

# L'ÉLU DES TÉNÈBRES

---

## 2 ~ LES VESTIGES DES ANCIENS

*Sean Robert Shaw*

*Titre original : Ruins of the Ancients*

*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.



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 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. Pour chaque aventure terminée avec succès, vous pourrez ajouter une Discipline à celles que vous maîtrisez.

### **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 Kai. 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 l'aventure précédente, vous disposez déjà de votre total d'Habileté, de votre total d'Endurance et de cinq 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 sixième Discipline de votre choix.*

Rendez-vous maintenant au **1**.

## 1

Goragik a le visage tordu par la colère et la haine. Ses yeux blancs vous transpercent avec une fureur palpable. Grognant sauvagement, elle avance de plusieurs enjambées dans votre direction, comme si elle était prête à vous déchiqueter en même temps que votre compagnon Lakaast et le reste de la population de la planète.

Lakaast, membre d'une race de Maîtres des Ténèbres Inférieurs nommés Xagash, s'interpose entre vous-même et la Nadzirane, souhaitant manifestement vous protéger contre tout geste regrettable de sa part. Exhibant ses crocs, il lève une lourde hache d'une seule main reptilienne, foudroyant Goragik du regard et lui intimant de se calmer.

Le visage de Goragik exprime la frustration et la déconfiture. Elle tend une main griffue vers Lakaast ... puis se met à rire. Immédiatement, vous comprenez que vous n'êtes pas la cible de sa colère. D'ailleurs, Goragik vous tourne maintenant le dos, vous faisant signe de la suivre.

Elle vous emmène à travers un champ d'herbes hautes, en apparence désert, où poussent des fleurs sauvages. Vous pourriez croire qu'elle vous guide à travers une plaine côtière, si vous ne saviez pas exactement où vous êtes.

Un vent froid s'engouffre dans les replis de votre manteau et vous contraint à resserrer vos vêtements sur votre corps. Une plaine côtière, peut-être, mais une plaine côtière frigide. Tout en frissonnant légèrement, vous observez les alentours, sachant que votre regard ne vous révèle pas tout ce qui se dissimule ici. Vous êtes debout à l'emplacement de l'ancienne cité d'Aarnak, disparue aujourd'hui, les terres environnantes ayant été rendues à leur splendeur naturelle par les Herboristes de Bhatar — mais vous savez qu'en dépit de tous leurs efforts, le paysage qui vous entoure n'est qu'une illusion passagère.

Sous ce champ sont dissimulés les vestiges des anciens Seigneurs des Ténèbres. Et si les Nations Libres du Nord, éternellement vigilantes, tolèrent encore l'existence de ces ruines, c'est pour une seule raison : le Ghoulag y vit. Une créature morte-vivante d'une puissance terrible, qui vend ses services au Kaï aussi volontiers qu'aux forces d'Helgedad.

On l'appelle communément le Traître.

Voilà longtemps, pendant l'âge d'or des Seigneurs des Ténèbres, un homme vendit ses maîtres en s'alliant au Seigneur Kaï Loup Solitaire. Cet homme, que l'on appelait le Maître des Esclaves, offrit à Loup Solitaire le moyen de s'infiltrer au plus creux des Royaumes des Ténèbres, afin d'y anéantir vos illustres prédécesseurs. Mais ce rénégat, connu plus tard sous le nom de Khadarian, ne put échapper éternellement à son châtement. L'histoire ne raconte pas si les Nadziranim s'emparèrent du vrai Khadarian, de son fils, ou même d'une autre relation, mais un odieux destin attendait l'infortuné. Leurs pouvoirs de sorcellerie firent de cet homme un mort vivant, contraint à servir le Mal pour toujours. Aujourd'hui, alors que ses créateurs ont péri depuis longtemps, le Ghoulag vit toujours, voué à une éternité d'esclavage dans une prison située sur la frontière entre la vie et la mort.

Il fut un traître de son vivant ; c'est la seule chose qui n'a pas changé. On sait qu'il espionne pour le compte des Maîtres Kaï, mais il renseigne aussi Helgedad sur tout ce qui se passe dans le monde extérieur. Employant un réseau souterrain – au propre comme au figuré – il étend son influence dans presque tous les événements dignes d'importance sur le Magnamund. Il est l'un des individus les plus puissants dans l'univers obscur des voleurs et des assassins, et l'un des plus grand maîtres du crime organisé. Il est un personnage que tous les habitants d'Helgedad souhaiteraient éliminer ... mais aussi une ressource de laquelle ils n'osent pas se priver. Il se vend à la meilleure enchère et offre ce qu'il désire en retour ... et c'est justement à lui, cet être

indigne de confiance, que vous avez dû faire appel pour organiser votre long voyage en mer.

Tout à coup, Goragik interrompt vos pensées en se mettant à parler. Vous relevez la tête, et découvrez alors la raison pour laquelle elle est furieuse au point d'éclater.

Rendez-vous au **17**.

## 2

Vous suivez le tunnel sur une courte distance, puis faites halte devant une gigantesque porte de palladium. Si vous possédez le Gant de Palladium, rendez-vous au **24**. Si vous n'avez pas acquis cette relique, rendez-vous au **36**.

## 3

Une attaque psychique a dû détraquer votre cerveau, car lorsque vous cherchez ces objets, vous réalisez brusquement qu'ils n'existent pas. Vous ne les avez jamais même entrevus, du moins dans les paragraphes de cette aventure. Alors que vous fouillez désespérément pour ces objets imaginaires, vous hurlez, car votre cervelle se transforme en gélatine dans votre crâne. Avec un cri d'agonie, vous tombez au sol, entièrement décervelé. Votre quête prend fin ici, mais à présent que le Ghoulag possède votre corps, votre existence continue, et continue, et continue ...

## 4

Lorsque vous pénétrez dans une pièce complètement différente de tout ce que vous avez vu jusqu'à présent, vous êtes momentanément désorienté. Vous venez de passer d'un réseau de souterrains creusés dans la pierre, à un ensemble de corridors rectilignes et soigneusement entretenus. Vous êtes manifestement entré dans un secteur de la cité souterraine d'Aarnak, car rien ici n'est naturel : il ne fait aucun doute que des hommes ont aménagé ces passages. En examinant les murs de plus près, vous concluez que les souterrains sont vieux de plusieurs ères : ceux qui les ont bâtis vivaient ici avant les Seigneurs des Ténèbres eux-mêmes.

*Peut-être s'agissait-il des Anciens, songez-vous.*

Mais pourquoi les Maîtres des Ténèbres, célèbres pour leur soif de destruction, auraient-ils épargné ce lieu ... s'il ne remplissait pas un rôle mystérieux qui leur était utile ?

Scrutant les alentours, vous tentez de déterminer quel secret se dissimule dans ces ruines, mais vous devez finalement admettre que vous n'en avez pas la moindre idée.

Tout en déambulant le long d'un corridor interminable, vous estimez mentalement la distance parcourue et décidez finalement de vous octroyer une brève période de repos. À votre réveil, vous ressentez une faim de loup ; vous devez consommer un Repas ou perdre 3 points d'Endurance. Sachez que la Chasse ne vous sera d'aucun secours dans ces corridors désaffectés.

Peu après, vous vous remettez en marche et découvrez une bifurcation. Si vous maîtrisez le Pistage, rendez-vous au **14**. Si vous désirez aller à droite, rendez-vous au **25**. Si vous préférez emprunter le passage de gauche, rendez-vous au **38**.

## 5

Vos sens hurlent une mise en garde : vous venez de détecter la présence d'une créature dans la caverne. Prêt à affronter quelque bête massive et redoutable, vous dégainez votre arme et campez vos jambes en position de combat. De l'ombre surgit alors une lourde créature, couverte d'épines de porc-épic sur toute la superficie de son corps. Un groin hérissé de crocs émet des éructations grossières à une bonne distance au-dessus de votre tête, tandis qu'à votre hauteur, la bête fend

l'air de ses griffes acérées.

Naar sait comment, un Agarashi issu des marais du Danarg a trouvé le moyen de s'égarer dans ces souterrains. Vous devinez que le Ghoulag a dû l'amener ici, probablement dans le but précis de vous mettre à l'épreuve.

Alors que vous vous apprêtez à l'affronter, vous ressentez soudain une douleur sourde à l'intérieur de votre crâne. Vous reconnaissez une agression psychique, et à moins de maîtriser le Bouclier Psychique, vous perdrez 2 points d'Endurance supplémentaires à chaque Assaut.

### **AGARASHI**

Habilité 18 – Endurance 24

Vous pouvez fuir après 3 Assauts. Si vous fuyez, ou si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **49**.

## **6**

Vous franchissez la porte et pénétrez dans une chambre où règne l'odeur de viande pourrie qui caractérise la chair en décomposition. Retroussant le nez, vous fouillez la salle presque vide du regard. Rien n'orne les murs, la voûte ou le sol. Cependant, trois personnages, hormis vous-même, occupent cette salle : un Glock de bonne taille, une silhouette recouverte d'une houppe-lande, et une créature aux allures de zombie putréfié, soudée et liée à un trône de fer.

L'être sur le trône prend la parole, d'une voix sèche et saccadée.

— Bienvenue, jeune Drakkar ... Sois le bienvenu.

Il se tourne vers ses deux compagnons et les enjoint d'avancer vers vous. La perplexité se lit sur vos traits, car vous tentez toujours de comprendre à qui vous parlez.

— Oh, voyons ! poursuit la créature. Tu ignores qui je suis, moi qui t'ai fait visiter ces vestiges des Anciens, moi qui t'ai fourni les moyens d'accomplir ta quête ? Je suis connu sous le nom du Ghoulag, mais les tiens me nomment le Traître.

La créature caquète sur son trône.

— Oh oui ! C'est moi, le seul, le vrai. J'ai bien pensé que tu viendrais par ici, mais je ne savais pas si j'aurais le plaisir de rencontrer ce jeune protégé dont tout le monde parle. Qui aurait pu prévoir qu'un jour, j'aurais à affronter un jeune adversaire aussi puissant moi-même ? Cependant, je suis convaincu que nous pouvons nous entraider. Je désire en connaître davantage sur tes pouvoirs et tes capacités, afin de vendre cette information à nos ennemis du Kaiï, mais j'ai aussi de l'information qui te sera très utile, mon jeune et prometteur Fils de Naar.

Le Ghoulag fait un geste en direction du Glock corpulent.

— Mais avant d'en arriver à ces échanges de bons procédés, une petite épreuve est de mise. Je souhaite que tu démontres ta valeur, à moi comme à ... d'autres.

Sur ce, le Glock avance vers vous, une lance dans une main, un bouclier dans l'autre.

— Voici l'une de mes petites expériences, explique le Ghoulag. Je voulais savoir quelle sorte d'ADN fait des Gloks les machines à tuer qu'ils sont. J'ai rendu celui-ci particulièrement brutal. Pas très intelligent, admettons-le, mais meurtrier comme dix. Débarrasse-toi de cet obstacle et je pourrai assurément te fournir plus d'informations.

À peine le Ghoulag s'est-il tu que le Glock attaque.

### **GLOK MUTANT**

Habilité 13 – Endurance 14

Si vous vainquez la créature, rendez-vous au **45**.

## 7

La pente du tunnel dans lequel vous progressez ne cesse de s'accroître, à un tel point que vous avez peine à vous retenir de bouler sur toute la longueur du souterrain. Après avoir marché longtemps dans ces désagréables conditions, vous remarquez que le passage se remet de niveau, juste à temps pour vous donner accès à une grande caverne. Si vous êtes doué de l'Instinct Animal, rendez-vous au **5**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **28**.

## 8

La créature s'effondre raide morte à vos pieds. Le Ghoulag vous fixe avec un sentiment de peur morbide. Vous avez déjoué tous ses pièges, vaincu tous ses monstres, et malgré tout, vous avez eu la force de terrasser l'une de ses plus puissantes créations. Vous avancez vers lui, une lueur de mort brillant dans vos yeux. Nul ne défie un Fils de Naar et s'en tire à si bon compte, pas même un être tel que lui.

Le Ghoulag pousse un hurlement d'effroi. L'avantage a changé de camp, et à présent, il fouille désespérément la chambre du regard, cherchant un moyen de sauver sa peau. Rien, toutefois, ne peut lui venir en aide. Protégeant son visage de ses mains, le Ghoulag crie :

— De l'information ! J'ai de l'information ! De l'information vitale pour toi, qui te sauvera d'une mort plus terrible que toutes celles que j'aurais pu te faire connaître — mais tu dois m'épargner pour l'obtenir !

Vous faites une pause momentanée. Croyant que vous acceptez le marché, le Ghoulag débite sa précieuse information aussi vite que sa langue le lui permet.

— Le Maître Kaï Suprême, Rune de Feu – il est au courant de ta quête. Il t'attend. Il te traque. Quelqu'un dans ton camp est un traître – il sait tout ce que tu comptes faire, et il a tout révélé au Kaï. Rune de Feu sait que tu désires t'emparer de la Lame – il l'a confiée à la garde de l'un de ses Grand Maîtres les plus fiables. Tu dois trouver une voie à laquelle ils ne s'attendent pas, ou lorsque tu voudras leur dérober Helshezag – tu mourras.

Le Ghoulag se met à sourire, convaincu d'avoir échappé à la mort. Mais vous crachez et poursuivez votre avance. Vous n'avez rien promis ; vous n'avez fait qu'une halte, et désormais, il est temps que le Ghoulag paie son dû. L'horreur envahit ses traits lorsque vous levez le bras – et d'un furieux coup de taille, vous scindez le corps de la créature en deux.

Étrangement, votre arme ne rencontre aucune résistance. À ce moment, vous constatez que le Ghoulag n'a subi aucune blessure ; d'ailleurs, il s'est remis à ricaner.

— Sot Drakkar, tu es fort, mais tu n'as pas encore acquis la sagesse qui te permettra de venir à bout de quelqu'un comme *moi*.

Lentement, le Ghoulag s'estombe de votre vision. Avec un rugissement de fureur, vous brandissez votre poing ganté et maudissez cent fois le Traître.

Peu après, la salle elle-même s'estombe, et vous vous retrouvez debout sur une plage près de la côte. Non loin de votre position, vous apercevez un navire, sans doute celui qui doit vous permettre de gagner la lointaine Vassagonie.

Vous êtes presque au bout de vos peines. Rendez-vous au **50**.

## 9

Vous étudiez les gravures en plus grand détail, ce qui vous permet de constater qu'elles sont plus récentes que les tunnels eux-mêmes. Plusieurs ont été ciselées durant l'ère glorieuse des Seigneurs des Ténèbres, tandis que d'autres sont de facture plus récente encore, comme si elles



avaient été lithographiées de votre vivant. Ces fresques illustrent l'avènement des Drakkarim, l'instauration des Royaumes des Ténèbres, la victoire écrasante remportée contre le Kaï, et de nombreux autres triomphes des forces du Mal. Par ailleurs, vous y lisez des prophéties : Vashna émergeant du gouffre de Maaken, Naar marchant victorieusement sur le Magnamund, et finalement, sous un ciel illuminé par la lune, une image montrant votre propre victoire contre un Maître Kaï Suprême armé d'une épée enflammée. Vous n'avez jamais affronté un tel adversaire, mais si toutes les prophéties sur ce mur sont véridiques, vous êtes destiné, dans un avenir plus ou moins lointain, à triompher du Kaï. C'est du moins le sens que vous aimeriez donner à ces fresques ! Pour le moment, rendez-vous au **37**.

## 10

Vous tendez la main en signe d'amitié, tout en disant :

— Nous n'avons pas besoin de nous battre. Unissons nos forces pour détruire le maléfice qui nous menace tous les deux.

Le Vassagonien demeure momentanément perplexe, voire stupéfait.

— Allons, dites-vous. Tu sais que tu ne peux pas me battre. Pourquoi ne pas choisir une voie qui t'offre une chance de survivre, au lieu de te promettre à la mort ?

Un sourire éclaire soudain son visage, et il serre votre main.

— Je m'appelle Rekeesh, dit-il.

Ensemble, vous vous dirigez vers l'issue de la grotte, forts de l'alliance qui vous permettra de venir à bout de la créature maléfique nommée le Ghoulag. Forts, oui, jusqu'au moment où vous présentez votre dos à votre nouvel ami. Rekeesh dégaine son épée, et avant que vous n'ayez pu virevolter, il vous l'enfonce dans le dos !

— *Prends cela, saleté de Drakkar !* hurle-t-il.

Vous vous maudissez en pensée. Quel crétin de Drakkar fait ainsi confiance à un vaurien Vassagonien soumis à l'ennemi ? Cela vous vaut d'être grièvement blessé et de perdre 10 points d'Endurance. Si vous survivez à cette dure épreuve, vous devez vous battre. Rendez-vous au **29**.

## 11

Vos sens vous signalent la présence d'une embuscade. Des Gloks, soumis à une puissante influence mentale, se tiennent prêts à vous assaillir. Averti par vos instincts, vous vous préparez à les recevoir de pied ferme. En fait, au lieu d'être pris par surprise, c'est vous qui les surprenez ! Vous pouvez ajouter 5 points à votre Habileté pour la durée de ce combat, en raison de l'avantage que vous avez acquis sur vos adversaires.

### GLOKS

Habileté 14 – Endurance 15

Vous pouvez Fuir à tout moment. Si vous prenez la fuite, ou si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **49**.

## 12

Le Ghoulag se rend vite compte que vous ne possédez pas le Gant de Palladium.

— Tsk, tsk, tsk, caquète-t-il, son faciès de mort-vivant esquissant un sourire. J'ai bien peur qu'il n'y ait plus qu'une conclusion.

Sous vos yeux, il disparaît en même temps que la silhouette encapuchonnée. Poussant un cri d'alarme, vous vous précipitez sur l'endroit qu'il occupait, fendant vainement l'air de votre

arme. Vous courez ensuite en direction de la porte et tentez de l'ouvrir, mais elle a été hermétiquement scellée. Vous tentez de la défoncer, de la pulvériser, dans l'espoir de réussir à vous échapper. Finalement, vous brandissez votre poing dans les airs et égrenez à l'intention de la vile créature un chapelet de promesses de vengeance.

Tout demeure cependant futile. Le Ghoulag vous a emprisonné grâce à sa magie, et vous resterez dans cette petite salle nue pour l'éternité. Votre quête — mais non votre vie — trouve ici son terme tragique.

## 13

La noirceur est profonde, presque absolue, dans les tunnels qui serpentent là-dessous. À moins de posséder une Torche ou une Lanterne, ainsi qu'un Briquet à Amadou, vous serez handicapé de 3 points d'Habilité pour toute la durée de cette aventure. Néanmoins, vous esquissez un sourire. Même si l'obscurité vous rend aveugle, elle est votre amie. Vous pouvez vous y fondre, loin de la lumière abhorrée du soleil. Quelque chose dans les ténèbres vous donne l'impression d'être rentré au bercail. C'est un trait que vous partagez avec Naar : la nuit, sous toutes ses formes, est votre élément fondamental.

Vous patientez, laissant vos yeux s'habituer à la pénombre. Bientôt, vous discernez des ombres, puis des reliefs, et finalement, vous arrivez à vous faire une idée claire de votre environnement. Vous êtes dans un passage étroit qui s'enfonce dans les profondeurs du monde, tout en s'orientant vers le nord. En raison de la pente raide du souterrain, vous devez vous pencher pour avancer sans risquer de tomber.

Bientôt, vous atteignez une intersection où trois voies s'offrent à vous.

Si vous maîtrisez le Pistage, rendez-vous au **21**.

Si vous décidez d'aller à gauche, rendez-vous au **33**.

Si vous préférez aller à droite, rendez-vous au **7**.

Enfin, si vous choisissez d'emprunter le tunnel du milieu, rendez-vous au **46**.

## 14

Vous devinez qu'une force puissante liée au Bien irradie du passage de droite. Dégoûté par ces ondes de pure bonté, vous ressentez le besoin de vider votre estomac de tout ce que vous avez récemment ingurgité, quoique vous finissiez par réprimer ce désir. À gauche, vous ne décelez presque rien, mais vous remarquez les empreintes d'un personnage chaussé de façon exotique. Si vous décidez d'aller à droite, rendez-vous au **25**. Si vous préférez emprunter le tunnel de gauche, rendez-vous au **38**.

## 15

La créature est sauvage et vous mettez un certain temps à la maîtriser. Déployant votre Science Équestre, vous arrivez finalement à la soumettre à vos moindres désirs. Poussant un cri, vous la lancez au galop dans le corridor. Celui-ci, long et rectiligne, semble se poursuivre à l'infini. Vous commencez d'ailleurs à redouter cette éventualité, lorsque tout à coup, votre monture s'arrête devant une porte en laiton gardée par deux Gloks. Si vous maîtrisez l'Espionnage, rendez-vous au **40**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **19**.

## 16

Alors qu'il rend son dernier souffle, vous tirez sa tête vers le haut et murmurez à son oreille :

— Que Naar ait ton âme, sale vermisseau des sables.

D'un geste brutal et non nécessaire, vous enfoncez votre arme dans ses entrailles, la faisant tourner sur elle-même pour lui infliger une mort cruelle et douloureuse. Vous faites ensuite une fouille de son corps, mais sans trouver le moindre objet intéressant. Apparemment, le Ghoulag s'est emparé de toutes ses possessions avant de le mettre sur votre chemin. Levant la tête, vous constatez que son compagnon est mort également. Vous comprenez alors quel sort attend ceux qui déplaisent à la créature morte-vivante.

Avec une détermination renouvelée, vous vous remettez en route, bien décidé à trouver l'issue de ce labyrinthe mortel. Rendez-vous au **48**.

## 17

— Ce rat d'égout à deux visages, ce hypocrite de Sommerlundois, ce fils de Gourgaz — son insubordination va lui attirer les pires conséquences !

Cette tirade inattendue vous fait lever les sourcils. Vous attendez sans dire un mot, même si vous êtes tenaillé par une curiosité toute naturelle.

— Il a poussé ses jeux trop loin cette fois-ci, et toi—

Goragik lève une griffe et la pose sur votre poitrine, tout en enchaînant :

— Toi, tu seras notre vengeance !

— Explique clairement, sorcière ! grogne Lakaast. Tu mets ma patience à bout.

Elle se tait momentanément et observe le Xagash, tout comme si elle étudiait ses chances. Ensuite, elle pose son regard sur vous et esquisse un sourire, tout en révélant la prochaine étape de votre quête.

— Apparemment, le Ghoulag a décidé qu'il n'allait plus se contenter de ce que nous avons payé pour assurer le passage de notre jeune protégé.

Même si elle se veut sardonique en vous désignant ainsi, son visage exprime la jalousie. Mais lorsqu'elle parle du Traître, c'est une forte haine qui transparaît dans sa voix.

— La créature a décidé qu'une épreuve était de mise. Il souhaite déterminer lui-même si notre jeune Drakkar mérite la confiance que nous lui accordons. Il a donc ordonné un test. Si notre jeune maître le réussit, le Ghoulag mettra à sa disposition un vaisseau pour le conduire en Vassagonie, tel que convenu, mais de plus, il nous révélera l'emplacement exact du Tombeau du Majhan, où la Pierre Maudite de Haakon est dissimulée.

Elle fait une pause, puis balaie l'air de la main. À ses pieds, le sol se fissure, révélant une ouverture sombre donnant accès à l'obscurité d'un passage souterrain. De ce gouffre émerge alors un homme basané à la main droite coupée, portant un anneau de platine à l'oreille gauche. Avec un sourire, il se range auprès de Goragik.

— Voici le capitaine Mosk, un chef pirate qui attendra ton retour.

Elle fixe alors son regard sur vous, une lueur sombre dans les yeux.

— Tu dois pénétrer dans ce passage, et trouver le Gant de Palladium. Une fois que tu seras revenu en possession de ce Gant, le capitaine Mosk te conduira, selon son contrat, jusqu'au Tombeau du Majhan.

— C'est tout ? demandez-vous. Il suffit que je trouve le Gant et la quête est terminée ?

Goragik hoche la tête.

— Ha ! Rien de difficile là, ricanez-vous, prêt à vous engouffrer dans l'ouverture.

Lakaast tend une main et vous empêche d'être trop hâtif.

— Tu ne connais pas le Traître comme nous le connaissons, dit-il gravement. Ceci cache assurément quelque chose. Je suis convaincu que le Traître planifie de ruiner nos projets. Tu dois être méfiant, et tu dois t'équiper avant de partir.

Si vous décidez d'obtenir de l'équipement avant d'entamer votre mission, rendez-vous au **23**. Si vous estimez être suffisamment bien nanti pour commencer, rendez-vous au **39**.

## 18

Le Gant est véritablement un article de facture exquise. Tout en le glissant à votre main, vous admirez la qualité quasi-parfaite de l'ouvrage. Le palladium a été combiné à d'autres métaux durs pour obtenir un alliage incroyablement résistant, plus dur que le palladium, plus dur que l'acier. Vous remuez les doigts, puis fermez la main, formant un poing solide, et dressez le Gant vers la voûte avec un cri de victoire.

Inscrivez le Gant de Palladium sur votre Feuille d'Aventure. Il s'agit d'un Objet Spécial qui ajoutera 1 point à votre Habilité et 2 points à votre Endurance tant que vous le porterez.

Lorsque vous faites volte-face pour quitter les lieux, une porte métallique s'abat devant vous, vous interdisant tout retour en arrière. Après avoir attentivement examiné l'obstacle, vous devez vous rendre à l'évidence : il faudra que vous trouviez une autre issue à ces souterrains.

Quittant la pièce, vous avancez le long d'un nouveau tunnel, qui commence providentiellement à remonter vers la surface. Désormais, vous ne songez plus qu'à une chose : fuir ce labyrinthe infernal. Rendez-vous au **4**.

## 19

Les Gloks vous observent paresseusement de leurs postes. Ils vous ont évidemment aperçu, mais ils ne font rien pour vous arrêter, jusqu'à ce que votre main se pose sur la porte. À ce moment, ils s'emparent de leurs lances et les croisent devant vous pour vous interdire le passage. Puis ils vous attaquent en crachant. Vous êtes contraint de riposter.

### GLOKS

Habilité 12 – Endurance 13

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **6**.

## 20

Vous saisissez le Gant, mais dès que vous posez ce geste, un cliquetis se fait entendre et une piqûre au poignet vous avertit que les choses ont mal tourné. Relevant la main, vous remarquez qu'une aiguille est plantée dans votre poignet. Puis votre lucidité s'estompe et vous vous affaissez, inconscient, pendant que le poison de l'aiguille envahit votre sang. Sa nocivité est telle que vous avez à peine le temps de fermer les yeux avant de mourir. Votre vie et votre quête trouvent ici un terme miséricordieusement rapide.

## 21

Votre Discipline du Pistage vous révèle que le passage central est fréquemment emprunté. De nombreux êtres, de toutes races et nationalités, sont passés par ici, se dirigeant vers Naar sait quel destin. Le tunnel de droite paraît tout aussi fréquenté. En revanche, le passage de gauche, bien qu'il ne soit pas désaffecté, n'est pas emprunté aussi souvent que les autres. Vous décelez toutefois des empreintes de Gloks, qui se sont aventurés dans le tunnel de gauche au cours des dernières heures. Si vous désirez emprunter ce souterrain également, rendez-vous au **33**. Si vous préférez aller à droite, rendez-vous au **7**. Si vous souhaitez suivre le passage central et continuer tout droit, rendez-vous au **46**.

## 22

Vous tentez de vous hisser sur le dos de la bête, mais elle est restée à l'état sauvage. Malgré vos vaillants efforts, vous videz promptement les étriers et basculez sur la pierre dure. Vos ecchymoses vous coûtent 2 points d'Endurance.

Vous vous relevez en frottant votre arrière-train endolori, et décidez de suivre le corridor à la marche. Cela se révèle moins aisé que prévu, car le souterrain est d'une longueur interminable et vous mettez presque une journée à en voir le bout ! Pendant ce temps, vous devez absorber un Repas ou perdre 3 points d'Endurance. Sachez que la Chasse pourra de nouveau vous servir dans ce secteur des ruines souterraines.

Au bout du fastidieux tunnel, vous apercevez une porte gardée par deux Gloks. Si vous maîtrisez l'Espionnage, rendez-vous au **40**. Sinon, rendez-vous au **19**.

## 23

Lakaast jette un coup d'œil à Goragik, qui claque des doigts. Une bâche écarlate apparaît soudain en plein air, avant de se dérouler et de laisser chuter plusieurs objets sur le sol. Vous pouvez prendre tout ce que vous désirez dans la liste suivante :

- Armure de Drakkar (Objet Spécial ; ajoute 6 points à votre Endurance)
- Masque de Mort (Objet Spécial ; ajoute 1 point à votre Habileté)
- Lance
- Dague
- Repas : 3
- Briquet à Amadou
- Lanterne
- Potion de Guérison (Objet du Sac à Dos ; rend 4 points d'Endurance ; 1 dose)
- Massue

Vous ne pouvez porter qu'une Armure de Drakkar et un Masque de Mort à la fois. Même si vous en possédez deux, un seul pourra améliorer votre Habileté ou votre Endurance.

Pour finir, Lakaast vous tend un sac contenant un certain nombre de Kikas. Votre bourse ne peut contenir que 50 espèces, quelle que soit la dénomination ; vous pourrez ranger toute monnaie excédentaire dans votre Sac à Dos, où chaque bourse additionnelle occupera le volume d'un objet réglementaire. Votre Sac à Dos peut contenir jusqu'à 8 objets. Pour savoir combien de Kikas contient le sac, utilisez la Table de Hasard (0=10) et multipliez le résultat par 10.

Lorsque vous aurez choisi votre équipement, rendez-vous au **39**.

## 24

Mû davantage par l'instinct que par la raison, vous brandissez le Gant de Palladium. Avec un grand souffle, la porte s'ouvre et révèle une plage où un navire est à l'amarre. Lorsque vous émergez à l'air libre, une voix grave se fait entendre :

— *Bien joué, jeune Drakkar. Bon voyage, et sache que nous nous reverrons.*

Sur ce, la voix mystérieuse se tait. Seul sur la plage, vous ne pouvez que vous demander à qui elle appartenait ... et ce qu'elle a voulu dire. Qui reverrez-vous au juste ? Et quand ?

Toutefois, pour le moment, votre quête est presque terminée, alors vous avancez sur la plage en direction du navire. Rendez-vous au **50**.

## 25

Alors que vous marchez tranquillement le long du corridor, vous entendez un bruit de frottement issu d'un point devant vous. Vous cessez de bouger et tendez l'oreille, attentif au moindre indice qui vous permettrait de deviner quelle créature a produit le bruit. Peut-être pourrez-vous ensuite faire comprendre à cette créature la pleine horreur que représente un ennemi tel que vous. Le lien sombre que vous partagez avec Naar semble s'embraser, vous emplissant d'une soif de meurtre inattendue. Léchant vos babines, vous dégainez fébrilement votre arme. Vous vous sentez prêt à boire le sang de quiconque se présentera devant vous, ami ou ennemi. Bien que vous ignorez toujours la nature de l'adversaire, Naar se réjouit à l'idée que vous lui donniez la mort.

Vous progressez lentement, vos sens aiguisés et renforcés, et distinguez enfin votre proie. La surprise se lit sur votre visage lorsque vous comprenez à qui vous avez affaire.

Un Maître Kaï se tient devant vous.

Même s'il vous en prenait l'envie, vous ne pourriez plus reculer. Le besoin de satisfaire la noirceur dans votre âme est trop fort. À l'idée de vider ce Kaï de son sang, vous vous sentez consumé par une fureur bestiale. Sans hésiter, vous vous précipitez à l'assaut du Maître Kaï.

Il réagit instinctivement et dégaine sa propre arme.

Si vous maîtrisez la Chasse, ajoutez 2 points à votre Habileté pour les deux premiers Assauts du combat en raison de la rapidité dont vous avez fait preuve. En revanche, à moins de posséder la maîtrise du Bouclier Psychique, vous perdrez 2 points d'Endurance supplémentaires à chaque Assaut. Le Maître Kaï est lui-même insensible à la Puissance Psychique.

### MAÎTRE KAÏ

Habileté 24 – Endurance 26

Si vous remportez la victoire dans cet affrontement, rendez-vous au **43**.

## 26

Le bruit de plusieurs créatures tombant d'un point élevé est le seul avertissement dont vous bénéficiez ... avant d'être sauvagement attaqué par plusieurs Gloks. Vous tentez de protester, de leur faire comprendre que vous êtes dans le même camp, mais quoi que vous disiez, il semblent déterminés à vous exterminer sur place. Vous devez les combattre.

### GLOKS

Habileté 14 – Endurance 15

Vous pouvez Fuir après avoir livré 2 Assauts. Si vous prenez la fuite, ou si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **49**.

## 27

Appelant Naar à votre secours, vous puisez dans la parcelle de pur Maléfice qui réside dans votre âme afin d'en retirer la force de résister aux bruits stridents qui vous assaillent. Tout à coup, vous comprenez qu'ils sont causés par une force exerçant une terrible pression sur les murs. Ce sont les parois qui émettent les affreux grincements à mesure qu'elles sont poussées vers l'intérieur.

Dans un fracas de tonnerre, elles implorent et vous aspergent de gravats, mettant une fin abrupte au crissement intolérable, mais révélant trois bêtes aux babines dégoulinantes de bave. En se regroupant devant les deux corridors qui viennent d'apparaître devant vous, elles semblent sourire de leurs gueules pleines de crocs.

Vous comprenez qu'il s'agit de Loups Maudits sous l'emprise du Ghoulag, et soupirez en

vous préparant à subir une nouvelle épreuve de force agencée par le Traître infernal.

**LOUPS MAUDITS**

Habilité 13 – Endurance 14

Vous pouvez Fuir après avoir livré 1 Assaut. Si vous prenez la fuite, ou si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **30**.

**28**

Vous percevez soudain du mouvement dans la pénombre. Vous devenez immédiatement alerte, mais avant que vous n'ayez pu réagir, les ténèbres laissent paraître une lourde créature, couverte d'épines de porc-épic sur toute la superficie de son corps. Un groin hérissé de crocs émet des éructations grossières à une bonne distance au-dessus de votre tête, tandis qu'à votre hauteur, la bête fend l'air de ses griffes acérées.

Vous ne sauriez expliquer comment un Agarashi des marais du Danarg a trouvé le moyen de s'égarer dans ces souterrains. Vous soupçonnez donc immédiatement que le Ghoulag l'a amené ici, probablement dans le but précis de vous mettre à l'épreuve.

Vous dégainez votre arme, prêt à l'affronter, quand soudain, une douleur sourde pénètre dans votre crâne. Vous reconnaissez une agression psychique, et à moins de maîtriser le Bouclier Psychique, vous perdrez 2 points d'Endurance supplémentaires à chaque Assaut. Par ailleurs, en raison de la rapidité de l'attaque de la créature, vous devez réduire votre Habilité de 4 points pendant les deux premiers Assauts du combat.

**AGARASHI**

Habilité 18 – Endurance 24

Vous pouvez Fuir après 3 Assauts. Si vous fuyez, ou si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **49**.

**29**

Le brigand Vassagonien vous saute à la gorge.

**REKEESH**

Habilité 14 – Endurance 17

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au **16**.

**30**

Un dernier choix se présente à vous. Un écriteau désigne la sortie le long du corridor principal, mais sur votre droite, un petit passage insignifiant mène à l'amorce d'un escalier qui se perd dans la pénombre, descendant vers un lieu que vous ne pouvez apercevoir de votre position. Si vous désirez vous rendre à la sortie du dédale, rendez-vous au **2**. Si vous préférez vous aventurer dans le passage secondaire, rendez-vous au **42**.

**31**

Par chance, votre Discipline annule l'effet des toxines qui pénètrent dans votre corps, vous permettant de respirer l'atmosphère délétère. Peu après, les vapeurs nocives se dissipent et la porte d'entrée s'ouvre à nouveau. Haussant les épaules, vous rebroussez chemin et empruntez l'autre souterrain. Rendez-vous au **4**.

## 32

Lorsque vous tendez la main vers le Gant, vous entendez un cliquetis. Un regard rapide vous révèle que de petits trous sont apparus autour du Gant, annonçant l'issue prochaine de projectiles destinés à frapper quiconque voudrait s'emparer de la précieuse relique. Vous retirez votre main le plus vite possible et évitez de justesse l'aiguille qui jaillit du trou que votre poignet recouvrait. Le petit trait siffle jusqu'au plafond, puis retombe près du piédestal qui l'a crachée. Vous décidez d'être plus prudent et d'employer votre arme, grâce à laquelle vous poussez le Gant par terre. Un tintement métallique vous apprend que vous avez déclenché le piège une deuxième fois, mais cette fois, les aiguilles ne peuvent blesser que votre arme insensible. En vous penchant, vous ramassez le Gant de Palladium. Rendez-vous au **18**.

## 33

Vous progressez avec prudence, l'oreille tendue à l'écoute de tout bruit suspect. Vous êtes presque convaincu que l'on respire à proximité de vous ... mais ce sont probablement vos peurs qui vous jouent des tours. Si vous êtes doué de l'Instinct Animal, rendez-vous au **11**. Si vous n'avez pas la maîtrise de cette Discipline, rendez-vous au **26**.

## 34

Lorsque vous entrez dans le corridor de gauche, vous entendez soudain des portes se fermer derrière et devant vous. Même si vous sens hurlent des mises en garde, il est désormais trop tard pour échapper à ce piège. Prêt au pire, vous remarquez soudain qu'une vapeur semblable à une vague de brouillard vous enveloppe, menaçant de vous étouffer. Cette brume est empoisonnée et mortelle, et vous ne pouvez empêcher qu'elle pénètre dans vos poumons, ni qu'elle soit absorbée par les pores de votre peau, vous entraînant vers une mort certaine. Si vous maîtrisez la Discipline de l'Immunité, rendez-vous au **31**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **44**.

## 35

Vos sens vous préviennent d'un danger lorsque vous tendez une main vers le Gant. Sans achever votre geste, vous observez l'endroit où le Gant est posé. Vous remarquez alors quatre petits trous dans le piédestal, disposés aux quatre points cardinaux. Un piège guette manifestement celui qui voudra s'emparer de la relique. Par conséquent, au lieu d'employer votre main, vous dégainez votre arme et poussez le Gant par terre. Comme prévu, un tintement métallique vous apprend qu'un objet a jailli du piédestal avant de frapper votre arme. Vous êtes indemne et fort satisfait. En vous penchant, vous ramassez le Gant de Palladium. Rendez-vous au **18**.

## 36

Une voix tonne soudain au-dessus de votre tête, poussant un hideux cri de triomphe.

— Voilà donc le jeunot qui doit entraîner la chute de nos ennemis !

La voix part d'un rire hystérique.

— Et pourtant, le voilà incapable de réussir la plus facile des quêtes !

Un grondement envahit l'air et le complexe souterrain commence à s'effondrer autour de vous. Vous tentez de fuir, de vous dissimuler, de vous protéger, mais nul abri ne s'offre à vous, et bien que vous fassiez tous les efforts pour échapper à ce piège infernal, vous n'y arrivez pas. Votre vie et votre quête prennent fin ici.



## 37

Tout à coup, un grincement aigu se fait entendre autour de vous, blessant vos oreilles par sa persistance et son intensité croissante. Bientôt, le son est si puissant que vous n'arrivez plus à le supporter. Vous couvrez vos oreilles de vos mains pour l'étouffer, mais la douleur dans vos tympans ne s'estompe pas. Vous n'arrivez pas à découvrir son origine, et tandis que son intensité ne cesse de croître, vous vous effondrez à genoux. À moins de découvrir et de neutraliser la source de ce crissement suraigu, vous serez bientôt dans l'incapacité de poursuivre votre quête. Si vous possédez des bouchons d'oreille en adamantium, rendez-vous au **3**. Si vous n'avez pas de tels articles en votre possession, rendez-vous au **27**.

## 38

Vous entendez des gémissements en provenance d'un point devant vous, et pressez le pas. Au-delà d'un tournant, vous assistez à une scène que vous trouvez particulièrement étrange. Un homme, presque mort, pend par les orteils à une dizaine de mètres au-dessus de votre tête. Son sang s'écoule graduellement de son corps, par un trou percé dans sa veine jugulaire, et forme une flaque rouge à vos pieds. D'après son apparence générale, il s'agit d'un Vassagonien ; le Ghoulag a certainement des relations importantes avec son pays, tant au niveau du commerce que du trafic d'information. Curieux de savoir pourquoi cet homme est condamné à mourir ainsi, vous scrutez la voûte d'où il est suspendu, jusqu'à ce qu'une voix vous tire de vos réflexions.

— Le Ghoulag n'a pas aimé l'information que nous lui avons fait parvenir. Tu assistes à notre châtement pour l'avoir déçu.

Baissant la tête, vous voyez un autre Vassagonien à moins de cinq mètres de vous. À ce moment, quelque chose vous apparaît subitement.

— Et toi ? Quel est ton châtement ?

— Pour vivre, je dois te tuer, répond-il simplement.

Tout en dégainant un cimeterre d'aspect maléfique, il avance posément vers vous.

Si vous désirez lui offrir la chance de se joindre à vous pour occire le Ghoulag, rendez-vous au **10**. Si vous préférez vous battre contre lui, rendez-vous au **29**.

## 39

Avant que vous ne puissiez entrer dans le trou, Goragik vous donne ses dernières indications.

— Lorsque tu auras terminé, viens nous rejoindre sur la côte, à bord du navire nommé le *Marchand Saignant*. Nous t'y attendrons avec le capitaine Mosk.

Sur ce, elle s'éloigne de vous. Lakaast reste derrière, et vous sentez passer entre vous la camaraderie que seuls les guerriers peuvent ressentir.

— Reviens-nous, brave Drakkar. Je t'attendrai.

Il vous salue et s'éloigne à son tour. Prenant une grande inspiration, vous pénétrez dans les profondeurs du tunnel. Rendez-vous au **13**.

## 40

Retirant tout masque éventuel, vous faites face au Glok et altérez votre visage pour lui donner les traits d'un Vassagonien. Sans le moindre doute, quelqu'un dans l'entourage du Ghoulag a eu des relations avec cette nation ; par conséquent, vous êtes certain de pouvoir berner des créatures aussi simples d'esprit que celles-ci.

— Vite ! aboyez-vous à l'intention des sentinelles. On m'attend à l'intérieur. Ouvrez les

portes et annoncez ma présence.

Les Gloks paraissent perplexes et confus. De toute évidence, rares sont ceux qui viennent jusqu'ici, et d'après les regards mystifiés qu'ils posent sur vous, ils n'attendaient guère de clients dans un avenir envisageable.

— Si vous ne me laissez pas entrer, le Ghoulag sera assurément fâché contre moi. Et s'il est fâché contre moi ...

Vous les laissez parvenir à la conclusion que votre châtiment sera également le leur. En moins de temps qu'il en faut pour le dire, les Gloks s'affairent à ouvrir la porte toute grande. Vous passez devant eux sans perdre votre air hautain. Rendez-vous au **6**.

## 41

Lorsque vous saisissez le Gant, une aiguille jaillit du piédestal et s'enfonce dans votre poignet. Un poison violent circule immédiatement dans vos veines, mais votre Discipline d'Immunité a tôt fait de contrecarrer son effet, vous permettant de retirer la fléchette sans subir le moindre tort. Vous ramassez le Gant de Palladium sans difficulté. Rendez-vous au **18**.

## 42

L'étroit corridor et les degrés qui s'ensuivent vous rendent presque claustrophobique. Pour arriver à vous glisser dans le passage, vous devez considérablement rentrer les épaules, mais finalement, d'un seul coup, vous franchissez l'obstacle. Devant vous se tient une créature semblable à un lézard, pourvue d'une selle incongrue, vraisemblablement capable de galoper à grande vitesse le long d'un nouveau souterrain, beaucoup plus large que le précédent. Ayant compris que cette monture a été placée là exprès pour vous, vous vous hissez sur son dos, prêt à l'éperonner vers l'extrémité distante du corridor. Si vous disposez de la Science Équestre, rendez-vous au **15**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **22**.

## 43

La tunique verte du Kaï l'enveloppe dans ses replis lorsqu'il s'écroule par terre. Il gémit, à peine conscient, incapable de bouger alors que la vie le quitte graduellement. Sans pouvoir retenir votre geste, vous abattez votre arme sur sa jugulaire, ensuite en différents points stratégiques de son corps, là où le sang coulera le plus rapidement. Avec un rugissement avide, vous trempez vos doigts dans son sang, le cœur battant la chamade, la noirceur dans votre âme obnubilant tout. Vos yeux se mettent à briller, et vous souriez ; la dernière chose dont ce Kaï aura conscience sera votre terrible puissance maléfique, lorsque vous expédiez son âme, non dans les bras ouverts de son créateur, mais droit dans les limbes de l'Univers des Ténèbres, par l'entremise d'un rituel de bannissement dont vous avez le secret.

Le Kaï devine son destin, mais il est trop tard. Lorsque son âme lui est arrachée par la puissance du fragment de Naar qui vous habite, il émet un hurlement si atroce, si torturé, que vous avez presque pitié de lui. Toutefois, c'est l'allégresse qui vous submerge, lorsque vous songez aux tourments qu'il subira dans le Plan de la Noirceur.

Graduellement, votre frénésie sanguinaire s'estompe et vous retrouvez votre lucidité. Clignant des yeux, vous tentez de chasser les effets résiduels d'une telle fureur, d'une telle noirceur, mais vous en avez trop fait en relation avec votre avancement actuel. Vous vous affaissez au sol, saisi par une torpeur proche du coma, auprès du cadavre du Kaï.

Plusieurs heures plus tard, vous rouvrez les yeux. Endolori, ecchymosé, souffrant encore de l'épuisement, vous jetez un regard au corps du Kaï. En le fouillant, vous découvrez quelques

objets intéressants, que vous pouvez vous approprier.

- Amulette Noire (Objet Spécial)
- Potion de Laumspur (Objet du Sac à Dos ; rend 4 points d'Endurance ; une dose)
- Épée (Arme)

Naar est fier de vous. Par le truchement de la fraction ténébreuse de votre âme, il vous révèle la raison de la présence du Kaï. Il était ici en espion, à titre de liaison importante entre les Seigneurs Kaï et le Ghoulag. Apprenant votre présence en ces lieux, le Maître Kaï n'a pu résister à la tentation de vous éliminer personnellement. Par conséquent, il s'est porté volontaire pour participer aux épreuves du Ghoulag – à la grande joie de la créature.

À présent que le Maître Kaï est mort, il faudra un certain temps pour que l'Ordre Kaï se remette en contact avec le Ghoulag et puisse reprendre ses activités d'espionnage. Vous avez donc remporté une victoire importante sur vos ennemis.

Fort satisfait, vous quittez la chambre par une porte qui s'ouvre dans le mur du fond.

Rendez-vous au **48**.

## 44

Vous succombez lentement aux vapeurs empoisonnées et croulez au sol, figé dans une lourde torpeur, incapable de vous relever. La mort ne tarde pas à survenir, mettant une fin silencieuse à votre quête. Votre aventure prend fin ici.

## 45

Le Ghoulag applaudit.

— Très bien, très bien ! Mais ne laisse pas la confiance te monter à la tête. Nous venons à peine de commencer. Je crois que pour passer mon petit test, tu as dû te procurer une certaine relique. Si tu l'as trouvée, montre-la-moi maintenant. Sinon ... enfin ...

Le Ghoulag vous fixe avec anticipation, impatient de voir si vous possédez son Gant de Palladium ou non.

Si vous le possédez, rendez-vous au **47**. Sinon, rendez-vous au **12**.

## 46

Il y a quelque chose d'étrange. Il n'y a aucune créature, aucune trace de vie – en fait, il n'y a rien du tout dans ce corridor central, quoiqu'il fut un temps où le passage était assurément souvent emprunté, ne serait-ce qu'en raison de son importance. Perplexe, vous poursuivez votre avance, mais vous ne devenez que plus mystifié lorsque le souterrain remonte en pente douce, comme s'il retournait à la surface ! Heureusement, il finit par se remettre de niveau, juste avant de vous présenter une bifurcation. Il y a longtemps que vous marchez, alors avant de faire un choix, vous devez prendre un Repas ou perdre 3 points d'Endurance. La Chasse ne vous sera d'aucun secours dans ces tunnels désaffectés, ni d'ailleurs le Pistage face à ces deux passages identiques.<sup>1</sup> Si vous décidez de vous diriger vers la droite, rendez-vous au **4**. Si vous choisissez plutôt le corridor de gauche, rendez-vous au **34**.

---

<sup>1</sup> Un choix impliquant le Pistage était proposé dans la version originale, mais il menait à un paragraphe incohérent (au **29**). Aucun paragraphe de l'aventure ne pouvant s'y substituer, il a fallu supprimer cette option.

## 47

— Le voici, ton Gant, persiflez-vous en brandissant votre poing. J'en ai assez de tes jeux pitoyables, et ils prennent fin ici !

Saisissant votre arme, vous avancez à l'encontre du personnage infirme. Uni à son trône, il est incapable de se lever ou de se défendre. Non seulement son âme est-elle éternellement liée à ce monde, faisant de lui un mort-vivant, son corps est fusionné à un objet inerte dans une pièce nue – ou telle est l'apparence qu'il se donne.

Sans hésiter, vous franchissez la distance qui vous sépare du Ghoulag et levez votre arme pour l'occire, mais la silhouette encapuchonnée suspend votre geste. Il s'agit du garde du corps personnel du Ghoulag, qui pare votre coup grâce à une lame noire en kagonite. Levant son épée dentelée, il s'apprête à vous affronter ; pour cela, il retire son capuchon, révélant un visage squelettique aux yeux rouges et ardents.

Le Ghoulag adore faire des expériences, aidé en cela par plusieurs Liganim ayant échappé à la destruction d'Aarnak. Souhaitant ressusciter les Helghasts du passé, ils ont réussi à produire ces nouvelles créatures. Quoique incapables de changer leur apparence physique, elles se sont avérées très puissantes au combat, à un tel point que les Kaï eux-mêmes les craignent.

Le monstre vous attaque, et son assaut est si féroce que vous mettez en doute vos chances de remporter la victoire. Si vous possédez l'Amulette Noire, vous remarquez qu'elle commence à se désintégrer. Rayez cet Objet Spécial de votre liste, mais en contrepartie, ajoutez 12 points à votre Habilité pour la durée de ce combat, car il s'agit d'un puissant talisman inventé par les Kaï dans le but d'affronter ce type précis de mort-vivant.

### HELGHAST DU GHOULAG

Habilité 35 – Endurance 25

Si vous parvenez, d'une manière ou d'une autre, à émerger vainqueur de ce terrible affrontement, rendez-vous au **8**.

## 48

Dans cette région des souterrains, les murs du corridor sont ornés de fresques qui illustrent différentes fables et légendes du passé. Si vous maîtrisez le Pistage et souhaitez employer cette Discipline, rendez-vous au **9**. Si vous n'avez pas la maîtrise de cette Discipline, ou si vous préférez poursuivre votre route, rendez-vous au **37**.

## 49

Vous descendez toujours plus profondément dans les entrailles de la terre, le long de plusieurs passages en pente raide. Vous finissez par ressentir la faim, ce qui vous oblige à consommer un Repas sous peine de perdre 3 points d'Endurance. Notez que la Chasse ne vous sera d'aucun secours dans ces tunnels désaffectés.

Finalement, vous entrez dans une pièce aux murs d'acier, décorée de statues d'aspect gothique dans chacun de ses quatre coins. Au centre de la salle, sur un piédestal, repose l'objet de votre quête : le Gant de Palladium. Avec perplexité, vous réalisez que tout ceci est trop facile. Obtenir la relique ne doit représenter qu'une partie de l'épreuve ; sortir d'ici sera probablement le vrai défi. Néanmoins, vous vous approchez très prudemment du Gant sur son piédestal.

Si vous disposez de l'Immunité, rendez-vous au **41**.

Si vous êtes doué de l'Instinct Animal, rendez-vous au **35**.

Dans tous les autres cas, utilisez la Table de Hasard. Si vous maîtrisez la Chasse, ajoutez 3 points au chiffre obtenu. Si le résultat est compris entre :

0 et 5	Rendez-vous au <b>20</b> .
6 et 12	Rendez-vous au <b>32</b> .

## 50

Vous montez rapidement à bord du *Marchand Saignant*, où vous retrouvez Goragik et Lakaast. Goragik est dans son humeur noire habituelle, mais Lakaast — Lakaast est heureux de vous voir.

— Les guerriers vaincraient toujours les frêles artifices de la Magie, déclare-t-il après avoir entendu le récit de vos péripéties. J’ai connu d’innombrables combats, et la force de l’épée vient toujours à bout de la sorcellerie. Même s’ils sont nos ennemis jurés, les Kaï l’ont prouvé à chaque fois que nous leur avons opposé notre magie. Mais lorsque nous les avons confrontés à une force militaire supérieure, ils ont toujours fléchi et croulé, comme en fait foi le massacre de leur Premier Ordre. Souviens-toi de cela, jeune homme, et tu deviendras un grand guerrier.

Ayant prodigué ces paroles, il s’éloigne pour aider l’équipage à appareiller, sa silhouette reptilienne trapue évoluant lourdement sur le pont. Vous demeurez derrière en compagnie de Goragik, furieuse, une fois de plus, contre quelqu’un ou quelque chose.

Songeant à votre quête, et aux paroles que vous avez entendues – sûrement prononcées par le Ghoulag – vous tentez de comprendre ce que le Traître a voulu dire.

Toutefois, ce mystère n’occupera pas longtemps vos pensées, car bientôt, vous partirez en mer, et une nouvelle aventure vous attendra dans le prochain chapitre, intitulé :

## *LE SOUVENIR DE HAAKON*