

# L'ÉLU DES TÉNÈBRES

---

## 4 ~ LES SCIONS DU DÉSASTRE

*Sean Robert Shaw*

*Titre original : Scions of Destruction*  
*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 Drakkarim, 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 3

Avant d'entreprendre la moindre de ces quêtes, vous avez dû trouver le moyen de sortir 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 le Kaï et leurs alliés ont laissé leurs terres presque sans surveillance. Ils semblent croire que tous leurs ennemis sont 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 est 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. Aujourd’hui, Helshezag y est soigneusement gardée.

Peut-être l’Ordre Kaï a-t-il choisi ce lieu pour garantir que le Mal n’y exerce plus jamais son influence. Lorsque vous aurez enfin accédé à la puissance, vous faites le serment de les punir pour avoir ainsi moqué votre Seigneur.

Après avoir fait un dernier inventaire de votre équipement, vous vous préparez à pénétrer dans ces bâtiments afin de découvrir l’objet de votre quête. Ce faisant, vous obtiendrez enfin la puissance dont vous avez besoin pour vaincre les champions abhorrés de vos ennemis.

## 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 également votre aventure avec cinq Disciplines Drakkarim. Il existe des Disciplines au-delà de celles-ci, mais votre conscience n’y a pas encore accès. Les Disciplines Supérieures vous seront révélées lorsque vous aurez maîtrisé celles ci-dessous.

### **Chasse**

Un Drakkar qui maîtrise cette Discipline n'a pas besoin de consommer un Repas lorsqu'on le lui demande, puisqu'il peut attraper son propre gibier. Cette Discipline ne s'applique pas dans les territoires déserts ou inhospitaliers, mais en revanche, elle confère aussi une meilleure rapidité et une dextérité accrue.

### **Maîtrise des Armes**

Un Drakkar gagne 2 points d'Habilité lorsqu'il se bat avec l'arme dont il a acquis la Maîtrise. Vous pouvez choisir cette arme dans la liste suivante :

- Dague
- Lance
- Massue
- Marteau de Guerre
- Sabre
- Épée
- Hache
- Bâton
- Glaive

### **Instinct Animal**

Toute bête naît avec l'instinct du danger. C'est un trait inné que la plupart des hommes ont perdu avec l'évolution. Chez un Drakkar doué de cette Discipline, cet instinct est retrouvé et accentué jusqu'au point où il peut détecter, dans certaines circonstances, la nature, l'origine et la raison d'un danger.

### **Pistage**

Cette Discipline permet à un Drakkar de déterminer la meilleure voie à emprunter. Elle lui permet aussi de déceler les empreintes et les signes subtils dans la nature.

### **Espionnage**

Développé voilà longtemps lorsque les Drakkarim apparurent sur le Magnamund, ce talent fut originalement employé par les Drakkarim qui avaient besoin de se faire passer pour les membres d'autres races lors de missions d'espionnage au bénéfice des Seigneurs des Ténèbres. Aujourd'hui, un Drakkar y a recours lors d'excursions hors d'Helgedad afin d'imiter la voix, l'apparence et les manières d'autres peuples. Il est également capable de se dissimuler aux yeux d'ennemis qui le traquent, et de déceler ceux qui travaillent à l'encontre des intérêts d'Helgedad.

### **Bouclier Psychique**

De nombreuses créatures emploient la puissance de leur esprit pour porter des assauts psychiques. Cette Discipline vous protège contre de telles attaques.

### **Puissance Psychique**

Cette Discipline vous donne le pouvoir d'agresser un adversaire grâce à la seule force de votre esprit. Lorsque vous employez cette faculté, vous pouvez ajouter 2 points à votre Habileté pour toute la durée du combat. Il arrive qu'une créature soit immunisée contre ce pouvoir. Si cela se produit, vous serez averti.

### **Science Équestre**

Un autre talent des anciens Drakkarim. L'équitation Drakkarim est peut-être la meilleure au monde, surpassée uniquement par celle des Maîtres Kaï. Une parfaite communication avec sa monture permet au Drakkar d'accomplir des manœuvres et des feintes pouvant paraître incroyables. Cela ne se limite pas aux chevaux, car le Drakkar est tout aussi à son aise sur le dos d'un Kraan ou d'un terrible Zlan Impérial d'Helgedad.

**Régénération**

Cette Discipline entre en action dès qu'un combat est terminé. À ce moment, le corps du NeoDrakkar commence à se guérir des blessures subies dans l'affrontement. Tirez un nombre de la Table de Hasard (0=10) et rétablissez votre Endurance du résultat obtenu, mais sans récupérer plus de points que vous en avez perdus dans le combat. Ce pouvoir est un aperçu de l'immortalité promise dans la Noirceur de Naar.

**Immunité**

Cette Discipline met en éveil les immunités latentes dont dispose l'organisme du NeoDrakkar, le rendant invulnérable à tous les poisons et à toutes les maladies.

Choisissez vos cinq Disciplines judicieusement, car elles vous seront d'un secours précieux lorsque vous accomplirez votre destinée 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 5 à 7 Disciplines. Vous aurez également acquis des Armes, des Objets Spéciaux, ainsi que de l'argent et d'autres possessions, que vous pouvez conserver pour vivre cette aventure. En outre, les épreuves que vous avez subies vous ont permis de maîtriser une Discipline additionnelle de votre choix.*

Rendez-vous maintenant au **1**.

## 1

La forêt du Sommerlund vous entoure, ses verts vibrants vous donnant la nausée. Une sensation inconfortable vous afflige depuis que vous êtes entré dans cette contrée où la vie semble naître et croître spontanément — une sensation proche de la maladie. Toute l'énergie vitale qui vous entoure vous bouleverse l'estomac, et c'est là une sensation dont vous souhaitez vous débarrasser au plus vite. Il ne vous reste plus, à cette fin, qu'à vous aventurer rapidement dans le camp ennemi, après quoi vous pourrez franchir les montagnes et retrouver vos terres natales, ainsi que la cité qui vous a vu naître — la noire Helgedad.

Ce sera un long voyage, de cela vous êtes certain, mais il sera préférable, de loin, à cette forêt vivante et écœurante qui vous étouffe. Vous vous promettez de la détruire dès que ce sera possible, mais cela ne vous aide pas, dans l'immédiat, à réprimer les nausées qui menacent de vous faire rendre votre déjeuner.

Vous êtes dissimulé dans les fourrés, observant de jeunes Kaï vaquant çà et là à différentes occupations banales. Vous n'arrivez pas à déterminer qui est en charge de tous ces jeunes initiés ; ils doivent être quelque part dans les bâtiments. Vous prenez votre mal en patience, et bientôt, vous êtes récompensé : tout est silencieux, les disciples Kaï étant retournés à l'intérieur.

Le temps est venu d'agir.

Il y a cinq bâtiments en tout. Dans cette annexe du monastère Kaï, on ne semble guère avoir mis d'emphasis sur la protection, car les édifices ne sont défendus par aucun rempart. De votre point de vue, il suffira que vous fouilliez tous les bâtiments jusqu'à ce que vous trouviez l'épée — ou la mort. Car vous savez parfaitement que vous allez vous aventurer dans un bastion ennemi, seul et sans aide. Si vous êtes confronté à une résistance organisée, la probabilité est forte que vous ne ressortirez pas vivant.

Si vous décidez de commencer par :

Le bâtiment central	Rendez-vous au <b>21</b> .
Le bâtiment au sud	Rendez-vous au <b>35</b> .
Le bâtiment à l'ouest	Rendez-vous au <b>11</b> .
Le bâtiment à l'est	Rendez-vous au <b>47</b> .
Le bâtiment au nord	Rendez-vous au <b>15</b> .

## 2

Tout en cherchant à surmonter la douleur, vous fondez sur cet ennemi déterminé. Votre crâne est violemment secoué par une nouvelle attaque psychique ; vous perdez à nouveau 6 points d'Endurance. Mais avec un cri de victoire, vous abattez votre arme, décapitant le Seigneur Kaï d'un seul coup. Le combat rapproché n'était manifestement pas son point fort !

Avec la satisfaction d'avoir vengé votre douleur, vous observez son corps mutilé en vous remettant graduellement de la terrible agression psychique. Autour de sa taille, vous apercevez un objet curieux, une ceinture faite de fibres étranges. Vous pouvez prendre cet article si vous le désirez, puisque le Kaï ne possédait rien d'autre.

Vous avez là une Ceinture Psychique. Il s'agit d'un Objet Spécial. Lorsque vous la porterez, vous pourrez doubler la portée de tous vos pouvoirs psychiques. Ainsi, la maîtrise de la Puissance Psychique vous permettra d'ajouter 4 points à votre Habilité au combat, tandis que vos défenses mentales seront renforcées si vous maîtrisez le Bouclier Psychique.

Conscient que l'affrontement, quoique bref et livré principalement sur le plan de l'esprit, n'est peut-être pas passé inaperçu, vous décidez de quitter rapidement le bâtiment.

Rendez-vous au **43**.

### 3

Vous l’entendez, presque imperceptiblement, mais sans la moindre équivoque possible. Quelque part dans ce bâtiment, une porte s’est ouverte en grinçant. Si vous voulez enquêter sur l’origine de ce bruit suspect, rendez-vous au **28**. Si vous décidez de quitter immédiatement l’édifice, vous devez en choisir un autre.

Celui au centre	Rendez-vous au <b>21</b> .
Celui à l’ouest	Rendez-vous au <b>11</b> .
Celui à l’est	Rendez-vous au <b>47</b> .
Celui au nord	Rendez-vous au <b>15</b> .

### 4

Vous êtes déçu de constater que les élèves de ces lieux ne possèdent apparemment rien de précieux. Fouillant dans leurs possessions tel un voleur dans la chambre du trésor d’un roi, vous n’en retirez qu’un vif découragement. Au lieu d’une longue liste d’objets utiles, vous ne découvrirez qu’une petite collection de babioles. Vous pouvez néanmoins garder ce qui suit :

- Bâton
- Dague
- 5 Couronnes

Lorsque vous aurez mis votre Feuille d’Aventure à jour, vous pouvez explorer la chambre à coucher en vous rendant au **30**, ou visiter le Kaï qui médite en vous rendant au **16**. Si vous choisissez plutôt de quitter le bâtiment, rendez-vous au **43**.

### 5

Vos sens hurlent soudain une mise en garde, vous avertissant d’un danger caché. En bondissant subitement de côté, vous esquivez une lame étincelante qui a bien failli vous éventrer. Un Kaï émerge alors de l’ombre, brandissant une hache à double lame. Il esquisse une grimace lorsqu’il comprend ce que vous êtes, mais cela ne fait que l’encourager à vous attaquer.

#### SAVANT KAÏ

Habilité 19 – Endurance 26

À moins de maîtriser le Bouclier Psychique, vous perdez 2 points d’Endurance à chaque Assaut du combat que vous livrez contre cet adversaire. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au **27**.

### 6

Vous suivez le tunnel sur une courte distance. Vous seriez prêt à jurer qu’il existe d’autres passages tout autour de vous, mais leurs issues sont si bien dissimulées dans les parois que vous n’arrivez pas à les localiser. Lorsque vous arrivez à l’autre bout, vous déterminez que vous êtes entré dans un autre bâtiment. En regardant par les fenêtres nombreuses, vous parvenez même à déduire qu’il s’agit de l’édifice est. D’une enjambée, vous quittez le tunnel. Rendez-vous au **47**.

### 7

Dans votre âme réside une parcelle de Naar lui-même, un fragment du Dieu Sombre qui trouve mystérieusement un lien avec cette lame maléfique. Instinctivement, vous ressentez les pulsations de la Pierre de Haakon sous votre tunique. Mû uniquement par votre subconscient, vous sortez la Pierre de votre poche et la mettez en contact avec la lame de Helshezag. Miraculeuse-

ment, les fissures s'évanouissent, et la gemme, intacte et entière, s'emplit subitement de puissance, tout comme si la main de Naar l'avait touchée. Elle dégage une énergie noire qui vous abreuve d'un merveilleux sentiment de triomphe. Lorsque vous placez la gemme sur la garde de l'épée, elle s'y incruste d'elle-même, sans cesser d'émettre des pulsations. Ne la retirez pas de votre liste d'Objets Spéciaux. Au combat, l'épée Helshezag vous fera bénéficier de 9 points d'Habilité additionnels tant que vous posséderez la Pierre de Haakon. S'il advient que vous perdez la Pierre, vous ne bénéficierez plus que de 8 points d'Habilité. La lame a d'autres pouvoirs, ainsi qu'une histoire sinistre qui va bientôt vous être révélée. Rendez-vous au **20**.

## 8

Une douleur subite au bras gauche vous avertit que vous n'êtes plus seul. Jetant un regard vers le bas, vous voyez une plaie qui vient d'être ouverte par la lame d'une hache. Celui qui la manie a frappé à la vitesse de l'éclair. Vous vous jetez de côté pour esquiver un nouveau coup porté par l'arme étincelante. Néanmoins, vous avez perdu 3 points d'Endurance en raison de la première blessure. Un Kai émerge de l'ombre, brandissant une hache à double lame. Il esquisse une grimace lorsqu'il comprend ce que vous êtes, mais cela ne fait que l'encourager à vous attaquer.

### SAVANT KAÏ

Habilité 19 – Endurance 26

À moins de maîtriser le Bouclier Psychique, vous perdez 2 points d'Endurance à chaque Assaut du combat que vous livrez contre cet adversaire. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au **27**.

## 9

— Paix sur toi, mon frère, dites-vous avec un fort accent Sommerlundais.

Ses paupières se plissent pendant un instant ; tous ses sens l'avertissent qu'il y a quelque chose d'anormal. Il ne lui faut que quelques secondes pour comprendre qui vous êtes, mais ces secondes vous suffisent. Vous vous élancez avant qu'il n'ait pu saisir son arme et tranchez sa gorge, l'envoyant crouler au sol, raide mort.

Vous haletez légèrement sous l'effet de la poussée d'adrénaline, heureux de voir que le Maître Kai n'était pas particulièrement alerte. Il était devenu trop confiant, convaincu que nul ennemi n'oserait jamais s'aventurer aussi profondément dans son territoire. C'est l'erreur qui l'a perdu, mais en même temps, vous devez garder à l'idée que les Kai n'ont guère eu d'ennemis à craindre au Sommerlund depuis de nombreuses années.

Rendez-vous au **49**.

## 10

Une attaque psychique puissante vous atteint, mais grâce à la Ceinture Psychique, vous parvenez à repousser l'agression. Néanmoins, votre confiance en vos moyens est vite ébranlée, car lorsque votre ennemi vous voit sourire, il sourit en retour. Ses vêtements sont ceux d'un Grand Maître Kai ; cela vous apprend que vous n'avez pas affaire à un adversaire ordinaire. Plongeant la main à l'intérieur de sa tunique, il en ressort sept poignards de jet. Il sera assurément difficile de les éviter tous à cette distance, surtout dans un espace restreint.

D'une série de gestes vifs, le Grand Maître Kai lance ses couteaux dans votre direction.

Tirez un chiffre de la Table de Hasard. Si vous maîtrisez la Discipline de la Chasse, ajoutez 1 point. Si le résultat est compris entre :

0 et 6	Rendez-vous au <b>12</b> .
7 et 10	Rendez-vous au <b>32</b> .



## 11

Vous poussez précautionneusement la porte de fer qui donne accès au bâtiment ouest, redoutant la présence de Kaï zélés de l'autre côté. Vous êtes rassuré de n'en croiser aucun, du moins dans l'immédiat. De l'entrée, vous descendez le long d'un corridor rectiligne sur une dizaine de mètres. Au bout du couloir, vous découvrez une bifurcation. Si vous maîtrisez le Pistage et désirez avoir recours à cette Discipline, rendez-vous au **40**. Sinon, vous allez devoir choisir la voie à suivre en vous fiant à votre intuition. Si vous empruntez :

Le passage de gauche

Rendez-vous au **44**.

Le passage de droite

Rendez-vous au **33**.

## 12

Vous évitez de justesse la plupart des dagues, mais l'une d'elles parvient à entailler votre jambe gauche et une autre s'enfonce dans votre épaule. Vous perdez 6 points d'Endurance. Si vous êtes toujours en vie, le Grand Maître Kaï a encore une manigance dans son sac. Si vous possédez un Flacon de Pilules Bleues, rendez-vous au **18**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **25**.

## 13

C'est Lakaast, votre guide Xagash qui fut capturé à bord du *Marchand Saignant* alors que vous voyagiez vers la Vassagonie. Vous n'auriez jamais rêvé le retrouver ici !

Il semble avoir passé de mauvais moments. Ses yeux sont voilés, comme s'il était atteint de quelque maladie. Par ailleurs, sa peau pend sur ses os, à la façon de vêtements flasques. Apparemment, sa captivité n'a pas été favorable à sa ligne.

Lorsqu'il vous voit, son visage exprime ce qui pourrait passer pour de la joie ; vous pourriez être son sauveur. Vous ricanez intérieurement, car vous n'avez pas l'intention de lui venir en aide ... à moins qu'il puisse vous fournir de précieuses indications. Il n'y a pas de place auprès de vous pour les poids morts, tout particulièrement ici, au cœur du territoire ennemi.

Si vous portez la Ceinture Psychique, rendez-vous au **17**.

Sinon, rendez-vous au **26**.

## 14

Vous empruntez le passage de gauche. Plus vous avancez le long de ce couloir, plus le bâtiment vous paraît sombre et lugubre. Tout à coup, des cris retentissent autour de vous. Avec stupeur, vous voyez surgir des dizaines de Kaï de tous les recoins sombres. Vous êtes apparemment tombé droit dans un piège, mais la victoire ne sera pas facile pour vos ennemis. Dégainant votre arme, vous luttez jusqu'à la mort, tuant quelques Kaï, blessant un grand nombre d'entre eux. Malheureusement, même le NeoDrakkar ne peut l'emporter dans de telles circonstances. Votre vie et votre mission trouvent ici leur fin tragique.

## 15

Vous entrez dans le bâtiment nord. Il ressemble étrangement à une étable, sans doute parce que vos ennemis y gardent leurs chevaux en sécurité. Ce n'est pas l'endroit où vous trouverez vraisemblablement l'Épée, mais votre curiosité vous pousse à examiner attentivement les lieux, car de l'extérieur, l'endroit ne ressemblait pas du tout à une écurie.

Dès que vous vous aventurez à l'intérieur, vous êtes accueilli par les sabots furieux et les hennissements frénétiques des destriers effarouchés. Bousculé au sol, vous vous réfugiez dans un

coin du bâtiment avant de vous redresser, échappant ainsi à quelques étalons qui semblaient déterminés à passer leur frayeur en vous piétinant à mort.

Si vous maîtrisez la Science Équestre et désirez y avoir recours pour calmer ces montures agitées, rendez-vous au **23**. Si vous n'avez pas la maîtrise de cette Discipline, ou si vous ne désirez pas y recourir, rendez-vous au **45**.

## 16

Il est assis seul, les yeux fermés, immobile. Il représenterait une cible parfaite s'il vous prenait l'envie de l'abattre sans pitié. D'un seul moulinet de votre arme, vous pourriez lui donner la mort. Cela vous procurerait un grand plaisir, sans parler du fait que Naar approuverait généreusement. Vos instincts primaires vous poussent à tuer cet homme, même s'il ne semble pas représenter un danger pour vous. Si vous désirez obéir à vos pulsions et tuer le Kaï, rendez-vous au **46**. Si vous préférez, pour l'une ou l'autre raison, ne pas vous laisser guider par vos bas instincts, il est préférable que vous sortiez du bâtiment en vous rendant au **43**.

## 17

Il vous regarde, devinant que vous essayez de sonder son esprit.

— Tu ne peux pas me faire confiance ? Même après m'avoir trouvé ainsi ?

Il vous observe d'un air grave. Sa voix est toujours forte, même s'il a longtemps souffert en captivité. Après tout, Lakaast est un Seigneur des Ténèbres Inférieur ; peut-être même a-t-il connu les Seigneurs des Ténèbres originaux, en supposant que les Xagash puissent vivre aussi longtemps.

Vous faites semblant de baisser la tête avec contrition, mais intérieurement, vous faites la promesse d'en apprendre davantage au sujet des Xagash si vous rentrez sain et sauf à Helgedad. Ils sont plus costauds que vous ne l'auriez cru, ce qui pourrait finir par représenter un danger pour vous, s'il advenait que certains ne se rallient pas à votre cause.

Par ailleurs, étant né à Helgedad, Lakaast devrait savoir qu'il est normal de ne jamais faire confiance à quiconque, quelles que soient les circonstances !

— Je connais la précarité de ta situation, dit-il. Les Kaï n'en ont pas fait un secret. Ils ont même parlé devant moi du piège qu'ils te préparaient. J'ai écouté attentivement, jeune Élu, et j'ai appris beaucoup de choses. Dans l'édifice où l'Arme est entreposée, ils t'ont tendu un piège auquel tu ne pourras pas échapper, quelle que soit ta puissance. Mais il existe une autre voie. Ils ne savent pas que j'ai découvert leurs passages secrets.

— Des passages secrets ?

— Oui. Tout ce complexe est sillonné de galeries souterraines reliant les bâtiments entre eux. Ces ignorants croyaient que je n'arrivais pas à comprendre comment ils se déplaçaient d'un édifice à l'autre. Ils ne m'ont jamais trompé un seul instant ... et si tu veux bien me suivre à présent, je te guiderai vers l'Arme.

Vous suivez Lakaast avec trépidation. De toute évidence, il ne vous fait pas entièrement confiance non plus, car vous sentez qu'il essaie de vous cacher certaines de ses pensées. En lui, vous percevez la frayeur à l'idée que vous découvriez ces pensées, mais rien d'autre.

À votre avis, ceci cache quelque chose de plus profond qu'une simple méfiance mutuelle.

Pendant que vous explorez les passages souterrains, vous devez manger un Repas, sinon votre Endurance sera affaiblie de 3 points.

Lakaast se dirige finalement vers un mur en apparence vierge. Il donne quelques coups précis sur la pierre, provoquant l'apparition presque surnaturelle d'une porte dérobée. Il l'ouvre

et vous fait signe de le suivre.

Si vous voulez lui emboîter le pas, rendez-vous au **38**. Si vous aimez mieux l'abandonner à son sort, vous pouvez revenir sur vos pas et explorer l'autre passage en vous rendant au **44**. Ou vous pouvez sortir du bâtiment ; rendez-vous pour cela au **37**.

## 18

Le sourire aux lèvres, il fait un geste d'une main, et à votre grande surprise, la chambre s'emplit rapidement d'eau. Dégainant son arme, il n'offre aucune résistance à l'élément liquide ; au contraire, il laisse l'eau emplir la pièce et le submerger. Son épée se met alors à briller mystérieusement, tout comme si l'environnement aqueux lui procurait de la force. Intuitivement, vous comprenez à quoi servent les Pilules Bleues : elles permettent de respirer sous l'eau. Sans hésiter, vous débouchez le flacon et les avalez toutes. Vous êtes maintenant à égalité avec le Kai. Seule la force des armes décidera du vainqueur.

### GRAND MAÎTRE KAÏ LAME DE FOND

Habileté 32 – Endurance 32

Si vous remportez le combat, rendez-vous au **50**.

## 19

La cellule est solidement verrouillée. Seule la présence d'une serrure indique qu'il y a peut-être un moyen d'ouvrir cette porte. Si vous possédez une Clé Dorée, rendez-vous au **31**. Si vous ne possédez pas cet objet, rendez-vous au **24**.

## 20

Vous êtes investi de puissance démoniaque. Votre total d'Endurance retrouve son niveau initial. En plus de la puissance qu'elle vous confère déjà, vous devinez que Helshezag est beaucoup plus puissante lorsqu'elle est maniée dans les Royaumes des Ténèbres eux-mêmes. À Helgedad, vous aurez le droit d'ajouter 2 points à votre Habileté, en plus de tous les bonus existants. Ceci ne vous sera pas rappelé, aussi assurez-vous de l'inscrire sur votre Feuille d'Aventure.

Vous avez déjà compris que l'épée est beaucoup plus puissante entre vos mains qu'elle le serait si elle était maniée par un autre. Elle puise sa force directement dans la noirceur qui habite votre âme. Son histoire est voilée de mystère, et pour cette raison, vous ne sauriez dire si vous maniez la Helshezag originale ou une réplique créée par Naar. On l'a longtemps cru détruite après qu'elle eût été prise à Loup Solitaire, mais les forces du Bien ont tendance à méprendre la transportation du Mal pour la destruction du Mal. Une simple disparition n'implique pas nécessairement une destruction, car le Mal se manifeste sous plusieurs formes. Naar, bien qu'il soit votre dieu, n'est guère réputé pour son honnêteté, aussi êtes-vous incapable de déterminer si les faits qui sont transmis à votre esprit à travers la Lame sont véridiques, ou s'il s'agit d'une fiction élaborée par le Dieu Sombre pour masquer la vérité.

Téléportée hors de l'univers d'Aon par les forces les plus arcanes et puissantes des Ténèbres, la Lame est retournée en possession de Naar. Elle avait originalement été offerte à un champion de la Noirceur, le Seigneur des Ténèbres Kraagenskull, aussi Naar décida-t-il d'en accroître la puissance au cas où elle retournerait un jour sur le Magnamund.

C'est ainsi qu'elle a acquis ses nouveaux pouvoirs, dont celui de transporter son détenteur en se servant de l'Univers des Ténèbres comme pont. En réalité, la lame de Helshezag est une écharde de l'Univers des Ténèbres, chose que vos yeux vous ont immédiatement révélée. Naar a couru un grand risque en faisant descendre une parcelle de l'Univers des Ténèbres sur le Ma-

gnamund, car en agissant ainsi, il risquait de troubler l'équilibre des mondes et d'encourir la fureur de la déesse Ishir. Il a parié sur le fait qu'Ishir n'oserait pas altérer la balance de l'univers, de peur de perdre tout espoir de vaincre la Noirceur en combat loyal.

Dès que vous pouvez visualiser votre destination, vous pouvez vous y rendre ; toutefois, même ce pouvoir a ses limites. En vérité, la plus grande puissance de Helshezag est celle de déchaîner l'énergie de l'Univers des Ténèbres contre les habitants de ce monde.

Tout comme le Glaive de Sommer peut invoquer la puissance du Soleil, Helshezag peut déployer une énergie équivalente, mais ténébreuse. La portée de ce pouvoir dépend directement de la puissance de l'usager — et dans votre cas, cela représente une puissance considérable.

C'est grâce à ce pouvoir que vous pourrez vaincre vos ennemis à Helgedad. Toutefois, il reste possible que certains de vos ennemis, suffisamment puissants, parviennent à résister à cet assaut. Naar a tenté d'insuffler à la lame toute l'énergie qu'il pouvait lui conférer, pour s'opposer à la force gigantesque que les Kaï puisent dans leur propre Glaive de Sommer. C'est sa propre façon de rétablir l'équilibre, et c'est sans doute cette raison, plus que toute autre, qui fait qu'Ishir a choisi de ne pas intervenir.

Vous êtes à ce point obnubilé par l'énergie de l'épée que vous ne percevez presque pas la présence derrière vous, bien qu'elle dégage une force considérable. Averti par l'arme elle-même, vous faites volte-face pour affronter un nouvel ennemi ... mais vous n'êtes pas prêt à subir l'attaque qui est dirigée contre vous.

Si vous maîtrisez l'Écran Psychique, rendez-vous au **10**.

Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au **41**.

## 21

Le bâtiment est de pierre solide, pourvu d'une porte qui coulisse vers le haut lorsqu'un levier est abaissé. Vous pénétrez à l'intérieur avec précaution — et subitement, la porte derrière vous se referme avec un claquement. Vous avez beau étudier fébrilement les parois, vous ne trouvez aucun moyen d'ouvrir la porte de l'intérieur. Par conséquent, vous n'avez plus le choix : vous devez aller de l'avant. Avec trépidation, vous arrivez à la croisée de deux couloirs. Si vous voulez vous diriger dans celui de gauche, rendez-vous au **14**. Si vous préférez emprunter celui de droite, rendez-vous au **36**.

## 22

Le Maître Kaï sait que ses sens ne peuvent lui mentir et tire sa masse d'armes de sa ceinture. Avec un grognement guttural, vous rejetez votre houpelande et entamez le combat.

### MAÎTRE KAÏ

Habilitété 21 – Endurance 25

À moins de maîtriser l'Écran Psychique, vous perdez 2 points d'Endurance à chaque Assaut en raison de la Puissance Psychique de votre adversaire. Rendez-vous au **49** si vous êtes victorieux.

## 23

Focalisant vos pouvoirs sur les chevaux, vous calmez les superbes montures en un rien de temps. Il vous semble étrange qu'elles aient tant paniqué, mais avant que vous n'ayez pu enquêter sur la cause de leur terreur, vous ressentez une douleur à la jambe. Baissant les yeux, vous voyez avec horreur un serpent venimeux, prêt à mordre à nouveau. D'un seul moulinet, vous le coupez en deux, mais il vous a déjà mordu une fois. Vous sentez d'ailleurs le poison circuler dans votre or-

ganisme. La paralysie vous gagne rapidement et vous comprenez que la morsure de ce serpent vous sera fatale. Si vous maîtrisez l'Immunité, rendez-vous au **34**. Sinon, rendez-vous au **29**.

## 24

Vous avez beau exercer tous vos efforts, vous n'arrivez pas à ouvrir cette cellule. Il ne vous reste plus qu'à quitter les lieux. Si vous voulez suivre l'autre passage dans ce bâtiment, rendez-vous au **44**. Si vous voulez plutôt sortir de l'édifice, rendez-vous au **37**.

## 25

À votre grande surprise, une vague déferle dans la chambre, qui s'emplit rapidement d'eau. Vous prenez un souffle rapide et emplissez vos poumons d'oxygène salvateur avant que la salle ne soit complètement inondée. Avec un sourire amusé, le Grand Maître Kaï dégaine son arme, une épée qui brille mystérieusement sous l'eau, tout comme si l'environnement liquide lui procurait de la force. Vous savez que vous n'avez aucune chance si le combat se prolonge longtemps sous l'eau. Voici un combat que vous devez gagner rapidement ... même si tout semble aligné contre vous. Vous perdrez 2 points d'Endurance à chaque Assaut en raison du manque d'air.

### **GRAND MAÎTRE KAÏ LAME DE FOND**

Habilitété 32 – Endurance 32

Si vous remportez le combat, rendez-vous au **50**.

## 26

— Laisse-moi, demande Lakaast. Je me meurs ; laisse-moi partir en paix.

Il est étendu sur le sol ; de toute évidence, il vit ses derniers moments. Au fond, il est déjà miraculeux qu'il ait survécu si longtemps. Pendant un moment, vous entretenez l'idée de le tuer vous-même, savourant sa souffrance et son agonie, mais vous songez finalement à un sort encore plus cruel. Claquant la porte derrière vous, vous clamez à son intention :

— Puisse-tu pourrir alors, vieux général, et que les rats mangent ta carcasse avant que tu ne sois mort, et que ton âme soit vouée aux tortures les plus infernales de Naar !

Sur ce, vous abandonnez la pitoyable créature d'Helgedad à son sort ignominieux.

Vous pouvez maintenant explorer l'autre passage en vous rendant au **44**, ou remonter et quitter le bâtiment en vous rendant au **37**.

## 27

Vous fouillez prestement le Kaï et trouvez les objets suivants :

- 1 Repas
- 1 Hache
- 1 Torche

Vous pouvez prendre, parmi ces articles, ceux que vous désirez conserver. Si vous voulez maintenant visiter la cellule au bout du couloir, rendez-vous au **19**. Si vous préférez explorer l'autre passage, rendez-vous au **44**. Si vous aimez mieux sortir du bâtiment, rendez-vous au **37**.

## 28

Vous découvrez une porte au fond de l'entrepôt. Elle révèle un tunnel qui descend dans les profondeurs de la terre. Tout en suivant ce passage étrange, vous tombez nez à nez avec deux jeunes garçons vêtus d'habits Kaï. Ils se tiennent devant une porte ouverte qui devrait normalement être

dissimulée dans une paroi. Lorsqu'ils lèvent la tête et vous aperçoivent, ils poussent des exclamations et dégainent leurs armes. Vous devez vous battre contre eux.

**DEUX ACOLYTES KAÏ**  
Habilité 14 – Endurance 26

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **39**.

**29**

Tout en vous affaissant au sol, taraudé par la souffrance, vous tentez de lutter contre le poison du serpent, mais en vain. La toxine n'est pas immédiatement mortelle, mais elle vous paralyse rapidement, promettant des heures d'agonie avant la mort. Toutefois, vous n'aurez pas l'occasion de connaître cette agonie.

Alors que vous gisez par terre, une figure revêtue d'une houppelande émerge de l'ombre : un Grand Maître du Kaï. Vous vous maudissez : les actions des animaux contre vous étaient trop bien organisées pour qu'elles fussent la conséquence d'un simple hasard. Ils étaient soumis à l'influence d'une tierce personne : un maître du Contrôle Animal.

Dégainant son épée, il avance vers vous. Vous tentez de vous redresser, mais vous êtes beaucoup trop faible. Avec un cri — « Pour le Sommerlund et le Kaï ! » — il abat son arme et vous expédie dans les bras de Naar. Votre mission et votre vie trouvent ici leur terme brutal.

**30**

Cette chambre vous emplit rapidement d'appréhension ; l'aura de bonté qui y stagne vous donne la nausée. Vous faites une fouille rapide à la recherche d'objets utiles et trouvez les suivants :

- Clé Dorée (Objet Spécial)
- Cotte de Mailles (Objet Spécial ; ajoute 4 points à votre Endurance ; ne peut être portée sous une Armure Drakkar)
- Grand Sac à Dos (vous permettra de transporter 10 Objets au lieu de 8)
- Potion de Laumspur Concentrée (Objet du Sac à Dos ; rend 8 points d'Endurance)

Après avoir choisi ce que vous désirez conserver, vous remarquez que les cours ont pris fin et que les élèves sortent des classes. Cela vous empêchera désormais de retourner au dortoir. Vous pouvez maintenant entrer dans la salle où le Kaï médite ; rendez-vous au **16**. Si vous préférez quitter le bâtiment, rendez-vous au **43**.

**31**

Vous glissez la clé dans la serrure et elle s'enfonce à l'intérieur, comme aspirée par la porte. Rayez cet objet de votre Feuille d'Aventure. En pénétrant dans la cellule, vous êtes accueilli par une surprise. Devant vous, ensanglanté et à l'article de la mort, se trouve un Xagash, un Seigneur des Ténèbres Inférieur natif des Royaumes des Ténèbres. Ce sont des guerriers puissants et de vicieux combattants, qui dépendent de la chair humaine pour atteindre leur pleine puissance. Habituellement, ils sont incapables de survivre longtemps hors de Helgedad ou des Royaumes des Ténèbres. Vous êtes bien au dernier endroit où vous auriez pu vous attendre à en trouver un. Il doit s'agir d'un Xagash de haute importance, ou peut-être les Kaï ont-ils une raison mystérieuse de le garder prisonnier. Si vous avez vécu l'une ou l'autre des aventures précédentes de la série *L'Élu des Ténèbres*, rendez-vous au **13**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **42**.

## 32

Les dagues vous manquent de près ; vous ressentez leur passage sous la forme de légers courants d'air effleurant votre peau. Le Grand Maître Kaï est à ce point ébahi de voir que vous avez esquivé chacune de ses armes qu'il demeure pantois pendant une bonne seconde. Pourtant, il garde un dernier atout dans son jeu. Si vous possédez un Flacon de Pilules Bleues, rendez-vous au **18**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **25**.

## 33

Le passage descend toujours davantage dans les profondeurs d'un lugubre monde souterrain. Vous y découvrez plusieurs portes, s'ouvrant à intervalles réguliers dans la paroi de la galerie, dans une séquence sans fin qui vous fait songer à quelque donjon oublié. De toute évidence, c'est ici que les Kaï gardent leurs prisonniers, en supposant qu'ils en aient fait récemment. La plupart des cellules sont ouvertes, sauf une, tout à fait au bout du couloir. Si vous êtes doué de l'Instinct Animal, rendez-vous au **5**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **8**.

## 34

Votre Discipline neutralise promptement le poison, vous laissant en parfaite santé dans l'étable. Un mouvement furtif derrière l'un des compartiments vous avertit que vous n'êtes pas seul, mais avant que vous ne puissiez déterminer qui se tenait là, l'inconnu s'est volatilisé. De toute évidence, les animaux n'agissaient pas de leur propre volition ; ils étaient commandés par une influence extérieure qui les dirigeait contre vous.

Vous esquissez un sourire torve. Dans l'immédiat, vos facultés ont eu raison de celles de votre ennemi. Vous remerciez Naar pour les talents dont vous bénéficiez.

Une fouille rapide des écuries vous met en possession d'une Potion d'Alether. C'est un objet du Sac à Dos. Lorsque vous la boirez, elle vous fera bénéficier de 2 points d'Habilité additionnels pour la durée du prochain combat que vous aurez à livrer.

Vous quittez le bâtiment, mais vous avez la surprise de voir un grand nombre de disciples Kaï émerger de l'aile est. Peut-être votre adversaire, s'étant enfui, a-t-il donné l'alerte dans tout le complexe. Vous devez agir rapidement. Il y a trop de gens dans l'éclaircie pour que vous puissiez atteindre les bâtiments sud et est ; en fait, seule la rapidité de vos réflexes vous permettra d'atteindre l'un des deux autres.

Si vous désirez entrer dans le bâtiment ouest, rendez-vous au **11**.

Si vous préférez entrer dans le bâtiment central, rendez-vous au **21**.

## 35

Vous êtes manifestement entré dans les quartiers de l'intendant militaire, car l'odeur du cuir et de la nourriture vous parvient dès que vous ouvrez la porte. Vous entrez, prêt à tout, relevant le capuchon de votre habit pour dissimuler votre visage au cas où vous feriez une mauvaise rencontre.

La voix d'un jeune homme vous parvient subitement.

— Eh !... Toi là !... Je sens quelque chose d'étrange... Tout comme si un esprit maléfique errait dans les parages.

Vous voyez alors un Maître Kaï se lever d'un banc qu'il occupait au milieu de l'entrepôt. Sa main est déjà tendue vers une masse d'armes qu'il porte à la ceinture.

Si vous maîtrisez l'Espionnage, rendez-vous au **9**. Sinon, rendez-vous au **22**.

### 36

Vous avez l'impression que le danger vous guette de partout. Néanmoins, vous poursuivez votre avance avec détermination. Si vous êtes destiné à tomber dans un piège, vous affronterez votre sort avec le courage d'un guerrier. La menace est presque palpable ; lorsque vous dégainez votre épée, vous pressentez que la fin est proche. Sans avertissement, des murs s'abattent devant et derrière vous, scellant hermétiquement le passage. Vous frappez la pierre solide de toutes vos forces, mais sans effet. Les murs ne se relèveront jamais ; personne ne viendra enquêter sur votre sort. Vous serez abandonné ici pour y pourrir, pour connaître une mort lente au cœur du territoire de vos ennemis. Votre vie et votre quête trouvent ici leur terme tragique.

### 37

Vous quittez le bâtiment ... et entendez le cliquetis de la serrure de la porte derrière vous. Vous virevoltez avec anxiété, mais il est trop tard : la porte est fermée à clé. À l'extérieur, les Kaï sont manifestement au courant de votre présence, car des sentinelles sont postées devant toutes les entrées, hormis celle du bâtiment central. Personne ne fait mine de vous attaquer ; les gardes demeurent tous à leurs postes. Vous pourriez les attaquer vous-même, mais ce serait un geste suicidaire. Vous n'avez plus qu'à pénétrer dans le bâtiment central. Peut-être est-ce tout aussi suicidaire, mais vous n'avez plus le choix. À croire que vos ennemis vous guident volontairement vers l'entrée de cet édifice. Rendez-vous au **21**.

### 38

Il se traîne laborieusement le long des passages étroits, jusqu'à ce qu'il semble trouver quelque chose devant un nouveau mur nu. Suite à un léger martèlement de ses doigts, une porte s'ouvre dans la paroi, révélant une chambre luxueuse. Pourtant, quelque chose dans cette salle paraît anormal. Toute aura de bonté semble avoir été aspirée hors de la pièce, ne laissant qu'un maléfice puissant qui emplît chaque recoin d'ombre, tout comme si le Mal personifié avait pénétré au cœur du royaume du Kaï. Ce n'est pas réellement surprenant, car vous apercevez dans cette chambre une panoplie de reliques maléfiques. Aucune ne vous sera réellement utile ; elles serviraient davantage à un sorcier Nadziran ou à un Liganim, l'un des serviteurs malfaisants des Nadziranim. Vous décidez donc de ne perdre aucun temps à les étudier. D'ailleurs, votre attention est retenue par l'objet qui trône au milieu de la salle.

Sur un piédestal, supportée par deux tiges, Helshezag irradie son maléfice. La lame de l'épée ressemble à une écharde de l'Univers des Ténèbres lui-même. Plus sombre que la nuit la plus noire, elle vous fait songer, lorsque vous vous en approchez, à une plaie dans la réalité.

Lakaast semble avoir disparu, mais cela ne vous préoccupe pas du tout. Vous avez atteint votre but, et c'est tout ce qui compte. En deux enjambées, vous franchissez la distance qui vous sépare du piédestal et vous saisissez l'arme légendaire.

Si vous possédez la Pierre de Haakon, rendez-vous au **7**.

Sinon, rendez-vous au **48**.



## 39

Vous enjambez les cadavres des deux garçons, ignorant les dépouilles pour scruter les ténèbres invitantes du passage secret. Si vous décidez de vous y engager, rendez-vous au **6**. Si vous préférez ressortir du bâtiment, vous pouvez explorer l'un des quatre autres :

Celui au centre	Rendez-vous au <b>21</b> .
Celui à l'ouest	Rendez-vous au <b>11</b> .
Celui à l'est	Rendez-vous au <b>47</b> .
Celui au nord	Rendez-vous au <b>15</b> .

## 40

Les traces dans le passage vous apprennent qu'une activité frénétique a eu lieu dans le couloir de droite : ses dalles sont beaucoup plus usées que celles du corridor de gauche. Vous pressentez même qu'un grand danger vous guette le long de ce couloir, tout comme si un piège avait été préparé à votre intention. Si vous voulez quand même vous aventurer dans le corridor de droite, rendez-vous au **44**. Si vous préférez vous engager dans le passage de gauche, rendez-vous au **33**.

## 41

La douleur transperce votre crâne et vous perdez 8 points d'Endurance. Une puissance psychique terrifiante déchire votre esprit, mais vous résistez vaillamment. Toutefois, pendant que vous êtes ainsi occupé, votre adversaire, un Grand Maître du Kaï, plonge la main à l'intérieur de sa tunique et en retire sept poignards de jet. Il sera assurément difficile de les éviter tous à cette distance, surtout dans un espace aussi restreint.

D'une série de gestes vifs, le Grand Maître Kaï les lance dans votre direction.

Tirez un chiffre de la Table de Hasard. Si vous maîtrisez la Discipline de la Chasse, ajoutez 1 point. Si le résultat est compris entre :

0 et 6	Rendez-vous au <b>12</b> .
7 et 10	Rendez-vous au <b>32</b> .

## 42

Le Xagash se tourne vers vous. Ses yeux sont laiteux et voilés, tout comme s'il souffrait d'une forme de cécité. Ses traits hagards parviennent à vous donner la nausée ; sa peau reptilienne pend sur ses os et lui donne l'apparence d'un sac de chair vivant.

— J'étais puissant, voilà un temps, murmure-t-il. J'étais Lakaast, un général des Royaumes des Ténèbres, avant ceci.

Il fait un geste pour désigner ce qui l'entoure.

— Je commandais des milliers d'êtres, mais le jour est venu où ils m'ont capturé. Est-ce que j'ai divulgué des secrets ? Non ! Est-ce que je leur ai donné l'espoir de m'en arracher un jour ? Non ! Pourtant, ils me gardent enfermé ici, un sacrifice à l'effigie de leur prétendue bonté. Ils me gardent en vie malgré mes désirs, et je sais qu'ils ne me laisseront jamais partir.

Il respire difficilement, se donnant un air misérable pour une créature si forte. Pourtant, sa souffrance ne vous déplaît pas entièrement. Pour une fois, les Kaï se sont montrés capables de poser des gestes que vous appréciez. Par contre, vous avez mieux à faire que de vous entretenir avec cette misérable créature à l'agonie.

Si vous possédez la Ceinture Psychique, rendez-vous au **17**.

Si vous n'avez pas acquis cet Objet Spécial, rendez-vous au **26**.

## 43

Vous constatez qu'il est désormais impossible pour vous d'explorer l'aile sud du complexe. Une vraie grappe de Kaï s'affaire devant l'entrée de ce bâtiment, ce qui vous oblige à l'exclure des choix qui s'offrent maintenant à vous. Ils ne vous ont pas encore aperçu, mais cela ne saurait tarder. Vous devez donc pénétrer dans un autre édifice au plus vite. Si vous choisissez :

Celui au nord	Rendez-vous au <b>15</b> .
Celui au centre	Rendez-vous au <b>21</b> .
Celui à l'ouest	Rendez-vous au <b>11</b> .

## 44

Vous vous aventurez dans le couloir avec une certaine hésitation. Presque immédiatement, vous regrettez votre décision, car devant vous, une douzaine de Kaï jaillissent de l'ombre.

— Nous vous attendions, proclame l'un des plus grands en tirant sur une corde.

Quelque part au-dessus de votre tête, une cloche retentit avec force, faisant écho dans tout le bâtiment. Avant que vous n'ayez pu atteindre et combattre ce groupe de guerriers, d'autres entrent dans l'édifice derrière vous, vous interdisant tout espoir de fuite. Ils sont commandés par un Grand Maître à l'allure noble, porteur d'une épée lumineuse ; c'est d'ailleurs cette arme, alors que vous êtes submergé par une masse vivante de guerriers Kaï, qui vous enlève la vie.

Votre mission et votre quête trouvent ici leur fin définitive.

## 45

Un sabot percute votre bras et vous envoie valser contre le mur de l'étable. Un autre vous blesse à la jambe. Vous perdez 4 points d'Endurance. Avec colère, vous tirez sur les rênes des chevaux, conscient que votre vie dépend de votre capacité à calmer ces bêtes furieuses.

D'un grand élan, vous vous hissez sur le dos d'un cheval. L'animal cesse aussitôt de se rebiffer. Pendant ce temps, les autres chevaux cessent de s'intéresser à vous et se calment. Avec un soupir de soulagement, vous remerciez ceux qui ont entraîné ces montures à obéir sans rechigner à quiconque les chevauche. Sans cette providence, vous auriez pu finir vos jours à l'état de bouillie sanglante sur le sol de l'écurie.

Au moment où vous remettez pied à terre, vous ressentez une douleur soudaine et inattendue à la jambe. Baissant les yeux, vous réalisez que vous venez d'être mordu par une vipère particulièrement venimeuse. D'un geste sec, vous tranchez le serpent en deux parties, mais il est déjà trop tard. Vous sentez le poison circuler dans votre organisme, brûlant vos veines tel un feu liquide et dévorant.

Si vous maîtrisez la Discipline de l'Immunité, rendez-vous au **34**.

Sinon, rendez-vous au **29**.

## 46

Vous dégainez votre arme, votre cœur battant follement en anticipant le meurtre que vous allez commettre. Tout à coup, les yeux du seigneur Kaï s'ouvrent grands. La colère qui y brille vous transperce jusqu'à l'âme, et subitement, une souffrance de nature psychique brûle votre esprit. En dépit de toutes vos facultés, vous êtes incapable d'opposer la moindre résistance à cette atroce douleur, et vous perdez 6 points d'Endurance. Si vous souhaitez toujours attaquer ce Maître Kaï solitaire, rendez-vous au **2**. Si vous préférez vous enfuir et sortir du bâtiment, rendez-vous au **43**.

## 47

Tout en pénétrant dans le bâtiment, vous vous laissez ahurir par le nombre de fenêtres et de portes qui s'ouvrent sur toutes les salles à l'intérieur. Vous finissez par comprendre que vous êtes dans une sorte d'école. Jetant un coup d'œil prudent dans l'une des chambres, vous confirmez la validité de cette supposition. Plusieurs disciples Kaï sont assis en cercle autour d'un vieux Maître Kaï. Il semble raconter quelque chose en rapport avec l'histoire lointaine, un récit impliquant un certain seigneur Ardan. Vous reniflez avec mépris. Pour quelle raison un être comme vous se soucierait-il d'une chose telle que l'histoire ? Quant aux Kaï — ils n'espèrent sûrement pas que leurs connaissances pathétiques les sauveront quand vous règnerez sur le Magnamund.

Vous avez autre chose à faire, dans l'immédiat, qu'écouter un vieux Kaï radoter au sujet d'un magicien d'autrefois. Vous étudiez donc les autres pièces, jusqu'à ce que vous en trouviez trois qui pourraient se révéler intéressantes.

La première est le dortoir des élèves, où vous pouvez pénétrer en vous rendant au **4**.

La seconde est occupée par un Maître Kaï solitaire qui médite en silence ; vous pouvez entrer dans cette salle en vous rendant au **16**.

La troisième a l'apparence d'une chambre à coucher, sans doute celle de l'un des maîtres de céans ; si vous désirez la fouiller, rendez-vous au **30**.

## 48

Levant l'arme au-dessus de votre tête, vous vous laissez obnubiler par la sensation de triomphe que vous ressentez. Vous avez finalement obtenu l'arme pour l'acquisition de laquelle vous avez surmonté tant d'épreuves ! Helshezag ajoutera 8 points à votre Habileté lorsque vous l'utiliserez pour combattre. Toutefois, les propriétés extraordinaires de cette arme ne se limitent pas à un simple bonus de combat, comme vous allez bientôt le découvrir. Rendez-vous au **20**.

## 49

Vous vous dressez au-dessus du cadavre du Kaï, défiant quiconque de vous agresser, mais vous n'apercevez plus d'ennemis pour le moment. Suite à une fouille de l'entrepôt, vous pouvez vous approprier les articles suivants :

- Glaive
- Lance
- Épée
- Poignard
- Massue en Bronin (Objet Spécial ; ajoute 1 point à votre Habileté en combat)
- 2 Repas
- 2 Potions de Laumspur (chacune rend 4 points d'Endurance)
- Flacon de Pilules Bleues

Lorsque vous aurez mis votre Feuille d'Aventure à jour, rendez-vous au **3**.

## 50

Le Grand Maître Kaï s’effondre à vos pieds lorsque la pièce se vide rapidement d’eau. En même temps, son épée perd sa luminosité. Vous examinez cette arme. Il s’agit d’un Objet Spécial que vous ne pouvez manier en même temps que Helshezag. L’épée s’appelle Ulnarius ; c’est une arme magique puissante forgée par Loup Solitaire pour les Grands Maîtres du Nouvel Ordre Kai. Si vous l’utilisez pour vous battre, elle ajoutera 5 points à votre Habileté, mais vous perdrez 2 points d’Endurance additionnels à chaque Assaut en raison de l’extrême bonté qui irradie de la lame. Si vous l’utilisez pour combattre sous l’eau, vous bénéficierez de 8 points d’Habileté additionnels (au lieu de 5 points). Ce bonus serait de 9 points pour un Kaï, mais le maléfice profond qui habite votre âme réduit la valeur de l’arme.

Vous entendez alors des coups portés contre l’un des murs. Vous vous approchez de la paroi et tapez en retour, révélant la porte secrète grâce à laquelle vous êtes entré dans cette pièce. De l’autre côté, un Lakaast irrité vous attend, frustré d’avoir été tenu à l’écart des combats.

En souriant, vous le rassurez : bientôt, vous serez tous les deux de retour à Helgedad.

Fermant les yeux, vous visualisez votre destination souhaitée. Dans une explosion de nuit pure, la salle souterraine s’évanouit, remplacée par la merveilleuse Cité des Ténèbres.

— Quelle puissance ! dit Lakaast avec admiration.

— Tu n’as encore rien vu, rétorquez-vous.

Vos instincts vous avertissent immédiatement d’une autre présence. De toute évidence, Helshezag a aiguisé vos sens, les a rendus plus susceptibles à l’univers qui vous entoure. Par ailleurs, la possession de l’épée vous transforme déjà sur d’autres plans, que vous devinez plus que vous ne les percevez. Vous avez l’impression de progresser plus vite que jamais vers le statut de Seigneur des Ténèbres auquel vous aspirez. Peut-être s’agit-il là d’un autre pouvoir insufflé par Naar dans l’arme mystérieuse qui est maintenant vôtre.

— Je savais que tu viendrais, car Naar me l’a appris la nuit dernière : que tu réussirais, et que tu serais ici dès aujourd’hui.

Goragik, la Nadzirane, se matérialise sous sa forme véritable, une entité vaporeuse aux pouvoirs redoutables. Elle se transforme progressivement sous vos yeux, jusqu’à prendre l’apparence que vous lui connaissez : une figure mince, grande et griffue.

— Beaucoup de choses ont changé depuis ton départ, et il nous reste beaucoup de choses à faire, car en ce moment même, la cité est prête à succomber, et la seule chose qui puisse encore la sauver, c’est la puissance qui est désormais tienne.

Pour affronter les ennemis de Helgedad, ne manquez pas le prochain chapitre des aventures de *L’Élu des Ténèbres*, qui aura pour titre :

## ***LE RETOUR TRIOMPHAL***