que tu as échappé à mon accueil chaleureux, dit une voix mystérieuse. Mais comment feras-tu pour accéder aux niveaux supérieurs de la tour ?

La voix ricane doucement.

— Tiens, laisse-moi t'aider un peu.

Vous manquez de tomber sur le fessier lorsque le sol se met brusquement à bouger. Tout le plancher de la salle s'élève d'un bloc vers le plafond !

Levant la tête, vous remarquez que la voûte de cette pièce est plutôt élevée. Originellement, il y avait sans doute une vingtaine de mètres entre plancher et plafond, mais ces vingt mètres disparaissent rapidement maintenant que le sol s'est mis en mouvement. Les issues ont été escamotées dès le début, vous laissant affronter la voûte qui s'approche rapidement.

De toute évidence, vous êtes tombé dans un nouveau piège destiné à vous détruire.

Si vous maîtrisez l'Archidiscipline de la Force de Naar, rendez-vous au **29**.

Si vous maîtrisez le Sens Secret ou l'Omniscience, rendez-vous au **74**.

Dans tous les autres cas, tirez un nombre de la Table de Hasard. Si vous maîtrisez l'Archidiscipline de la Vitesse de la Foudre, ajoutez 3 points. Si vous maîtrisez uniquement la Discipline Supérieure de la Célérité, ajoutez 1 seul point.

Si le résultat est de 3 ou moins, rendez-vous au **11**. S'il est de 4 ou plus, rendez-vous au **52**.

71

L'issue de la tour est apparente : un escalier qui descend d'une traite jusqu'à la sortie. Vous avez l'impression que l'édifice a changé. En dépit des hurlements de fureur d'Alonzo dans votre dos, vous émergez de la tour sans subir une égratignure. De toute évidence, si un piège vous était tendu là-haut, vous en avez évité les conséquences. Rendez-vous au **18**.

72

— Tu ne peux pas me piéger, dites-vous posément.

Vous regardez la fillette dans les yeux.

— Je suis certain que tu le sais. D'ailleurs, je n'ai pas de temps à perdre avec tes manigances, et tes tentatives ridicules pour me rappeler mes faiblesses d'autrefois.

Sur ce, vous lui tournez le dos et marchez en direction du Zlan qui vous attend patiemment.

— Tu ne peux pas ... Tu ne dois pas ... Tu ne peux pas nous laisser ici !

La fillette gémit et pleurniche dans votre dos, mais si elle croit que vous êtes incapable de l'abandonner, elle ne vous connaît pas.

— Que Naar brûle vos âmes à tout jamais ! hurlez-vous en prenant votre envol.

Vous fuyez le piège abject des Vakeros à tire-d'aile, rompant ses entraves à tout jamais. Cela ne vous empêche pas d'être fortement troublé, car si les Vakeros et les Anciens Mages ont été assez rusés pour vous tendre ce guet-apens, c'est qu'ils savaient que vous alliez venir.

Et s'ils savaient cela, quels traquenards additionnels ont-ils disposé sur votre route ?

Si vous désirez vous enfoncer davantage dans le Dessi, rendez-vous au **21**.

Si vous voulez rebrousser chemin et retourner à Helgedad, rendez-vous au **56**.

Enfin, si vous préférez quitter le Dessi et concentrer toute votre attention sur le Kaï au Sommerlund, rendez-vous au **55**.

73

Au-delà de la Crypte du Soleil, un vieil homme est assis. Il n'accorde aucune attention au passage chaotique de vos troupes, tout comme s'il était plongé dans la lecture d'un livre. Quelque chose vous pousse à l'observer de plus près, car il vous paraît curieusement familier. Pourtant, vous n'arrivez pas à vous souvenir de l'avoir rencontré. Vos sens dissipent l'illusion subtile dont il s'est enveloppé, jusqu'à ce que vous perciez à jour sa véritable identité et compreniez subitement qui il est. Nul autre que le Ghoulag, ayant pris refuge ici depuis qu'il a fui votre colère !

Si vous désirez l'attaquer sur-le-champ, rendez-vous au **32**.

Si vous préférez ignorer sa méprisable présence, rendez-vous au **20**.

74

Vos capacités améliorées vous signalent la présence d'une anomalie au-dessus de votre tête, une tache sombre sur le plafond qui semble représenter une discontinuité. Vous comprenez instinctivement qu'il s'agit d'un trou, une voie d'accès au niveau supérieur. Vous vous placez debout en dessous de l'ouverture, et sous l'action du plancher qui s'élève, vous êtes gentiment transporté au prochain étage de la tour. Rendez-vous au **7**.

75

Vous franchissez le portail, non sans remarquer l'expression envieuse sur les traits d'Astre So-laire. Instantanément, la souffrance commence. Vous brûlez comme vous n'avez jamais brûlé, et aucun pouvoir, aucune Discipline ne peut l'arrêter. La puissance vous transperce, vous déchire et vous consume, réduisant à néant toute la force que vous avez acquise, toutes les capacités que vous avez développées. Elle vous arrache votre corps et votre chair, désintègre même vos ossements, jusqu'à ce que votre âme seule demeure. La Lumière est si terrible que vous ne pouvez la supporter, et pourtant, la torture continue. Petit à petit, vous perdez votre identité – chaque souvenir, chaque fragment de mémoire, brûlé par la clarté, ne laissant que votre essence la plus pure – et cela ne suffit toujours pas. Votre existence elle-même est déchirée en deux : la veine noire qui fut toujours en vous, qui fut toujours la définition même de votre vie, est déchiquetée, rejetée, bannie, vous laissant seul pour contempler silencieusement ce qui reste.

Vous êtes debout dans la lumière infinie. Ni un Seigneur des Ténèbres, ni même un modeste Drakkar, ni même un servent de la Nuit, en vérité.

Vous n'êtes plus qu'un esprit dénudé, sous l'aspect d'un frêle petit garçon Sommerlundais.

Levant la tête, vous discernez difficilement, dans la glorieuse lumière qui vous enveloppe, la silhouette de quelqu'un que vous croyez reconnaître.

Vous poussez un cri d'émerveillement, comme seul un enfant peut le faire, car cette figure n'est nulle autre que celle de Goragik.

Ce fut elle qui se porta volontaire, voilà si longtemps, pour vous ramener à la Lumière. Ce fut elle qui se sacrifia si courageusement, afin de passer du côté des Ténèbres et venir vous chercher, afin de vous aider, à sa manière, à trouver la voie du retour.

Car si la vérité doit être connue ... c'est elle qui vous a mis au monde.

Elle n'a plus l'aspect que vous lui connaissez ; elle a été rendue à sa nature véritable. Elle se présente désormais sous la forme d'une gentille vieille dame, qui ouvre largement les bras pour vous accueillir enfin.

Vous levez la tête. La lumière vient vous chercher. Une lumière infinie, brillante et éternelle, sans fin ni limite. Et tandis que vous y plongez votre regard, elle s'intensifie à tout jamais.

Tout ce que vous voyez, là où se tenait Goragik, est la lumière, toujours la lumière. Et tandis que vous avancez, vers la lumière, dans la lumière ... l'éternité vous prend enfin.

Votre vie et votre mission prennent fin ici.

