

# L'ÉLU DES TÉNÈBRES

---

## 6 ~ LE JOUR DES TÉNÈBRES

*Sean Robert Shaw*

*Titre original : The Dark Day*

*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 5

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 avez pénétré 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.



## **Le Triomphe des Ténèbres**

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. Seules quatre régions isolées vous résistent encore, tandis qu'en ce moment même, vos armées se fraient un chemin vers de nouvelles conquêtes sur le continent austral : Soren et Shadaki.

Les pays de Lencia, Talestria, Bor et Dessi, ainsi que la terre natale du Kaï, le Sommerlund, représentent encore des irritations considérables. Dans le Nord, eux seuls résistent encore à votre règne, mais leur puissance est encore grande. Ils sont soutenus par les Anciens Mages, le Kaï, les mousquetaires de Bor et les magiciens de Toran — une alliance délicate en ces temps troublés. Vous êtes déterminé à vaincre cette alliance.

Pour commencer, vous devez conquérir Lencia et Talestria, car ces deux contrées vous empêchent de déferler sur le Magnamund austral. Vous envoyez de nouvelles troupes dans ces pays à chaque jour, dans l'espoir d'écraser définitivement leurs légions pitoyables. Ensuite, vous traînez leurs peuples en esclavage et vous aurez une voie libre d'accès pour envahir le Sud.

Nul Seigneur des Ténèbres avant vous n'a jamais conquis tout le Magnamund ...

## **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 vos prochaines aventures. Mais tout d'abord, 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 Habileté 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'Habileté, de votre total d'Endurance et de vos Disciplines. Si vous avez vécu les cinq 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 complété le Chapitre 5, mais non les quatre chapitres précédents, vous avez déjà acquis un certain nombre de Disciplines Supérieures. Vous pouvez en ajouter UNE à celles que vous maîtrisez déjà. Vous aurez également acquis des Armes et des Objets Spéciaux, que vous pouvez conserver, si vous le désirez, pour vivre ce Chapitre 6.*

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 Habilité 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.

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

- Lance
- Épée
- Sabre
- Hache
- 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)
- Amulette d'Agarash, dite « L'Œil Noir d'Agarash » (Objet Spécial)
- Sceptre de Darke<sup>1</sup> (Objet Spécial)

Lorsque vous serez prêt, rendez-vous au **1**.

---

<sup>1</sup> Darke, cité conquise par les Seigneurs des Ténèbres, fut orthographiée Dhârke dans les traductions Gallimard.

## 1

Les gémissements de Rune de Feu vous parviennent de l'autre côté de votre salle du trône. Ses pouvoirs de guérison le maintiennent en vie, en dépit des tortures quotidiennes que vous vous plaisez à lui infliger. Son éviscération hebdomadaire, ses mutilations continues, ne réussissent jamais à le tuer, si fort est son désir de rester en vie, si grande est sa maîtrise des Disciplines Kaï. Vous ricanez, car il a survécu pendant cinq ans dans un état constant d'agonie, refusant de vous laisser triompher ou d'abandonner son âme à Naar. Cela ne fait qu'ajouter à votre plaisir, car son refus de mourir vous permet de le torturer à chaque jour davantage, et rien de vous apporte une plus grande joie que la vision de ce Seigneur Kaï se tordant dans les affres de la souffrance. Il fut, après tout, la première de vos victimes, lors de votre ascension au trône de la Cité Noire.

Pourtant, ses tourments ne suffisent plus à vous satisfaire, en ce sombre jour à Helgedad. Il y a longtemps que le soleil ne caresse plus cette vile cité de ses rayons, mais vous êtes préoccupé par les événements qui se trament dans de lointaines contrées. Les armées de Lencia et Talestria sont sur le point de succomber. Mais tandis que les flammes des puits de souffrance entourant Helgedad brûlent toujours plus ardemment, des messagers, envoyés par vos commandants Xagash sur le front, sont venus vous demander audience. Chacun a dit qu'il suffisait de peu — peut-être votre seule présence, ainsi que la puissance que vous représentez — pour que la victoire soit absolue. Les deux commandants ont demandé que vous veniez en personne, tout en sachant très bien que si vous accédez à leur requête, votre premier geste, en arrivant, sera d'arracher leurs âmes à leurs corps pour avoir eu l'audace de la formuler.

La conquête doit être imminente ; sachant cela, seul un crétin refuserait de leur accorder un avantage aussi important que votre présence personnelle.

Pourtant, un instinct imprécis vous retient à Helgedad.

C'est alors qu'est venu le visiteur — l'abhorré mais éminent Ghoulag, celui-là même que le traître Lakaast vous a obligé à combattre. La vile créature a livré son avertissement prophétique en personne, faisant usage de noires magies pour se téléporter directement à Helgedad.

— Ne reste pas dans cette cité, car seul un funeste destin t'y attend ... En ce moment même, dans cette salle du trône, ton sort final plane au-dessus de ta tête ...

Vous avez failli occire l'odieuse vermine perfide sur-le-champ, mais curieusement, ses paroles vous ont semblé véridiques. Vous avez donc résisté à la tentation. Au lieu de le tuer, vous lui avez offert ses propres quartiers dans les entrailles d'Helgedad, dans le labyrinthe de tunnels qui existe depuis le règne original des vingt Seigneurs des Ténèbres.

À présent, le moment est venu de décider. En ce jour, les choix que vous ferez auront un impact sur tout l'avenir qui s'offre à vous, voire sur votre existence elle-même. Restez-vous dans cette cité nommée Helgedad, ou partez-vous combattre vos ennemis au champ de guerre, laissant la Cité Noire, votre capitale, aux mains du destin ?

Si vous décidez de voyager jusqu'en Talestria, rendez-vous au **33**.

Si vous choisissez de partir pour Lencia, rendez-vous au **35**.

Si vous préférez rester ici même à Helgedad, rendez-vous au **10**.

## 2

— On dirait que j'ai eu tort, dit Rune de Feu en haletant au sol. Obnubilé par mon désir de vengeance, j'ai oublié les préceptes du bien ... Je suppose qu'il est juste, pour un Seigneur Kaï motivé par la revanche, de vivre son dernier jour dans les ténèbres ...

— Tu dis vrai, grognez-vous. Mais ton erreur nous coûte cher à tous les deux.

Votre regard n'est plus posé sur lui, mais sur le corps inerte de Goragik qui gît par terre. Puis

vous tournez la tête vers lui à nouveau.

— Pourtant, tu m’offriras tout de même un avantage.

Sur ce, vous soulevez sa tête entre vos mains, et faisant appel à vos noires facultés, vous le videz de son âme, livrant celle-ci en pâture à Naar dans l’Univers des Ténèbres tout en assimilant ses souvenirs et ses connaissances.

Dans les profondeurs de sa conscience, vous décelez alors un secret soigneusement défendu, une clé qui ouvrira la porte du destin quand commencera le combat final contre le Kaï. Malgré toutes vos années passées à tourmenter Rune de Feu, vous n’avez jamais découvert cette clé qu’il cachait, une clé qui pourrait tout changer, la clé du Monastère Kaï que vous possédez désormais.

Inscrivez sur votre Feuille d’Aventure la Clé du Maître.

Il s’agit d’un Objet Spécial qui vous donnera accès à un passage secret sous le Monastère Kaï menant à la Crypte du Soleil. À partir de là, les défenseurs les mieux retranchés du Monastère seront à votre portée. Avec cette clé, votre triomphe est quasi-assuré.

— À présent, je prends ce qui me revient de droit ! sifflez-vous à l’oreille de Rune de Feu.

Les griffes de Naar lacèrent son âme à la manière d’une faux. Avant de trépasser, il parvient toutefois à murmurer quelques dernières paroles :

— Oh, comme j’ai échoué ... La noirceur est totale ...

Le dernier souffle quitte ses lèvres, et presque aussitôt, son corps devient rigide et froid. Son âme aura beau se languir de la lumière, elle n’y aura plus jamais accès, car Naar l’emprisonnera dans les ténèbres pour toujours.

— Ce n’est que le commencement, dites-vous froidement.

Tournant le dos à son cadavre, vous commencez à former vos projets d’avenir.

Rendez-vous au **50**.

### 3

Il n’est guère difficile de traquer le petit groupe de fuyards ; ils se dirigent droit vers la côte aussi vite qu’ils le peuvent. Tandis que vous les suivez à distance, vous remarquez progressivement que leurs traces se font plus nombreuses. Cela confirme vos soupçons : une autre colonne de réfugiés s’est jointe à eux. Une expression d’anticipation se peint sur vos traits. Cela ne fera qu’augmenter l’envergure du carnage lorsque vous les aurez rejoints.

Alors qu’ils voyagent en brûlant toutes les étapes vers les ports talestriens au sud, vous les pourchassez inlassablement, poussant vos propres sous-fifres avec une frénésie égale. Vous êtes tout à fait certain de rattraper les fuyards et le Kaï qui les mène, car l’embarquement des réfugiés leur fera perdre un temps précieux. Toutefois, chaque seconde perdue représente des esclaves en moins, sans parler d’une boucherie moins importante. Si vous tardez à les rejoindre, un grand nombre de vos victimes échapperont à vos griffes à travers les Tentarias.

Deux jours après le début de la poursuite, vous rattrapez enfin les réfugiés.

Comme vous le soupçonniez, ils se pressent dans les ports talestriens, chargeant à la hâte les navires qui les emporteront à travers le détroit. Quoi qu’ils fassent, ils ne peuvent plus fuir.

Si vous souhaitez mener vos sbires au combat en personne, déterminé à exterminer le plus grand nombre de réfugiés possible, rendez-vous au **31**.

Si vous préférez assister au spectacle en restant à l’écart, rendez-vous au **43**.

### 4

Rune de Feu chancelle, son corps brisé par vos attaques. Alors que sa vie fuit son corps, il pose un regard noir sur vous ... et tout à coup, avec ses dernières forces, il jette le Glaive de Sommer

par la fenêtre, hurlant à tue-tête :

— Astre Solaire, Astre Solaire ! La tâche est maintenant tienne !

La lame dorée fend l'air en tournoyant, et pendant un moment, vous songez même à bondir pour l'attraper, mais vous savez que si vous avez l'audace de le faire, les conséquences seront terribles ; cette arme est beaucoup trop sacrée pour que vous osiez la toucher.

Vous courez jusqu'à la fenêtre, juste à temps pour voir l'Épée du Soleil tinter dans la rue en contrebas. Une figure solitaire, dissimulée sous les habits d'un Drakkar, la ramasse et la glisse au fourreau. Vous poussez un cri de colère :

— Tuez ce Kaï !

Mais vos subordonnés ne font que vous regarder avec des expressions confuses. Vous vous promettez de les punir plus tard ... et dans l'arsenal disciplinaire d'un Seigneur des Ténèbres, il n'y a qu'une forme de châtement.

Rendez-vous au **2**.

## 5

La tour grince et craque autour de vous. C'est l'une de sept qui avancent vers le mur qui défend le flanc nord-ouest de la cité. Vous êtes debout parmi vos troupes d'assaut Drakkarim, tout à fait conscient de la fragilité de leurs corps humains. Leurs souffles chauds vous étouffent ; vous avez peine à croire que voilà un temps, vous étiez aussi faible qu'eux. Aujourd'hui, malgré le fait qu'ils soient encore vos cousins lointains, vous aimeriez mieux vivre dans un champ de cadavres éventrés que parmi eux.

Néanmoins, ils œuvrent pour votre gloire, et tant qu'il en sera ainsi, vous pourrez tolérer leur existence.

Vous voyez la tour de la cité devant vous. Des boules de feu en sont lancées en direction des tours de siège qui avancent pesamment sur leurs roues en direction des murs Lenciens. L'une d'elles frappe la base de votre support, y boutant le feu. Pourtant, vous demeurez indifférent, car dans moins d'une minute, vous aurez atteint votre destination. Vous pourrez alors quitter cette masse grouillante de corps humides.

Les tours se rencontrent dans un grand choc et un pont de planches est abattu. Brandissant votre arme très haut, vous sautez sur les remparts avec un glorieux cri de guerre, laissant derrière vous la structure enflammée et fonçant dans la rangée de piques levées par les défenseurs.

Si vous maîtrisez l'Immunité aux Armes Normales, rendez-vous au **45**.

Dans le cas contraire, rendez-vous au **8**.

## 6

Sans même prendre le temps de mettre vos commandants au courant de vos projets, vous sortez de la tente et dressez les mains au ciel, invoquant par le fait même une horde de Monstres des Cryptes. Si vous possédez l'Amulette d'Agarash appelée l'Œil Noir d'Agarash, rendez-vous au **29**. Sinon, rendez-vous au **41**.

## 7

À l'ahurissement de Rune de Feu, il vous manque à bout portant. Votre vitesse et votre dextérité atteignent leur paroxysme et vous vous déplacez plus vite que ses yeux ne peuvent le percevoir. Vous vous dérobez devant la mortelle boule de feu avant même qu'elle ne roussisse vos poils. La vengeance brille dans vos yeux lorsque vous rassemblez vos forces et faites déferler votre fureur sur le Maître Kaï Suprême. Pour lui, l'heure est enfin venue. Rendez-vous au **25**.

## 8

La marée de Drakkarim dans votre dos vous pousse inexorablement de l'avant, même lorsque vous employez toute votre puissance pour reculer devant les piques levées. L'ironie de votre sort vous paraît amusante. Vos propres troupes vous poussent à l'encontre des pointes effilées devant vous, pointes qui vous embrochent et vous transpercent en des dizaines d'emplacements. Alors même que votre vie prend fin, votre regard contemple l'abysse de ténèbres qui attend votre âme. Vous vous abandonnez ainsi au lac de flammes dans lequel Naar jettera vraisemblablement votre esprit torturé. Votre vie et votre mission prennent fin ici.

## 9

Vous laissez le travail entre les mains compétentes de vos Xagash. Vous savez qu'il faudra plusieurs jours d'invocations de la part des Nadziranim, ensuite plusieurs jours de planification. En dépit de cela, vous êtes certain que le plan sera couronné de succès — après tout, depuis quand les Talestriens ont-ils des branches ? Vous réussirez, cela ne fait aucun doute, mais une voix intérieure vous agace. Peut-être y a-t-il un moyen plus efficace de mettre fin à toute cette histoire. Si vous maîtrisez les Disciplines Supérieures du Sens Secret et de la Force Mentale, rendez-vous au **48**. Si vous ne maîtrisez pas ces deux Disciplines, rendez-vous au **46**.

## 10

Helgedad. Vous êtes ici, et vous aimeriez savoir *pourquoi* vous êtes ici, dans cette ville, alors que les guerres livrées dans le sud exercent sur vous leur appel insidieux. Pourtant, vous êtes ici. La cité paraît immuable, comme il se doit, mais quelque chose semble s'éveiller dans ses entrailles, dans ses profondeurs. Quelque chose ne va pas, en cette ville qui est le siège de votre pouvoir.

— Ce sont des jours sombres pour les terres du Magnamund, dit Goragik de l'autre côté de la chambre. Ce qui est bon augure pour nous. L'équilibre était rompu, les forces de la Lumière trop puissantes, et un réajustement était devenu nécessaire ... une restauration, que la sagesse de Naar a rendu possible. Pourtant, je m'interroge. S'agit-il d'un retour du pendule ? S'agit-il d'un dérèglement profond de l'équilibre naturel sur lequel repose la trêve divine ? Ou assistons-nous au commencement de la fin, à la fin du commencement, au moment où Naar triomphera enfin des forces de Kaï et d'Ishir, et cela à tout jamais ?

— Je suis venu te voir pour entendre tes conseils, vieille sorcière, grognez-vous. Pas les élucubrations philosophiques d'une vieille femme n'ayant plus la moindre utilité.

La Nadzirane ne paraît nullement troublée lorsqu'elle vous regarde dans les yeux. Elle fait doucement cliqueter ses griffes. Vous savez très bien que son aspect n'est qu'illusoire, car sa véritable nature est tout à fait différente ; néanmoins, son geste a l'effet de riveter votre attention, comme jadis, lorsque vous étiez jeune, moins puissant, un vulgaire Drakkar dont les forces réelles étaient encore latentes.

— Tu devrais écouter la voix de la sagesse, toi le Puissant, car si ta force a crû, tu dois encore apprendre la patience. Il y a ceux qui ont appris, de par le vaste monde, beaucoup plus que toi, et cela en dépit de ton ascension rapide au pouvoir, de tes exploits inégalés.

Son regard ne fléchit jamais ; vous demeurez face à face un long moment, comme engagés dans un duel de volontés adverses. C'est elle, finalement, qui baisse les yeux.

— Tu devras apprendre, dit-elle à voix basse. Ou tu mourras.

— C'est une menace ? ricanez-vous. Tu ferais mieux de suivre ton propre conseil.

— Ce n'est pas une menace, dit-elle en haussant les épaules. Mais les menaces, il en existe encore beaucoup sur le Magnamund. Elles sont nombreuses et elles souhaitent par-dessus tout te

détruire ; elles en ont les moyens, et en ce moment même, elles te guettent et te traquent.

— Quelles menaces ? vous esclaffez-vous. La plus grande d'entre elles, le Maître Suprême du Kaï, gît captif dans ma propre salle du trône ! Quelle plus grande menace peut-il y avoir ?

— La rumeur veut qu'il y ait un nouveau Kaï, un jeune homme capable de devenir le nouveau Grand Maître Suprême à tout moment. On murmure aussi qu'il détient le Glaive de Sommer et qu'il complotte en vue de ton anéantissement.

Goragik lève subitement les sourcils.

— Prends garde, jeune Seigneur des Ténèbres, car je sens qu'en ce moment même, il te recherche, et que le Ghoulag, notre agent double de toujours, nous a déjà trahis une nouvelle fois.

— À ce problème, je peux facilement remédier.

Vous avez manifestement l'intention d'aller occire le Ghoulag, mais Goragik lève la main.

— Trop tard ! s'exclame-t-elle. Notre ennemi est déjà ici. À la salle du trône, jeune Seigneur, ou il aura fui avant que nous ne puissions l'arrêter !

Dans un nuage de fumée, elle se transforme et disparaît. Vous comprenez alors qu'elle est en route vers la salle du trône.

Rendez-vous au **21**.

## 11

*Seigneur des Ténèbres ! Ta puissance nous appelle ! Le dragon ancien s'agite, et son âme désire communier avec la tienne.*

Les voix murmurent, presque hésitantes.

Les yeux troublés, l'esprit confus, vous les suivez, traversant les rangs de vos armées, marchant vers la jungle au-delà. Quelques officiers tentent de vous arrêter, de vous mettre en garde contre les dangers de ce lieu, mais vous les écartelez rapidement et poursuivez votre avance. Vos autres subordonnés prennent note du sort de leurs congénères et vous laissent sagement passer.

Dans la jungle, dans le boubier, dans le maléfice, vous avancez pas à pas, méprisant tout ce qui peut faire entrave à votre progression, détruisant tout ce qui ose réellement vous importuner. Ce lieu est ancien, sacro-saint pour les forces du Bien comme pour les forces du Mal. Tenu pour sacré par ceux qui suivent la voie de Kaï et Ishir, le temple d'Ohrido, au cœur de cette infestation marécageuse empreinte de maléfice, rayonne encore de toutes ses ondes bénies. Pourtant, ce fut également ici qu'un puissant repaire du Mal exista jadis, et les Agarashi, les plus grands champions de Naar, en surgiront à nouveau, déferlant telle une lèpre sur un monde incrédule.

Dans une clairière, où le culte et la volonté d'Agarash ont toujours force, où les sortilèges des Anciens Mages ont été incapables d'en triompher, même après un millénaire, les odeurs propres à la noirceur de Naar règnent maîtresses. C'est là que la voix vous appelle.

C'est là que vous entrez.

Un millier, une myriade d'Agarashi entourent ce lieu, s'écartant devant vous pour vous livrer passage. Ils s'inclinent devant vous, ayant reconnu l'espoir que Naar a fondé en vous, le rôle de champion qui vous est échu. Peut-être deviendrez-vous plus grand qu'Agarash lui-même.

Ou peut-être Naar a-t-il déjà envisagé votre destin.

Guidé par les appels psychiques des créatures, vous êtes venu ici, mais c'est maintenant votre Discipline Supérieure du Sens Secret qui vous pousse de l'avant. Au centre de cette clairière, sur une tablette de pierre, sont gravés les mots d'une ancienne cérémonie, une clé millénaire qui ouvrira pour vous une nouvelle porte. Alors que vous en faites la lecture, vous recevez les Archidisciplines de l'Omniscience et du Titan Mental.

Inscrivez ces nouvelles capacités sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au **20**.

## 12

La bataille sera peut-être plus serrée que prévu à prime abord ; les Lenciens combattent désespérément, comme s'ils défendaient non seulement leurs vies, mais leurs âmes également. Ils n'ont peut-être pas tort, car lorsque cet affrontement aura pris fin, vos Nadziranim feront sans doute usage de leur sorcellerie pour consumer les corps et jeter toutes ces âmes en pâture à Naar.

Au paroxysme de la bataille, vous apercevez un groupe de combattants déterminés armés de lances lumineuses. Ces cavaliers tiennent vos Drakkarim en échec, formant un véritable rempart humain entre les deux armées, essayant assaut sur assaut. Vous vous approchez d'eux pour en juger, et votre conclusion ne tarde pas à s'imposer. Si vous désirez gagner cette bataille dans un délai raisonnable, il faut que vous trouviez le moyen de supprimer ces guerriers.

Faisant furieusement claquer les rênes de votre Zlan, dressant votre arme vers le ciel, vous engagez le combat contre les cavaliers Lenciens.

### **CAVALIERS LENCIENS** **Pourvus d'Armes Magiques** Habilité 43 ~ Endurance 60

L'un de vos ennemis est doué de fortes capacités psychiques. À moins de maîtriser la Discipline de la Force Mentale ou celle du Titan Mental, votre Habilité sera réduite de 4 points pour toute la durée du combat. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au **36**.

## 13

Une fois le plan formulé, vous envoyez des messagers aux différents bataillons postés sur le périmètre des marécages. Sur votre signal, ces troupes embraseront le feuillage verdoyant grâce à des flammes magiques et maudites, capables de consumer toute forme de matière. Vous anticipez avec allégresse les innombrables hurlements de souffrance ; non seulement ceux des soldats talestriens à l'agonie, mais ceux de tous les êtres vivants qui habitent ces marais anciens.

Toutefois, une petite voix dans votre tête semble murmurer une mise en garde, un avertissement selon lequel vous vous apprêtez à détruire, non seulement vos ennemis, mais aussi quelque chose d'infiniment plus sacré, quelque chose dont vous pourriez avoir grand besoin.

Si vous maîtrisez les Disciplines Supérieures de la Force Mentale et du Sens Secret, et si vous désirez écouter cette petite voix qui vous tracasse, rendez-vous au **48**. Si vous ne possédez pas ces deux Disciplines, ou si vous préférez vous en tenir à votre plan, rendez-vous au **37**.

## 14

Ah, la brûlure, la brûlure ! Comme si des griffes par centaines avaient pénétré votre armure et s'étaient refermées dans vos chairs, vous brûlez, et l'huile et les flammes incinèrent votre cadavre. Les défenses des Lenciens se sont montrées trop puissantes pour que vous puissiez les faire ployer. Tout ceci n'aura mené qu'à votre mort – mais cette brûlure que vous ressentez n'est rien, car Naar ne pardonne pas aisément à ceux qui font échouer ses projets, et cette souffrance, comparée à celle des châtiments qu'il vous réserve, ressemblera au souvenir d'une brise fraîche d'été. Votre vie et votre quête prennent fin ici.

## 15

Vous frémissiez, jouissant de votre nouvelle puissance, imbu de toute la connaissance que vous avez découverte en vous. Grâce à cette puissance, semblable à un flot infini de nouvelle énergie, vous créez une marée de Monstres des Cryptes ; parmi eux, comme libérés d'un millénaire d'em-

prisonnement par votre seule volonté, vous croyez voir marcher des Vordaks et des Helghasts, poussés par l'exubérance de la Noirceur. Pendant trois jours et trois nuits, vous déchaînez ce déluge, tout en créant par la même occasion de nouveaux lieutenants et capitaines pour vos noires légions. Enfin, après tout ce temps, vous ressentez la caresse de l'épuisement. Revenu dans votre tente, vous perdez connaissance. Ce n'est pas le sommeil — car en tant que Seigneur des Ténèbres, vous ne ressentez plus le besoin de dormir — mais plutôt un état de torpeur dans lequel la substance noire de votre âme s'unit à celle de Naar pour vous revitaliser et vous rendre vos forces défaillantes. Rendez-vous au **46**.

## 16

Un visage apparaît au centre du temple, celui d'un homme infirme à la face décharnée. Sa figure squelettique vous fixe rageusement, mais vous comprenez qu'il ne peut vous faire aucun mal, car il n'est encore qu'un spectre.

— *Voici l'un de ceux qui voulut devenir le Champion que tu es, Drakkar et Seigneur des Ténèbres, tonne une voix. Il fut l'un des grands de la race qui fut tienne. Il voulut défendre Darke contre ses ennemis, mais il succomba à un pouvoir trop grand pour lui. Démontre ta valeur face à lui, et Naar te fera cadeau d'une force qui ne peut appartenir qu'aux Puissants.*

Si vous désirez affronter ce spectre en combat singulier, rendez-vous au **40**.

Si vous décidez de ne pas courir ce risque, rendez-vous au **49**.

## 17

Les troupes talestriennes se dispersent comme des feuilles dans le vent lorsque le Grand Maître Kaï s'écroule. Vos légions ont tôt fait de les mettre en déroute totale. Vous vous penchez et arrachez le bras du Kaï afin d'observer son arme de plus près. Cette Arme Kaï nommée *Sunstrike* est une lame sacrée. Si vous choisissez de l'utiliser, elle ajoutera 6 points à votre Habilité lorsque maniée le jour, et 5 points la nuit. Mais sa puissance vous est anathème, et après chaque Assaut, elle affaiblira votre Endurance de 8 points durant le jour et de 5 points durant la nuit. Si vous désirez tout de même garder cette arme, inscrivez-la dans la catégorie des Objets Spéciaux.

Relevant la tête, vous voyez vos troupes massacrer les réfugiés dans le port, boucherie après boucherie broyant impitoyablement les citoyens de Talestria, mais vous n'êtes pas satisfait. Sur les eaux, en fuite, vous discernez des centaines de vaisseaux, trop nombreux pour que vos escadrons de Kraans puissent tous les couler. Trop de victimes ont échappé à votre barbarie pour que vous soyez comblé ; seuls des grognements de colère vous échappent.

Lorsque vous partirez à la conquête du Sud, ils connaîtront leur juste sort.

Vous n'avez guère le temps de fomenter d'autres projets, car déjà, des messagers arrivent, vous informant de la chute des défenseurs du nord de Lencia et de l'invasion proprement dite de cette contrée. Vous apprenez aussi que les Nains ont battu en retraite dans les profondeurs des montagnes de Bor et que toutes les issues ont été démolies et scellées, éliminant toute menace de ce côté. Tous les rapports sont favorables. Vous savez désormais que la voie est libre pour votre invasion du Magnamund austral.

Rendez-vous au **50**.

## 18

Vous rassemblez vos troupes. Une attaque directe sur la porte est une tentative qui se soldera par de lourdes pertes, aussi préparez-vous les troupes de choc des Drakkarim à un combat qu'elles n'oublieront pas de sitôt. En moins d'une heure, vous êtes prêts. Montant sur un destrier noir, vous agrippez les rênes d'une main, et de l'autre, vous faites signe à ceux qui vous suivent. Avec

la force surhumaine que votre statut de Seigneur des Ténèbres vous confère, vous soulevez un immense bélier d'assaut sur votre épaule. Vous jetez ensuite un regard à votre monture.

Ensorcelée par la magie des Nadziranim, elle parvient à rester sur ses pattes, mais vous savez qu'elle supporte difficilement le poids du bélier que vous avez soulevé.

Assurant sa position et son équilibre, vous vous préparez à foncer sur les portes. Malgré tout, l'effort requis pour supporter ce cylindre de métal massif n'est pas négligeable. À moins d'être doué de la faculté de Robustesse, vous perdez 5 points d'Endurance.

Rugissant de joie à l'approche du conflit, vous chargez à la tête d'un millier de cavaliers. Vous foncez sur les portes au grand galop, le tonnerre des sabots sur la plaine insufflant la terreur dans le cœur des défenseurs. Malgré tout, les Lenciens ne reculent pas. Alors que vous arrivez à la hauteur des portes, ils versent des chaudrons d'huile bouillante sur vos têtes et tirent des flèches enflammées dans vos rangs, mettant le feu à vos troupes.

Si vous maîtrisez l'Immunité à la Température, rendez-vous au **26**.

Si vous n'avez pas la maîtrise de cette Discipline Supérieure, rendez-vous au **14**.

## 19

Vous laissez une partie de vos armées en arrière, mais menez vos troupes restantes à l'encontre des légions ennemies qui s'approchent. Vous avez suivi les conseils de vos commandants, selon lesquels l'avantage sera vôtre si vous arrivez à adosser les Lenciens à la mer. Ils pourront toujours profiter du soutien des navires derrière eux, mais ils n'auront pas le temps d'ériger les défenses nécessaires contre l'avance de vos armées. Par conséquent, ils seront repoussés dans la mer, n'ayant nulle part où s'enfuir.

À marche forcée, vous arrivez devant les armées lenciennes en moins d'une journée. L'ahurissement qu'ils démontrent en vous apercevant est presque comique ; ils n'avaient sans doute jamais imaginé que Darke tomberait entre vos mains avant même qu'ils n'arrivent.

Avec un sentiment de triomphe, vous poussez vos forces à vive allure. Les Lenciens tentent de creuser des tranchées et d'ériger des barrières, mais il est trop tard. En quelques minutes, les armées des Ténèbres sont sur eux.

Vous ne tardez pas à vous mêler au combat, à dos de Zlan Impérial, obnubilé par les sensations fortes de la guerre. Vous affrontez trois chevaliers lenciens montés sur destriers.

### CHEVALIERS LENCIENS

Habilité 45 ~ Endurance 47

Si vous maîtrisez l'Immunité aux Armes Normales, vous ne perdez aucun point d'Endurance au cours de cet affrontement. Si vous émergez victorieux, rendez-vous au **47**.

## 20

Vous avez également acquis un autre pouvoir, une capacité secrète appelée la Marque du Champion. Inscrivez-la sur votre Feuille d'Aventure, et notez aussi qu'un changement physique est survenu en vous. À mesure que vos connaissances s'épanouissent, la forme de vos yeux devient similaire à ceux d'un serpent, votre regard devient celui d'un dragon, et vos pupilles sont imprégnées d'un maléfice primordial, capable de déverser la haine de Naar sur toutes les forces du bien et du droit. Brûlant de colère, vous élaborez un nouveau plan, dans lequel vos armées et vos stratèges ne figurent pas – car ces choses n'ont plus d'importance. La puissance grâce à laquelle vous avez brisé le siège d'Helgedad peut maintenant surgir de vous à volonté. Avec un rugissement, vous déchaînez la noirceur de l'Univers des Ténèbres sur le marécage, et bien que les Agarashi y soient indifférents, le chaos déferle sur vos ennemis. Dans la distance, un gong lointain se

fait entendre. Le temple d’Ohrido est profané, ne serait-ce que pour ce bref instant, et le jour des ténèbres se lève sur le monde. Rendez-vous au **46**.

## 21

Vous gravissez précipitamment les escaliers, enfiler les corridors à la course, et foncez à travers les innombrables tunnels d’Helgedad. Vous appelez Naar à votre secours, et peut-être répond-il, car si vous maîtrisez la Discipline Supérieure de la Célérité, vous recevez maintenant l’une des Archidisciplines, celle de la Vitesse de la Foudre, qui vous permet de courir si vite à travers les tunnels que ceux qui vous voient n’aperçoivent qu’une ombre floue.

Et enfin, vous arrivez à votre destination ... mais trop tard.

Là se dresse Rune de Feu, délivré de ses liens, vivant et en pleine santé, tenant dans ses mains le fléau de tous les Seigneurs des Ténèbres – le Glaive de Sommer lui-même. Dans les plus hautes chambres de la Tour de Gnaag, vous affrontez le Kaï à nouveau, mais cette fois, la situation est différente. Cette fois, il détient le pouvoir de vous anéantir à jamais.

Toutefois, il a déjà dû employer une part de cette puissance. À ses pieds gît la forme recroquevillée de Goragik, qui s’est sans doute interposée pour retenir le Kaï, pour l’affaiblir et lui ôter toute chance de vous détruire instantanément. Néanmoins, le Glaive de Sommer recèle toujours une puissance considérable. Au moyen de cette puissance divine, Rune de Feu projette une gigantesque boule de feu directement sur vous.

Tirez un chiffre de la Table de Hasard. Si vous avez acquis l’Archidiscipline de la Vitesse de la Foudre, soustrayez 5 points. Si vous obtenez :

1 ou moins	Rendez-vous au <b>7</b> .
De 2 à 5	Rendez-vous au <b>32</b> .
6 ou 7	Rendez-vous au <b>34</b> .
8 ou 9	Rendez-vous au <b>38</b> .

## 22

Vous capturerez à la fois les portes et la tour. Telle est votre décision, car vous pouvez créer assez de subalternes pour attaquer sur deux fronts. Avec l’apparition de nouveaux commandants, Helghasts et Vordaks, et de nouvelles troupes sous leurs ordres, les soldats morts sont remplacés et vous êtes prêt à livrer un nouvel assaut.

Les Lenciens n’ont aucune chance de remporter la victoire. En moins d’une semaine, la cité de Darke retombe aux mains des Drakkarim.

Mais tandis que vous marchez vers les portes brisées de la ville, vous comprenez que votre triomphe n’est pas encore total. Les Lenciens ne sont pas anéantis. Une nouvelle armée arrive de la côte, au sud, pour vous affronter. En même temps, vous êtes troublé par la prémonition d’événements étranges à Helgedad ; l’envie d’y retourner croît chaque jour en vous.

Vous décidez cependant de repousser cette décision pour une autre journée, car lorsque vous franchissez les portes, vos troupes vous acclament, vous louangent, et réaffirment votre suprématie sur les Royaumes des Ténèbres et leurs armées.

Rendez-vous au **30**.

## 23

Vous continuez, même si votre corps endolori réclame du repos, même si votre âme est exténuée à force d’invoquer les ténèbres. Vous avez l’impression de puiser dans les profondeurs les plus noires de votre existence, d’épuiser la totalité de votre énergie vitale, pour appeler à vous le plus

grand nombre possible d'habitants démoniaques de l'Univers des Ténèbres – et en dépit de tout, vous continuez, convaincu que vous pouvez réussir. Finalement, après deux semaines d'invocations interminables, vous triomphez, mais votre total d'Endurance est réduit de 3 points *de façon permanente*. Rendez-vous au **46**.

## 24

L'organisation d'une telle tâche prendra du temps, sans doute plusieurs jours. Vous laissez vos Xagash s'occuper de la besogne et vous vous retirez dans votre tente. Si vous maîtrisez les Disciplines Supérieures de la Force Mentale et du Sens Secret, rendez-vous au **48**. Si vous n'avez pas la maîtrise de ces deux Disciplines, rendez-vous au **46**.

## 25

— J'ai dit à Astre Solaire, qui est venu me délivrer, que je ne partirais pas, que je ne pouvais pas m'enfuir et garder la conscience tranquille.

Rune de Feu grimace en vous voyant approcher. Il lève le Glaive de Sommer.

— Car ici, j'ai la chance de te vaincre, d'anéantir la menace que tu fais peser sur le monde. Comment pouvais-je fuir en te laissant derrière ? Je lui ai dit que je réussirais ... et qu'à défaut de cela, la tâche finale, la vengeance, lui appartiendrait. Tout cela prend fin ici, Seigneur des Ténèbres ! Ensuite, ma quête sera accomplie. Tes heures en ce monde sont comptées !

Vous lui rendez sa grimace.

— Astre Solaire ? C'est le petit protégé dont j'ai entendu parler ? Tu aurais dû lui dire que son sort sera identique au tien. Sa mort ne sera qu'un pas de plus vers l'extinction des siens !

— Ha ! crache Rune de Feu avec mépris. Ce combat est entre toi et moi, Seigneur des Ténèbres, et il prend fin maintenant !

Sur ce, il brandit le *Sommerswerd* et fond sur vous.

### RUNE DE FEU

Habilitété 50 ~ Endurance 50

À moins de maîtriser l'Archidiscipline du Titan Mental, votre Habileté est réduite de 8 points pour toute la durée du combat. Si vous maîtrisez la Discipline Supérieure de la Force Mentale, cette pénalité est réduite à 4 points. Si vous remportez ce combat, rendez-vous au **4**.

## 26

Vous ignorez la chaleur et foncez. Même au moment où votre monture meurt et s'effondre, vous vous jetez dans les airs et percutez la porte avec le bélier, faisant éclater un coup de gong lugubre dans toute la ville. La puissance de l'impact défonce les portes ; avec des bruits de métal et de pierre s'entrechoquant, les grands vantaux s'écroulent.

Votre armée, tel un seul homme, pousse un grand cri derrière vous. La cavalerie fonce dans la brèche que vous avez ouverte et les fantassins les suivent telle une marée humaine. Les Lenciens, à un contre dix, n'ont aucune chance. En moins d'une journée, la victoire est vôtre.

Vous avez triomphé, et une fois de plus, la cité est baptisée Darke. Un Drakkar a l'idée de la nommer plutôt en votre honneur, mais vous secouez la tête. Votre jour de gloire viendra bien assez vite ; aujourd'hui, cette cité retrouve son nom légitime, non seulement en votre honneur, mais au nom de tout le peuple Drakkarim.

Mais tout n'est pas encore gagné. Les Lenciens ne sont pas anéantis. Une nouvelle armée arrive de la côte, au sud, pour vous affronter. Ce sera à vous de choisir comment vous les affronte-

rez. En même temps, vous êtes troublé par la prémonition d'événements sinistres à Helgedad ; le besoin d'y retourner croît chaque jour en vous.

Vous décidez cependant de remettre cette décision à une autre journée. Aujourd'hui, l'heure est aux festivités !

Rendez-vous au **30**.

## 27

Au cœur de la bataille, un autre guerrier se fraie un chemin à travers ses ennemis, les faisant chuter avec la même facilité que vous-même, tel un faucheur dans un champ de blé. L'arme brandie, il vous regarde droit dans les yeux. Tout son visage exprime la détermination.

Son arme, forgée dans les fourneaux du Monastère Kaï, imbue des pouvoirs de Loup Solitaire lui-même, brille vivement au soleil. Vous comprenez alors que vous êtes en présence d'une arme pouvant mettre votre existence en péril.

*Sunstrike*, l'épée créée par Loup Solitaire pour aider ses Grand Maîtres dans leur combat contre le Mal. Une épée dont les pouvoirs sont similaires à ceux du Glaive de Sommer, et dont la puissance atteint son paroxysme à la lumière du soleil.

Cette arme, le Grand Maître Kaï devant vous, et l'issue du combat qui vous opposera, détermineront le sort des réfugiés qui s'enfuient sur les eaux.

### GRAND MAÎTRE KAÏ LAME DANSANTE

Habilitété 45 ~ Endurance 41

À moins de maîtriser l'Archidiscipline du Titan Mental, vous perdrez 8 points d'Endurance additionnels à chaque Assaut du combat, en raison de la puissance psychique terrible du Grand Maître Kaï. Si vous maîtrisez la Discipline Supérieure de la Force Mentale, cette pénalité est réduite à 4 points d'Endurance par Assaut. Si vous remportez ce combat, rendez-vous au **17**.

## 28

Avec un grésillement hideux, le spectre du Seigneur de la Guerre retourne aux limbes – et vous êtes triomphant. Au même instant, vous sentez la puissance envahir tout votre corps. L'essence de Naar croît dans votre âme ; vous gagnez en force physique et en facultés mentales, et vous comprenez que le Dieu Sombre vous a alloué une grande offrande.

Vous avez reçu les Archidisciplines de la Force de Naar et de la Science Martiale Suprême. Remplacez les bonus que vous conféraient les Disciplines Supérieures de la Robustesse et de la Science du Combat par leurs équivalents plus évolués. Notez bien que les points *ne sont pas cumulatifs*, aussi votre Habilité de base augmente-t-elle de 25 points, non de 35 points. Il en est de même pour votre Endurance de base, qui augmente, elle, de 50 points (et non de 75).

Tandis que la marée de puissance vous submerge, le temple s'estombe ... et vous rouvrez les yeux dans vos appartements, seul avec vos pensées. S'agissait-il d'une vision, ou d'un événement réel ? En faisant fléchir vos muscles, vous constatez sans peine l'effet de la nouvelle puissance que vous possédez. C'était donc tout à fait réel.

Vous savez désormais qu'en plus d'être un Seigneur des Ténèbres et un Champion de Naar, vous êtes devenu l'Élu du peuple Drakkarim tout entier. Vous êtes tout ce que Magnaarn aurait dû être en tant que Drakkar, et en vertu de vos Hautes Disciplines, plus encore.

Pourtant, vous n'avez guère le temps de réfléchir à ces événements. Des décisions importantes s'imposent à vous. Vous devez choisir entre poursuivre la guerre contre les Lenciens, ou obéir à vos instincts et retourner à Helgedad.

Si vous partez en guerre contre l'armée lencienne qui marche sur la cité, rendez-vous au **19**.  
Si vous effectuez plutôt le voyage de retour vers Helgedad, rendez-vous au **10**.

## 29

Pendant que vous invoquez les Monstres des Cryptes, pendant qu'ils déferlent sur les marécages du Danarg et tentent d'y dénicher les forces cachées de l'armée talestienne, l'Amulette que vous portez dégage une puissance qui lui est propre. Elle irradie une chaleur de plus en plus intense, jusqu'à se retrouver chauffée au rouge. À moins de maîtriser la Discipline de l'Immunité à la Température, vous perdez 5 points d'Endurance.

Vous ignorez comment, mais la puissance de l'amulette a réveillé des secrets anciens enfouis dans les profondeurs humides du Danarg. Dans votre esprit défilent des clés secrètes ; des portes jusqu'alors inconnues s'ouvrent dans les limbes de votre conscience, révélant enfin une nouvelle faculté, beaucoup plus évoluée : celle de la Création de Serviteurs.

Inscrivez cette Archidiscipline sur votre Feuille d'Aventure.

Si vous maîtrisez les Disciplines des Ténèbres de la Force Mentale et du Sens Secret, rendez-vous au **48**. Si vous ne maîtrisez pas ces deux Disciplines, rendez-vous au **15**.

## 30

Le ciel s'obscurcit ; l'inférieur soleil se couche, et la nuit tombe sur cette ville nouvellement bénie, une nuit qui amène des beuglements d'ivrognes en provenance des rues en contrebas. La conquête de cette cité vous a rapproché d'un autre pas de votre but : la domination du Magnamund tout entier. Un pas de plus en avant, dans votre quête pour mettre fin à la longue guerre qui oppose Naar aux dieux Kaï et Ishir.

Alors que vous contemplez la débauche dans les rues sales de la ville, quelque chose taquine vos sens. Une légère sensation de désir se manifeste dans votre cœur. Vous commencez à errer dans les appartements réservés au Seigneur de la cité. Sans but, vous avancez au hasard ; sans destination, vous déambulez dans une sorte de transe ; jusqu'au moment où vous levez la tête et remarquez que l'endroit où vous êtes n'est plus décoré par les hideux motifs lenciens chers aux occupants précédents de la cité.

La poussière recouvre une architecture vieille d'un millénaire, datant de l'époque où régnait ici le peuple drakkarim. Par miracle, ce lieu ancien, relique de l'histoire de votre peuple, est demeuré inviolé pendant tous ces siècles, loin des regards inquisiteurs des Lenciens ... jusqu'à ce que sa présence se révèle à vos sens innés.

Vous reconnaissez ce lieu : un temple dédié à Naar, qui aurait sûrement été détruit s'il avait été découvert. Vous savez que vous êtes loin sous la terre ; vous avez dû trouver une entrée cachée, peut-être en passant par les égouts, pour arriver ici. Votre errance demeure floue dans votre mémoire, aussi ne pouvez-vous formuler aucune certitude.

Si vous possédez le Sceptre de Darke, et si vous maîtrisez à la fois la Discipline de la Robustesse et celle de la Science du Combat, rendez-vous au **16**. Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, ou si l'une des deux Disciplines vous fait défaut, rendez-vous au **49**.

## 31

Avec un grognement bestial et un aboiement de chien furieux, vous levez votre arme et amorcez la charge, mais les quelques soldats ennemis qui ont survécu dans les marécages n'ont pas oublié leur devoir. Ils se rassemblent promptement devant les réfugiés, prêts à les défendre jusqu'à leur dernier souffle. Vous ricanez ; ils ne sont pas assez nombreux pour vous inquiéter sérieusement. La seule menace réelle vient du Grand Maître Kaï à leur tête. Il dégage une énergie étrange, dont

vous ne comprenez pas immédiatement la nature.

Vous n’avez pas le temps d’y réfléchir, car votre charge vous amène à la hauteur des forces ennemies. Quelques secondes plus tard, vous vous frayez un chemin sanglant parmi elles. Il est désormais impossible de songer à quoi que ce soit.

Vous êtes rapidement agressé de toutes parts par les soldats talestriens. Si vous maîtrisez la Discipline Supérieure de l’Immunité aux Armes Normales, ne tenez pas compte de vos pertes en Endurance. Si vous remportez le combat, rendez-vous au **27**.

### **SIX SOLDATS TALESTRIENS**

Habilité 43 ~ Endurance 47

## **32**

Vous vous déplacez à une vitesse inouïe, comme si l’essence même de la foudre vous habitait. La boule de feu vous manque de justesse, mais son simple passage vous grille méchamment les chairs. Dans la milliseconde où elle vous a frôlé, la sphère ardente vous a arraché 8 points d’Endurance. À condition que cette blessure ne vous ait pas tué, préparez-vous à affronter le Maître Suprême du Kaï. Rendez-vous au **25**.

## **33**

Vous vous déguisez pour voyager, afin que vos ennemis ne sachent pas que vous quittez la cité, et afin que personne ne soupçonne que vous allez aider vos armées à triompher. Le voyage dure plusieurs jours, au cours desquels vous exténuez impitoyablement votre Zlan Impérial. Si vous devez en croire les rapports, vos armées se sont heurtées à une résistance farouche de la part des derniers Talestriens. Leur commandant, un certain Adamas, neuvième du nom, a mené ses forces survivantes dans les marais du Danarg. En restant dans les zones extérieures du marécage, ils évitent les périls qui habitent les profondeurs noires du terrible borbier, tout en livrant une guérilla efficace contre les armées massives des Royaumes des Ténèbres.

Néanmoins, peu après votre arrivée – et après que vous ayez convenablement puni vos généraux pour leur incompetence – vous et vos *nouveaux* généraux avez déjà élaboré plusieurs plans susceptibles de chasser l’ennemi des marécages.

Si vous désirez employer le feu pour forcer ces larves lamentables à fuir, rendez-vous au **13**. Si vous désirez rassembler un vaste front militaire d’infanterie et de pisteurs, afin de les traquer et de les exterminer dans le marais, rendez-vous au **24**. Si vous maîtrisez l’Invocation de Monstres des Cryptes et désirez déchaîner une marée de créatures des Ténèbres sur le marais, rendez-vous au **6**. Si vous préférez recourir à la magie des Nadziranim pour assécher le borbier, pour ensuite l’inonder avec le double du volume d’eau original, rendez-vous au **9**.

## **34**

Vous vous déplacez à une vitesse qui décontenancerait l’observateur moyen, mais ce n’est tout de même pas assez rapide. Même si vous évitez d’être frappé de plein fouet, vous êtes tout de même caressé par la mort elle-même lorsque les flammes explosent contre vous. Vous perdez instantanément 30 points d’Endurance. À condition que cette terrible blessure ne vous ait pas tué, préparez-vous à affronter Rune de Feu, le Maître Suprême du Kaï. Rendez-vous au **25**.

## **35**

Vous sautez sur votre Zlan Impérial : une magnifique créature, semblable aux Kraans qui sillonnent le ciel, mais beaucoup plus large et puissante que ces bêtes reptiliennes ailées. Les Drakka-

rim qui étaient jadis vos égaux sont aujourd’hui vos subordonnés, prêts à obéir à tous vos ordres, si capricieux soient-ils. Une de leurs escouades vous suit dans les airs lorsque vous partez en direction de Lencia, pour aider vos armées à assaillir une ancienne cité regorgeant d’histoire. Cette cité a vu d’innombrables querelles opposant les Drakkarim aux nations du Magnamund septentrional ; elle a porté le nom de Darke, une cité drakkarim, l’une des premières de toutes. Elle fut tenue pendant des siècles, une base, une forteresse pour le peuple qui fut le vôtre. Elle fut un symbole d’unité et de puissance, pour ceux qui furent vos frères, avant que vous ne deveniez le Seigneur des Ténèbres que vous êtes aujourd’hui.

Ce ne fut qu’après la défaite des anciens Seigneurs des Ténèbres, grâce au héros maudit du Kaï, Loup Solitaire, que cette cité fut arrachée aux mains des Drakkarim et offerte aux Lenciens. Elle avait résisté à croisade après croisade, mais grâce au soutien de vos pires ennemis, ses drapeaux ont finalement brûlé, remplacés par ceux de Lencia.

Les Lenciens l’ont occupée depuis ce jour.

Vous faites le serment de mettre fin à cette occupation. Cette cité a pour vous – pour tous les Drakkarim – une signification personnelle. Pour eux, pour tous ceux qui étaient jadis vos frères, vous conquerrerez ou mourrez !

La cité assiégée est illuminée par de nombreux feux. Ses murs sont fissurés ; par endroits, ils se sont écroulés. En dépit de tout, ses défenseurs tiennent bon contre les assauts de vos troupes. En étudiant la situation, vous concluez que les moyens les plus sûrs de conquérir la ville sont les plus classiques. Vous pouvez vous emparer de l’une des tours qui se dressent au-dessus des remparts, ou défoncer les portes et envahir les rues en force.

Si vous désirez mener une charge contre les portes, rendez-vous au **18**.

Si vous désirez mener un assaut contre la tour la plus proche, rendez-vous au **5**.

Si vous maîtrisez l’Archidiscipline de la Création de Serviteurs et désirez employer cette faculté, rendez-vous au **22**.

Si vous possédez l’épée Helshezag ou la Marque du Champion, et si vous désirez avoir recours à leur puissance, rendez-vous au **39**.

## **36**

Le milieu des lignes ennemies s’effondre, et vos forces s’engouffrent dans le trou où se tenaient les Lenciens, broyant les corps dans la terre meuble. Maintenant que cette aire centrale vous appartient, la bataille progresse à un rythme accéléré ; les Lenciens tombent maintenant comme des feuilles d’automne par grands vents. Une débandade s’ensuit, mais les forces ennemies ne peuvent se replier nulle part. Seuls ceux qui n’ont pas d’armure peuvent se jeter à l’eau pour fuir, mais cela ne fait rien pour les sauver, car vos Kraan se mettent de la partie – une partie de chasse.

Ils feront bombance ce soir !

Alors que la défaite des Lenciens vous apparaît complète, des messagers vous parviennent. Selon eux, toutes les terres du Nord sont désormais vôtres, à l’exception du Dessi. Le Magnamund austral s’ouvre maintenant devant vous, prêt à être conquis par vos légions.

Cette victoire vous remplit d’allégresse, et sur ce, vous vous tournez enfin vers les Royaumes des Ténèbres, vers Helgedad, où votre destinée ultime se prépare.

Rendez-vous au **50**.

## **37**

Vous levez la main et donnez le signal, et d’innombrables feux illuminent la nuit. Les flammes jaillissent de centaines de points distincts, transformant l’obscurité en nouveau jour rougeoyant. La terre elle-même paraît hurler ; les arbres, le sol, la pierre, tout s’embrase et explose. Les vents

issus du brasier infernal vous balaient et se transforment en ouragan spectaculaire, conséquence de la rencontre des flammes de l'Enfer et de la Noirceur. Pourtant, tandis que vous baignez dans la lumière de votre triomphe, votre âme est fouettée par une angoisse soudaine. Comme si Naar lui-même venait de vous couper les jambes, vous vous affaissez lourdement. Ce n'est qu'en vertu de votre immense force de caractère que vous parvenez à vous traîner jusqu'à votre tente, où vous vous effondrez dans les affres d'un conflit interne. Quelque chose dans les profondeurs du Danarg est sacré pour Naar, quelque chose que vos flammes vont détruire, et Naar vous punit cruellement pour vos actions irréfléchies. Vous perdez *en permanence* 2 points d'Habilité et 5 points d'Endurance. Si vous survivez, rendez-vous au **46**.

### 38

Même si vous tentez d'esquiver la boule de feu, vos efforts sont vains. Dans un hurlement de rage, vous êtes oblitéré, anéanti comme vos prédécesseurs voilà tant de siècles. Tout comme Zargarna et Gnaag, vous avez rencontré votre funeste destin face à ceux qui manient le Glaive de Sommer. Mais le récit de votre existence ne s'arrête pas ici. Tout comme ces anciens Seigneurs des Ténèbres, vous allez découvrir que Naar ne pardonne pas aisément aux vaincus. Votre existence continuera, dans la douleur et la torture, en compagnie de ces mêmes Seigneurs des Ténèbres dans l'Univers de Noirceur – à tout jamais.

### 39

Vous avez la puissance – la puissance qui rendra la vermine qui défend la cité aussi insignifiante que les fourmis que vous écrasez sous vos pieds. Plus insignifiante encore, car même les fourmis peuvent parfois mordre. Lorsque votre puissance sera révélée, vos ennemis n'auront pas l'occasion de mordre – pas même celle de vous égratigner.

Fermant les yeux, vous invoquez l'essence noire qui vous habite, celle du Dieu Naar. Ironiquement, vous invoquez les dieux tout en étant l'un d'eux – car n'êtes-vous pas une extension de Naar en personne ?

La puissance monte à la surface, puis déferle en direction de la cité, une vague de pure noirceur, porteuse de désespoir et de défaite, une vague issue de l'Univers des Ténèbres lui-même. Elle gonfle et enfle, assombrissant le ciel, à la façon du nuage de Kraans qui fondit jadis sur le premier Monastère Kaï. Puis elle recouvre la ville et s'abat sur les infortunés défenseurs, offrant la caresse de la mort à tous ceux qui voudraient s'opposer à vous.

En moins d'une heure, la cité est silencieuse.

Vous êtes triomphant ; la ville est vôtre. Vos troupes, émerveillées, s'agenouillent et se prosternent devant vous. Vous marchez vers les portes de la cité, et d'un seul cri, les faites crouler. Vous avez fait la démonstration de votre puissance ; aux yeux de vos légions, vous êtes devenu plus grand qu'Agarash lui-même. Vous savez cependant que la vérité est toute autre.

La véritable étendue de votre puissance ne sera révélée qu'au jour propice.

Pourtant, vous n'osez guère célébrer trop vite. L'ennemi n'est pas anéanti. Seuls les Lenciens défendant la cité ont péri. En ce moment même, une nouvelle armée arrive de la côte.

Vos hommes ont hâte de les affronter afin d'achever la destruction de l'ennemi, mais vous hésitez, car vous ressentez le besoin de retourner à Helgedad. Vous pressentez instinctivement que des événements importants s'y trament – des événements qui pourraient directement influencer votre destinée.

Malgré tout, cette décision peut attendre. Pour le moment, l'heure est aux festivités !

Rendez-vous au **30**.

## 40

Vous vous préparez vaillamment à combattre ce spectre revenu à la vie – le spectre de l’homme qui fut jadis le Seigneur de la Guerre Magnaarn !

### SPECTRE DE MAGNAARN

Habilitété 44 ~ Endurance 50

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **28**.

## 41

Il serait normalement impossible pour vous de relâcher assez de Monstres des Cryptes pour détruire l’entièreté des forces talestriennes cachées, mais en plusieurs séances, avec un peu de repos entre chacune, vous finirez nécessairement par y arriver. Pourtant, vos instincts vous agacent. Il doit y avoir une façon plus facile de procéder – une *meilleure* façon. Si vous maîtrisez les Disciplines des Ténèbres de la Force Mentale et du Sens Secret, rendez-vous au **48**. Si vous n’avez pas la maîtrise de ces deux Disciplines, rendez-vous au **23**.

## 42

Une fois de plus, vous déchaînez la puissance noire, relâchant une marée de nuit pure issue de l’Univers des Ténèbres lui-même. La noirceur et le néant qui occupent les tréfonds de votre âme surgissent à l’air libre et déferlent sur les Lenciens, leur permettant d’entrevoir la véritable nature de l’ennemi qu’ils affrontent.

Ils n’y survivent pas.

Lorsque l’armée ennemie n’est plus que ruines, vous abandonnez finalement la sensation merveilleuse d’avoir été uni à la Noirceur de Naar, d’avoir été épanoui par cette même Noirceur qui a anéanti vos ennemis. Riant de l’aisance avec laquelle vous avez triomphé, vous laissez vos troupes s’occuper de ramasser leurs cadavres. Peu après, vous prenez la direction d’Helgedad.

Rendez-vous au **50**.

## 43

Les pouvoirs du Kaï ne cessent jamais de vous impressionner. Votre puissante armée fonce dans les rangs épars du contingent ennemi ; les soldats se replient ; et pourtant, ils se regroupent avec courage et reviennent à la charge. Sous les ordres réfléchis d’un Grand Maître Kaï, ils se battent et se déplacent comme une seule entité, creusant des sillons dans vos rangs désorganisés et focalisant leurs intentions meurtrières sur vous. Vous dégainez votre arme et rassemblez vos sbires autour de vous, prêt à faire face aux guerriers ennemis dans un conflit sanglant. Dans un grand hurlement, vos forces croisent le fer. Vous pourfendez un Talestrien dès qu’il arrive à votre hauteur ... mais déjà, une menace beaucoup plus grande se manifeste. Rendez-vous au **27**.

## 44

Avec un grognement et un geste de la main, vous signalez vos intentions à vos subordonnés. Ils se déploient rapidement pour s’occuper de cette menace mineure. Vous êtes certain que la situation peut être maîtrisée par vos inférieurs ; de votre côté, vous avez une décision plus importante à faire. Si vous désirez voyager jusqu’en Lencia, rendez-vous au **35**. Si vous préférez retourner à Helgedad, rendez-vous au **10**.

## 45

Vos propres troupes vous poussent de l'avant, pressées contre votre dos au sommet de la tour, et vous embrochent sur les pointes des lances ennemies. Toutefois, vous ne vous en souciez guère. Ces armes ridicules que manient les mortels n'ont aucun effet sur vous. Empoignant les piques, vous soulevez les défenseurs et les jetez par-dessus votre épaule. Ils tombent dans le vide vers une mort certaine, et pendant ce temps, vous ouvrez un sentier sanglant dans l'armée ennemie. Rien ne peut vous nuire ou vous blesser ; vous massacrez sans peine tous ceux qui s'opposent à vous, tout en vous réjouissant de la mort et du carnage que vous répandez.

En quelques minutes, vous avez conquis la tour. De là, vos troupes envahissent les murs, puis les tours adjacentes. Avant la venue de la nuit, la ville entière tombe sous votre coupe.

Par la suite, les Lenciens survivants sont tassés dans des cages à esclaves, prêts à être transportés vers les mines dans le Nord.

Vous avez triomphé, et une fois de plus, la cité est baptisée Darke. Un Drakkar a l'idée de la nommer plutôt en votre honneur, mais vous secouez la tête. Votre jour de gloire viendra bien assez vite ; aujourd'hui, que cette cité retrouve son nom légitime, non seulement en votre honneur, mais au nom de tout le peuple drakkarim.

Malheureusement, tout n'est pas encore gagné. Les Lenciens ne sont pas anéantis. Une nouvelle armée arrive de la côte pour vous affronter. Ce sera à vous de choisir comment vous les affronterez, si telle est votre décision.

En même temps, vous êtes troublé par la prémonition d'événements sinistres à Helgedad ; le besoin d'y retourner croît chaque jour en vous.

Vous décidez cependant de remettre cette décision à une autre journée. En cette nuit, l'heure est aux festivités !

Rendez-vous au **30**.

## 46

Vous ne tardez pas à détruire ce qui reste de l'armée talestienne, mais vos sens vous avertissent que tout n'est pas gagné. Tandis que les rapports de vos commandants font état de la réussite de vos plans, d'autres messages vous parviennent, selon lesquels un petit groupe de soldats aurait réussi à fuir en direction du sud. Ce qui est beaucoup plus inquiétant, c'est la rumeur voulant que ces hommes soient menés par un individu vêtu d'une tunique verte – l'habillement d'un Kaï ! La fureur vous envahit lorsque vous songez à ce petit groupe de survivants. Par leurs récits, ils répandront la notion de votre imperfection ; ils se feront messagers d'espoir. Vous devez écraser ce petit groupe avant que la rumeur de leur survie ne se répande trop loin – avant que le Seigneur Kaï à leur tête ne puisse être hissé au rang de héros. Si vous décidez d'employer vos capacités de Seigneur des Ténèbres pour les traquer vous-même, rendez-vous au **3**. Si vous préférez envoyer vos créatures et vos serviteurs les anéantir, rendez-vous au **44**.

## 47

La bataille tourne en faveur de vos forces, même si les Lenciens se défendent avec acharnement. Les Lenciens sont un peuple fort, et leur haine des Drakkarim transparaît dans la fureur avec laquelle ils livrent combat. De même, le dégoût des Drakkarim envers les Lenciens inspire des crises de bestialité chez certains de vos hommes, ce qui les entraîne dans des embuscades où les Lenciens les fauchent comme du foin. Si vous avez la Marque du Champion, ou encore Helshezag, et si vous désirez employer leur noire puissance, rendez-vous au **42**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **12**.

## 48

Vous méditez dans la tente, sans même vous préoccuper de fermer la porte. Vous contemplez les images furtives qui se faufilent dans votre esprit, cherchant leur sens profond. Dans un état de recueillement proche de la transe, vous invoquez l'essence du Néant de Naar qui vous habite, et priez le Dieu Sombre pour qu'il vous guide sur la voie que vous entrevoyez, mais sans la comprendre encore parfaitement. Tout à coup, au milieu de votre transe, vous entendez une voix qui vous appelle – une voix issue des profondeurs noires du Danarg. Si vous suivez cette voix, rendez-vous au **11**. Sinon, vous devez trouver un autre moyen de détruire ceux qui se cachent dans le Danarg ; rendez-vous pour cela au **33**.

## 49

*Tu n'es pas encore digne*, tonne une voix autour de vous. Il se produit alors un éclair éblouissant. Vous fermez les yeux pour protéger vos pupilles de la lumière, et lorsque vous les rouvrez, vous êtes de retour dans vos appartements, observant la cité, seul avec vos pensées. S'agissait-il d'une vision, ou d'un événement réel ?

Vous décidez de ne pas vous en préoccuper. Vous avez des soucis plus pressants ; inutile de perdre votre temps avec des mirages et des rêves. À présent, vous devez choisir entre poursuivre la guerre contre les Lenciens, ou obéir à vos instincts et retourner à Helgedad.

Si vous affrontez l'armée lencienne qui marche sur la cité, rendez-vous au **19**.

Si vous effectuez plutôt le voyage de retour vers Helgedad, rendez-vous au **10**.

## 50

Vous avez mérité plusieurs victoires contre la Lumière ; vos armées déferlent, et Helgedad attend votre triomphe ultime. Talestria et Lencia sont tombées ; Bor est désormais isolé du reste du monde et ne représente plus une menace. Enfin, le Maître Suprême du Kaï, Rune de Feu, est mort. Les jours passent, mais vos pouvoirs ne font toujours que s'accroître à chaque instant. Naar est fortement satisfait, et si vous maîtrisez l'Immunité aux Armes Normales, il vous récompensera, car vous recevrez maintenant la Haute Discipline de l'Immunité à Toutes les Armes.

En dépit de tout, des jours difficiles vous guettent. Vous ressentez un trouble dans la balance, une colère issue de Kaï et Ishir, et un rassemblement ultime des forces du Bien. Tout comme si l'ennemi réunissait toutes ses forces pour un dernier assaut, un dernier combat au terme duquel tout sera enfin décidé. Votre destin, et leur survie, dépendront de l'issue.

Il est dit qu'ils ont un nouveau chef, un jeune homme répondant au nom d'Astre Solaire, qui serait le nouveau visage des grands héros de jadis – Aigle du Soleil et Loup Solitaire – et qui pourrait même s'opposer victorieusement à vous.

Qui sortira vainqueur du conflit final qui vous opposera inévitablement ?

Pour affronter ce défi ultime, et tenter de bâtir une destinée plus glorieuse encore que celle de tous les champions passés de Naar – pour surpasser, peut-être, Agarash lui-même – ne manquez pas le dernier chapitre de la série *L'Élu des Ténèbres*, qui aura pour titre :

# *LE DESTIN DE L'ÉLU*