

## La déchéance du ztp

### 1

Et vous voilà face à ce qui reste du terrible sorcier Darkos. Pendant des années, vous l'avez harcelé. Leader de la rébellion, qui n'était au départ qu'une révolte isolée et désespérée contre son règne sans partage sur les terres du Zaï To Por, vous avez su, à force de pugnacité et de succès acquis à l'arrachée, convaincre et recruter de plus en plus de monde autour de vous, devenant une légende vivante aux yeux des peuples réunifiés contre ce sorcier sanguinaire. Vous êtes maintenant surpuissant, suréquipé et formé à l'art de la magie. Adoré de tous, vous êtes à la tête d'une armée qui a terrassé presque toutes les forces de Darkos, l'obligeant à se retrancher dans le dernier de ses châteaux.

Pendant ces années de conflit, vous qui n'étiez qu'un simple apprenti forgeron avez gravi les échelons de la gloire à la force de votre épée. Marié à la descendante unique de feu l'ancien roi déchu par Darkos, vous êtes dorénavant destiné à prendre les commandes de tout l'Empire. Il ne reste plus qu'une dernière formalité avant de jouir du destin faste et prestigieux qui vous tend les bras.

Vous êtes en train de défaire les dernières forces du mage, aux côtés de votre armée. Vous mettez à sac son donjon principal, jadis si effrayant. Au cœur de la bataille, après un duel face à Darkos –largement en votre faveur et qui restera dans les annales– vous vous faufillez aux trousseaux du sorcier, qui fuit dans son laboratoire sous-terrain. Quelques-uns de vos soldats vous emboîtent le pas. Le tyran est mourant, vous allez n'en faire qu'une bouchée. Vous le rattrapez sans peine, tant il est exténué. C'est un Darkos ensanglanté, courbé de douleur, qui se trouve devant vous, dans une pièce garnie de livres poussiéreux et d'instruments de torture. Ce malade aimait disséquer vos semblables... Si vous souhaitez l'achever d'un coup d'épée, rendez-vous au 10. Si vous préférez utiliser l'un des dispositifs alentour pour l'occire lentement, allez au 20. Si vous estimez approprié de l'humilier avant d'en découdre, rendez-vous au 30. Enfin, si vous demandez à l'un de vos soldats de lui donner le coup de grâce à votre place, allez au 40.

### 2

- Garlax, attends ! dites-vous avec empressement. Je veux savoir quels sont les derniers mots de ce scélérat. Darkos, qu'as-tu donc à dire, que je puisse le graver sur ta tombe avec ton propre sang ?

Le sorcier ne cesse de murmurer quelque chose d'incompréhensible. Si vous demandez à Garlax d'approcher pour mieux entendre, allez au 31. Si vous vous penchez tout près du mage déchu pour écouter vous-même ses derniers mots, rendez-vous au 21.

### 3

Désireux de le regarder dans les yeux avant de le décapiter, vous donnez un coup de poing dans la tête de Darkos, ce qui a pour effet de le faire tituber en arrière tout en se redressant, le visage ensanglanté. Vous approchez de lui pour accomplir le geste fatal. En croisant votre regard, il marmonne quelque chose. Tout en bredouillant des mots inaudibles, il recule maladroitement, comme pour mettre de la distance entre vous. Ce lieu est pourtant sans issue... Si vous foncez dans sa direction pour le décapiter, fidèle à votre idée de départ, rendez-vous au 28. Si vous préférez utiliser une arme de jet, il se trouve que vous vous tenez maintenant à deux pas d'une table couverte de lames ensanglantées. Vous pouvez en attraper une et la lancer en plein dans la tête de Darkos, dans ce cas allez au 34. Enfin, si vous tenez à entendre ce qu'il cherche lamentablement à dire, rendez-vous au 49.

#### 4

Vous tournez la tête vers les soldats qui vous ont suivi en s'extirpant de la bataille en cours :

- Garlax, je te laisse achever ce déchet. Darkos, j'ignore si tu m'entends mais tu ne mourras même pas de ma main. Tu traîneras cette humiliation ultime jusqu'en Enfer. Adieu !

Le dénommé Garlax s'avance vers le sorcier. Il se baisse et ôte le livre qui recouvre le visage du supplicé. Ensuite, il attrape Darkos directement par la gorge et le soulève brutalement pour le redresser. Le mage est encore conscient, bien que visiblement au bout de ses dernières forces. Il menace de s'évanouir d'un instant à l'autre.

- Merci de m'accorder cet honneur, vous dit Garlax en maintenant fermement Darkos debout, les mains serrées autour de sa gorge. Je vais te pourfendre, chien ! lance-t-il ensuite au mage en accentuant son emprise.

Votre soldat propulse Darkos brusquement sur la table où subsistaient encore quelques livres. Le sorcier se retrouve alors couché sur le meuble, sur le dos, la tête pendant en arrière, dans le vide. Il a toujours les yeux ouverts. Mais plus pour longtemps... Garlax dégaine son épée pour l'achever. Si vous exigez du guerrier qu'il revienne à sa tentative d'étranglement pour en finir, allez au 16. Si vous laissez Garlax terminer son exécution sans intervenir, rendez-vous au 41. Si vous décidez de déchirer les pages d'un livre sous les yeux de Darkos, ce qui constituera sa dernière vision avant de trépasser, allez au 13. Enfin, si vous souhaitez tourner les talons et vous éloigner sans assister à l'exécution du sorcier tyrannique, rendez-vous au 18.

#### 5

Vous arrachez votre collier et tout semble ralentir autour de vous, jusqu'à l'arrêt. Vous sentez alors aspiré en arrière, au milieu de lumières aveuglantes. Vous fermez les yeux. Vous êtes ballotté dans tous les sens, percevant des courants de chaleur ou de fraîcheur qui vous frôlent. Enfin, vous revenez à la réalité. Lorsque vous ouvrez les yeux, vous êtes en train de marcher vers la table où se trouve la manivelle intestinale. Vous vous arrêtez net, maintenant avisé du danger. C'est incroyable, la relique a bien fonctionné ! Vous jetez un coup d'œil à l'établi recouvert d'objets précieux. Le pendentif ne s'y trouve plus... Il est maintenant dans vos mains, coupé en deux morceaux et à tout jamais inutile.

Après cette mort violente frôlée de près, vous n'avez qu'une idée en tête : en finir immédiatement avec le sorcier ténébreux. Si vous achevez Darkos à l'aide des tenailles repérées auparavant sur l'une des tables, rendez-vous au 42. Si vous préférez lui compresser la tête en utilisant son propre appareil dédié à cette atrocité, allez au 37. Enfin, si cette expérience temporelle vous a convaincu de ne pas utiliser ses propres armes contre le mage, vous pouvez opter pour une autre solution. Dans ce cas, si vous souhaitez l'achever d'un coup d'épée, rendez-vous au 10. Si vous préférez demander à l'un de vos guerriers de lui donner le coup de grâce à votre place, allez au 40.

#### 6

Vous contournez Darkos de manière à vous trouver face à Garlax, de l'autre côté de la dépouille. Vous brandissez alors votre épée, provoquant quelques murmures de surprise.

- Je veux être sûr, précisez-vous simplement.

Vous réalisez alors que, le temps de vous placer au bon endroit, Darkos a entrouvert les yeux ! À présent, il remue les lèvres, les yeux rivés sur vous. Ce que marmonne le sorcier est dénué de sens, sans doute comprend-il qu'il vit ses derniers instants. Si vous terminez ce que vous avez commencé, rendez-vous au 32. Si vous interrompez votre exécution pour demander à Darkos quelles sont ses dernières paroles, allez au 21.

## 7

- Si tu as quelque chose à déclarer, c'est le moment ! lancez-vous à Darkos tout en brandissant votre arme.
- Tu ne peux rien contre moi... Regarde-toi... Regarde-toi dans ce miroir... Tu n'es rien...

Les mots du sorcier ne vous affectent pas du tout mais vous jetez un coup d'œil machinal en direction de la glace. Sans le réaliser tout de suite, vous êtes irrémédiablement attiré par votre reflet. Vous contemplez votre image pendant plusieurs secondes, captivé. Soudain, vous vous sentez lourd, comme si le sol vous ordonnait de ne faire qu'un avec lui. Si on vous demandait de faire quelques pas, vous en seriez incapable. Vos pieds semblent enracinés. Tout votre être est attiré vers le bas. Dans le même temps, vous ressentez une grande noirceur, tout à fait incontrôlable. Vous lâchez votre arme en réalisant que votre effondrement n'est pas uniquement mental : vous êtes en train de fondre, littéralement. Incapable de quitter des yeux votre reflet, vous voyez votre image se déformer comme une bougie qui se dissoudrait de manière accélérée. Juste avant de trépasser, vous percevez le rire sinistre de Darkos :

- Pauvre fou, le miroir du Styx !

Ainsi se termine votre existence, vous êtes réduit en une flaque informe et répugnante de chair et de sang.

## 8

Vous arrachez votre collier et tout semble ralentir autour de vous, jusqu'à l'immobilité. Vous vous sentez alors partir en arrière tout en étant entouré de lumières aveuglantes. Vous fermez les yeux. Vous êtes ballotté dans tous les sens, percevant des courants de chaleur ou de fraîcheur qui vous frôlent. Enfin, vous revenez à la réalité. Lorsque vous ouvrez les yeux, vous chevauchez votre monture à très vive allure. Vous avez bien remonté le cours du temps mais, malheureusement, après avoir été secoué par cette magie divine, vous vous retrouvez au plus mauvais moment. Vous êtes déséquilibré et chutez de votre monture. Le choc est mortel, vous finissez votre dégringolade au fond d'un ravin.

## 9

- Viens donc par là ! ordonnez-vous à Darkos tout en l'attrapant fermement par le bras. Vous l'entraînez jusqu'à l'établi, sur lequel se trouve une manivelle à laquelle un crochet est relié par une chaîne. Cet instrument répugnant permet à Darkos d'extraire les intestins de ses victimes, en plantant le croc dans l'abdomen du supplicié avant d'actionner le vilebrequin.

- Espèce de monstre, lancez-vous au mage, je vois que le crochet est en daicoryon ! On ne se refuse rien !

Le daicoryon, métal précieux très recherché, permet de transpercer la plus résistante des armures.

- Allez, finissons-en ! dites-vous en prenant le crochet, tout en tenant Darkos de votre autre main.

Vous voyez avec surprise un sourire apparaître sur le visage du sorcier. Vous ne réalisez que trop tard que le dispositif est envoûté ! Le crochet s'échappe de votre main, mû par une énergie insufflée préalablement par un puissant sortilège. Sans que vous ne puissiez réagir, le croc vous perce le ventre, tandis que la manivelle se met à tourner toute seule. Dans le même temps, Darkos se jette sur vous et vous immobilise, puisant dans ses dernières forces. Impuissant, vous voyez votre intestin jaillir de votre corps et s'enrouler autour de l'axe de la manivelle, dans un gargouillis abject. Lorsque le mage relâche son étreinte, c'est pour vous laisser choir à tout jamais. Malgré votre échec, les légendes futures parleront de vous comme quelqu'un qui en avait dans le ventre.

## 10

- Tu croyais t'enfuir où, lâche ? lancez-vous à Darkos en approchant, faisant tournoyer votre lame autour de vous.

Vous vous immobilisez, maintenant à portée de votre ennemi juré. Vous brandissez votre arme tout en cherchant à croiser le regard du mage. Cependant, bien que debout, il reste prostré d'épuisement, la tête ballante en avant. Si vous décapitez Darkos, allez au 3. Si vous préférez planter votre lame en plein dans son cœur, rendez-vous au 46.

## 11

Vous rangez votre épée dans son fourreau, avant de vous adresser à votre soldat. Vous n'avez pas le temps d'ouvrir la bouche : Garlax se jette sur vous et vous décapite ! Juste au moment où votre tête quitte votre cou, vous retrouvez dans ses yeux le regard de Darkos. Ce scélérat avait donc encore assez de ressources psychiques pour permuter son âme avec celle de Garlax... C'est en tout cas ce que vous vous dites, ne connaissant pas l'existence d'un tel pouvoir. Vous vous écroulez, sous le regard narquois de Darkos et de son nouveau corps tout neuf. Il va sans doute ne faire qu'une bouchée des soldats qui l'entourent, ce que vous ne verrez pas de toute façon...

## 12

Vous quittez le château de Darkos et faites route jusqu'au camp fortifié dressé précipitamment quelques jours avant l'assaut ultime. Vous poussez votre monture jusqu'au galop, prenant même quelques risques en ne décélérant pas aux abords de précipices. Rapidement, la palissade de bois qui entoure les tentes est en vue. Vous franchissez l'entrée, acclamé par les quelques guerriers restés sur place, qui comprennent, en voyant votre sourire, l'issue de la bataille. Vous vous engouffrez dans le seul bâtiment de bois du cantonnement, érigé sur plusieurs étages : celui de vos appartements. Fou de joie, vous foncez jusqu'à votre chambre, désireux de retrouver Gallyen au plus vite. Vous poussez la porte de votre mansarde. C'est là que tout s'effondre en vous. Votre dulcinée est bien là mais elle n'est pas seule. Soujax, l'un des soldats restés en retrait pendant l'offensive, est dans ses bras. La vue de ces deux corps nus entremêlés vous stupéfie. Une immense rage monte en vous instantanément. De manière incontrôlable, vous brandissez votre arme et foncez jusqu'au lit. Les amants ne réalisent qu'à la dernière seconde votre présence. Vous les massacrez sans préavis, tout en ressentant une brûlure très douloureuse au niveau de votre cou. Trempé de sang, vous regardez les deux cadavres mutilés sans pour autant décollérer. Vous portez la main à votre col. C'est votre cicatrice qui vous lance. Il y a maintenant longtemps, au début de la montée en puissance de Darkos, votre village natal a été ravagé par le sorcier fou. Ce dernier vous a alors laissé pour mort. Blessé, à deux doigts de la décapitation, vous vous êtes remis et avez entamé le long chemin de l'ascension qui vous a conduit là où vous vous tenez à présent. Serait-il possible que cette profonde blessure infligée par le mage agisse comme un sceau ? Votre haine à l'encontre de Gallyen et son amant s'élargit, vous commencez à éprouver une rancœur déraisonnée contre vos soldats. Darkos se serait-il insinué en vous, est-il en train de prendre votre contrôle ? Fou de douleur, vous n'attendez pas de le découvrir. Vous foncez vers la fenêtre et sautez dans le vide. Vous finissez votre chute, ainsi que votre existence, empalé sur la palissade extérieure...

## 13

Tandis que Garlax lève son épée, vous ramassez un livre par terre, l'œil rivé sur le sorcier. Votre soldat s'immobilise quelques secondes pour savoir ce que vous faites, puis il attend que vous ayez terminé. Lentement, vous déchirez les pages de ce recueil, sous le regard noir de Darkos. Le mage est mourant mais vous sentez bien qu'il aimerait en cet instant vous mettre

plus bas que terre, s'il en avait la force... Le sorcier détourne le regard. Il se met à remuer les lèvres, tandis que vous jetez au sol les restes de cet ouvrage. Péniblement, Darkos murmure quelque chose d'inaudible en fixant Garlax du regard. De son côté, comprenant que vous avez terminé votre ultime humiliation, Garlax hurle de colère en abattant son arme en plein dans le cœur du mage. La lame ressort de l'autre côté et traverse aussi la table. Lorsque l'assaillant retire son épée, c'est pour lever une nouvelle fois son arme puis, après avoir attendu une poignée de secondes, d'un geste ferme et sans pitié, décapiter Darkos. La tête du sorcier tombe lourdement par terre. Cette fois ça y est, la fin du règne de terreur du sorcier fou est arrivée. Si vous félicitez Garlax, rendez-vous au 11. Si vous vous lancez dans un discours à l'intention des soldats présents dans cette salle sordide, allez au 26. Enfin, si vous désirez donner un coup de pied dans la tête de Darkos, rendez-vous au 48.

#### 14

Vous approchez de votre ennemi juré, sans vous arrêter de parler :

- Laisse-moi voir une dernière fois ta laideur répugnante, sorcier !

Vous vous penchez et déplacez quelques livres avec brusquerie. Le mage est toujours conscient mais mourant.

- Es-tu prêt, Darkos ? Es-tu prêt à mourir ?

Vous brandissez votre épée, tout en croisant le regard du mage. Celui-ci se met à remuer les lèvres, murmurant quelque chose d'inaudible.

- Que me dis-tu, sorcier ? lancez-vous avec colère. Es-tu en plein délire ? Ça y est, tu vois l'au-delà ?

Si vous plantez votre lame en plein dans le cœur de Darkos, rendez-vous au 19. Si vous vous penchez pour essayer de comprendre ce que dit le mage, allez au 47.

#### 15

Vous vous déplacez jusqu'à surplomber Darkos. Vous crachez alors en plein sur le visage du sorcier.

- Regarde-toi ! lancez-vous au mage tout en brandissant votre arme dans une attitude menaçante. Toutes ces années de terreur pour terminer ton existence englué sous un crachat ! C'est tout ce qu'on retiendra de toi !
- Tu ferais mieux de te regarder toi-même, marmonne Darkos... Regarde-toi dans ce miroir... Tu n'as pas de bave sur le visage mais tu dégoulines quand même...

Les mots du sorcier ne vous affectent pas du tout mais vous jetez un coup d'œil machinal en direction de la glace. Sans le réaliser tout de suite, vous êtes irrémédiablement attiré par votre reflet. Vous contemplez votre image pendant plusieurs secondes, captivé. Soudain, vous vous sentez lourd, comme si le sol vous ordonnait de ne faire qu'un avec lui. Si on vous demandait de faire quelques pas, vous en seriez incapable. Vos pieds semblent enracinés. Tout votre être est attiré vers le bas. Dans le même temps, vous ressentez une grande noirceur, tout à fait incontrôlable. Vous lâchez votre arme en réalisant que votre effondrement n'est pas uniquement mental : vous êtes en train de fondre, littéralement. Incapable de quitter des yeux votre reflet, vous voyez votre image se déformer comme une bougie qui se dissoudrait de manière accélérée. Juste avant de trépasser, vous percevez le rire sinistre de Darkos :

- Pauvre fou, le miroir du Styx !

Ainsi se termine votre existence, vous êtes réduit en une flaque informe et répugnante de chair et de sang.

## 16

- Garlax, dites-vous, tu étais bien parti en étranglant cette chiure, range ton épée et continue ainsi !

Votre soldat obtempère sans attendre. Bien que conscient, Darkos n'a pas le temps de comprendre ce qui lui arrive. Garlax est sur lui en un clin d'œil, les mains fermement serrées autour de sa gorge. En plus de la strangulation, qui provoque des couinements de douleur du mage, celui-ci endure aussi une souffrance causée par l'inclinaison de sa nuque sur le bord de la table. Le sorcier gesticule violemment, saisi de spasmes. Darkos se cambre sur le meuble, tout en arrêtant de geindre. Son visage devient rouge, jusqu'aux yeux, qui semblent prêts à jaillir de leurs orbites. Garlax le traîne alors subitement hors de la table, le faisant choir à même le sol tout en maintenant son étreinte. Le sorcier ne respire plus mais n'est pas encore complètement parti. La mise à mort s'éternise, ce qui commence à devenir incommodant pour une partie des guerriers, qui détournent le regard. Pourtant, tout indique que c'est bien la fin du mage. Ses spasmes se réduisent progressivement, jusqu'à l'inertie totale. Garlax relâche son étreinte et se redresse, observant le corps raidi de Darkos. Un silence de plomb s'ensuit, ponctué par la respiration haletante de Garlax mais, aussi, de tous les témoins de cette exécution. Si vous désirez ordonner une décapitation, pour être certain qu'il soit indéniablement décédé, allez au 50. Si vous exigez de Garlax qu'il continue encore un peu à étrangler Darkos, rendez-vous au 29. Si vous choisissez de donner vous-même un coup d'épée qui décapitera Darkos, allez au 6. Enfin, si vous en restez là en considérant qu'il a son compte, rendez-vous au 35.

## 17

Garlax ôte son casque et l'utilise pour frapper violemment Darkos au visage.

- Boucle-la ! hurle votre soldat en remettant son heaume en place, laissant un Darkos méconnaissable tant le sang coule de sa mâchoire brisée.

Galvanisé, votre soldat se met à tourner autour du mage déchu en agitant son épée. À votre immense surprise, en passant près de vous, Garlax change soudainement de comportement. Il se jette sur vous ! Votre attention étant portée sur Darkos, vous ne pouvez rien faire pour esquiver son geste brutal et imprévisible. Votre guerrier vous décapite sans aucun préavis. Juste au moment où votre tête quitte votre cou, vous retrouvez dans ses yeux le regard de Darkos. Ce scélérat avait donc encore assez de ressources psychiques pour permuter son âme avec celle de Garlax... C'est en tout cas ce que vous vous dites, ne connaissant pas l'existence d'un tel pouvoir. Vous vous écroulez, sous le regard narquois de Darkos et de son nouveau corps tout neuf. Il va sans doute ne faire qu'une bouchée des soldats qui l'entourent, en commençant par Garlax, enfermé dans la chair meurtrie du sorcier. Mais vous ne verrez rien de cela de toute façon...

## 18

Vous tournez les talons, ce qui constituera certainement aux yeux de Darkos la mort la plus humiliante qui soit. Tout en marchant vers la porte d'entrée de ce lieu lugubre, vous entendez dans votre dos le bruit du métal traversant la chair, puis la chute lourde de la dépouille. Arrivé devant la sortie, maintenant que Darkos n'est plus, vous vous tournez vers vos soldats et jetez un dernier regard sur le cadavre du mage. Le sorcier est bien mort, il a été décapité. Cette fois ça y est, la fin du règne de terreur de Darkos est arrivée. Si vous félicitez Garlax, rendez-vous au 11. Si vous vous lancez dans un discours à l'intention des soldats présents dans cette salle sordide, allez au 26. Enfin, si vous désirez donner un coup de pied dans la tête de Darkos, rendez-vous au 48.

## 19

Vous abattez votre épée dans le thorax du sorcier. Il se met à hurler de douleur tout en gesticulant. Il attrape même la lame plantée en lui, ce qui lui lacère les mains. Dans un dernier sursaut, il jacte des mots difficilement compréhensibles à l'un de vos soldats. Celui-ci, prénommé Garlax, semble captivé par ces ultimes paroles. C'est là que vous reconnaissez la langue utilisée par Darkos. Vous maîtrisez mal ce dialecte très ancien mais vous détectez les mots « échange » et « éternité » dans le charabia du mage. Vous comprenez alors quel dernier tour Darkos est en train de vous jouer. Un coup d'œil vers Garlax vous indique que vous avez raison : vous retrouvez dans ses yeux le regard de Darkos. Ce scélérat a donc encore assez de ressources psychiques pour permuter son âme avec celle de Garlax... C'est en tout cas ce que vous vous dites, ne connaissant pas l'existence d'un tel pouvoir. Votre soldat se jette sur vous... Vous avez le réflexe de retirer votre arme de la dépouille du mage, malheureusement ses mains sont crispées sur votre épée, vous retardant d'une fraction de seconde de trop. Garlax –ou plutôt ce qu'il en reste– vous décapite. Juste au moment où votre tête quitte votre cou, vous croisez une dernière fois le regard narquois de Darkos, qui transparaît au travers de son nouveau corps tout neuf. Il va sans doute ne faire qu'une bouchée des soldats qui l'entourent, ce que vous ne verrez pas de toute façon...

## 20

Vous déambulez dans la pièce sans quitter Darkos du regard. De toute façon, vos soldats l'ont à l'œil. Parmi les nombreux outils sadiques tachés de sang, vous repérez une table jonchée de tenailles et de lames de toutes sortes. Si vous souhaitez y traîner le sorcier, allez au 42. Vous notez également la présence dans un coin d'un dispositif permettant de compresser un membre ou bien la tête de quelqu'un, confirmant que Darkos ne s'adonnait pas à la torture uniquement dans un but d'étude mais aussi par cruauté. Si vous désirez retourner cette machine contre son utilisateur, rendez-vous au 37. Non loin de l'entrée unique de cet endroit macabre, vous apercevez aussi une manivelle intestinale. Si vous voulez montrer au grand jour les viscères de Darkos, allez au 9. Enfin, à deux pas devant le mage, au centre de la pièce, vous avez la surprise de voir un promontoire recouvert d'objets précieux, dont un collier qui attire particulièrement votre attention. Si vous approchez de ce bijou, rendez-vous au 24.

## 21

Vous tendez l'oreille, tant les forces manquent au mage pour être audible. C'est là que vous reconnaissez la langue utilisée par Darkos. Vous maîtrisez mal ce dialecte très ancien mais vous détectez les mots « échange » et « éternité » dans le charabia du sorcier. Vous comprenez alors quel dernier tour Darkos essaye de vous jouer. Ce scélérat a en tête de permuter son âme avec la vôtre... C'est en tout cas ce que vous vous dites, ne connaissant pas l'existence d'un tel pouvoir.

- Darkos, lui dites-vous en ricanant, que fais-tu ? Tu me lances un sortilège ? Ah ! Ah ! Ah ! Mon esprit est trop puissant pour se laisser prendre. Peut-être qu'avec un être inférieur ce serait passé, mais là... Adieu !

Sans lui laisser le plaisir de tenter autre chose, vous plantez votre épée dans le thorax du sorcier. Il hurle de douleur tout en gesticulant. Il attrape même la lame plantée en lui, ce qui lui lacère les mains. Dans un ultime sursaut, il parvient à jacter les mêmes mots qu'il a en vain prononcés mais, cette fois-ci, c'est à Garlax qu'il s'adresse. Celui-ci semble captivé par ces paroles. Avec horreur, vous retrouvez même dans ses yeux le regard de Darkos ! Votre soldat se jette sur vous... Vous avez le réflexe de retirer votre arme de la dépouille du mage, malheureusement ses mains sont crispées sur votre épée, vous retardant d'une fraction de seconde de trop. Garlax –ou plutôt ce qu'il en reste– vous décapite. Juste au moment où votre

tête quitte votre cou, vous croisez une dernière fois le regard narquois de Darkos, qui transparait au travers de son nouveau corps tout neuf. Il va sans doute ne faire qu'une bouchée des soldats qui l'entourent, ce que vous ne verrez pas de toute façon...

## 22

- Allez, voilà de quoi te chauffer cet hiver ! criez-vous tout en faisant basculer la lourde table sur Darkos.

Le meuble chute sur les genoux du mage, qui craquent sous l'impact. Un grognement prolongé retentit sous les livres entassés. Les bras du sorcier se mettent à trembler, relayant les spasmes dont il est maintenant saisi. Vous entendez des jurons jaillir de sa bouche, puis le silence. À présent, vous n'avez qu'une idée en tête : éliminer cette raclure.

- Tu en veux encore ? lancez-vous à Darkos.

Si vous écartez les livres qui recouvrent le mage, afin de voir une dernière fois son visage avant d'en finir, rendez-vous au 14. Si vous plantez votre lame en plein dans le cœur du sorcier, rendez-vous au 19.

## 23

L'envie vous prend d'arracher votre collier mais il est déjà trop tard. Darkos s'est insinué en vous et il commande vos mouvements, vous empêchant de détruire le pendentif. Pour couronner le tout, votre tentative de remonter le temps vient de lui montrer quel formidable atout il détenait sans le savoir. Malgré tous vos efforts, votre ennemi juré va accéder de nouveau, à travers vous, à la domination de l'Empire. Le chaos va faire son grand retour. Vous assisterez à tout cela sans pouvoir agir. Doté d'une relique au pouvoir divin, lui permettant de remonter le temps une fois, Darkos n'aura de cesse de chercher à l'améliorer. Il finira par y arriver, décuplant le nombre d'utilisations et devenant ainsi quasiment inattaquable. Votre corps mourra dans des siècles, galvanisé par la puissance démesurée de son hôte, mais votre âme n'est plus...

## 24

En arrivant près de l'établi, qui rassemble vraisemblablement les trouvailles les plus utiles dont le mage pouvait occasionnellement délester ses cobayes, vous êtes effaré de confirmer la nature du collier qui vous a attiré.

- Espèce de déchet, lancez-vous à Darkos, tu détiens l'un des trois talismans sacrés de Nyurdem ! Je comprends mieux pourquoi tu te réfugiais ici, tu voulais l'utiliser ! Quelle erreur de ne pas l'avoir eu sur toi, tu te sentais au-dessus de tout, maintenant tu dois regretter !

Vous notez une expression de surprise passer furtivement sur le visage de Darkos. Il ignorait la nature du trésor qu'il détenait... Visiblement, vous avez réussi à surpasser son savoir pourtant très étendu. Sans hésiter, vous vous emparez du pendentif et le passez autour du cou. Cette relique légendaire a été chargée d'une énergie mystique lors de sa création. En l'activant, son porteur remontera le temps d'un court instant. Si vous souhaitez l'utiliser dans la suite de l'aventure, vous devrez briser la chaîne de ce collier. Ce geste provoquera à la fois l'activation de la relique et sa destruction (vous ne pourrez plus l'utiliser et, si vous remontez le temps avant que vous ayez obtenu le collier, il disparaîtra de la table où vous l'avez trouvé). *Lorsque vous voudrez utiliser ce formidable atout, retirez quatre chiffres au paragraphe en cours de lecture, puis rendez-vous au numéro obtenu. Si vous venez à périr, considérez que dans un ultime sursaut précédant votre mort, vous serez capable d'arracher le collier de votre cou et, ainsi, de l'activer.*

À présent, si vous torturez Darkos à l'aide des tenailles repérées auparavant sur l'une des tables, rendez-vous au 42. Si vous préférez lui compresser la tête en utilisant son propre

appareil dédié à cette atrocité, allez au 37. Enfin, si vous le traînez jusqu'à la manivelle intestinale, rendez-vous au 9.

## 25

- Tiens, mange ton savoir, mage fou ! hurlez-vous tout en poussant les plus grosses piles de livres, qui basculent sur Darkos.

Le sorcier reçoit les ouvrages sur la tête et le torse, étouffant un cri de douleur. Ses bras tressautent lors de l'impact puis s'immobilisent. Vous ne voyez plus son visage, recouvert par le « recueil des ingrédients pour potions » ouvert à la page « herbes utiles aux liqueurs fortifiantes ».

- Quelle ironie ! soufflez-vous à votre adversaire inanimé, avant d'éclater de rire.

La table ronde, désormais allégée de pas mal de sa charge, peut être renversée sur les jambes de Darkos. Si c'est ce que vous faites, allez au 22. Si vous écartez les livres qui recouvrent le mage, afin de voir une dernière fois son visage avant d'en finir, rendez-vous au 14. Si vous plantez votre lame en plein dans le cœur de Darkos, rendez-vous au 19. Enfin, si vous demandez à l'un de vos soldats de lui donner le coup de grâce à votre place, allez au 4.

## 26

Vous rangez votre épée dans son fourreau, avant de vous adresser à vos guerriers :

- Mes amis, mes frères, je suis fier de vous dire que c'est la fin.

Vous n'avez pas le temps d'en dire davantage : Garlax se jette sur vous et vous décapite. Juste au moment où votre tête quitte votre cou, vous retrouvez dans ses yeux le regard de Darkos. Ce scélérat avait donc encore assez de ressources psychiques pour permuter son âme avec celle de Garlax... C'est en tout cas ce que vous vous dites, ne connaissant pas l'existence d'un tel pouvoir. Vous vous écroulez, sous le regard narquois de Darkos et de son nouveau corps tout neuf. Il va sans doute ne faire qu'une bouchée des soldats qui l'entourent, ce que vous ne verrez pas de toute façon...

## 27

Vous quittez le château de Darkos et faites route jusqu'au camp fortifié dressé précipitamment quelques jours avant l'assaut ultime. Vous poussez votre monture jusqu'au galop, prenant même quelques risques en ne décélérant pas aux abords de précipices. Rapidement, la palissade de bois qui entoure les tentes est en vue. Vous franchissez l'entrée, acclamé par les quelques guerriers restés sur place, qui comprennent, en voyant votre sourire, l'issue de la bataille. Vous vous engouffrez dans le seul bâtiment de bois du cantonnement, érigé sur plusieurs étages : celui de vos appartements. Encore poisseux de tous les combats endurés, vous foncez jusqu'aux salles d'eau. Vous ôtez vos vêtements et avez la surprise de ressentir une douleur lancinante au cou. Vous approchez d'un miroir tout en vous massant. C'est votre cicatrice qui vous lance. Il y a maintenant longtemps, au début de la montée en puissance de Darkos, votre village natal a été ravagé par le sorcier fou. Ce dernier vous a alors laissé pour mort. Blessé, à deux doigts de la décapitation, vous vous êtes remis et avez entamé le long chemin de l'ascension qui vous a conduit là où vous vous tenez à présent. Serait-il possible que cette profonde blessure infligée par le mage agisse comme un sceau ? Vous sentez la présence de Darkos, comme s'il était dans cette pièce. Vous vous tournez hâtivement, presque prêt à le voir juste là, derrière vous. Il n'y a personne. En regardant de nouveau la glace, vous êtes tétanisé : vous avez le même regard que lui. Impuissant, vous le sentez prendre votre contrôle. Une part de lui est en vous, peut-être plus cruelle encore que l'original. Une haine de tout et de tous s'engouffre dans chacun de vos pores. L'idée vous traverse de foncer vers la fenêtre et de sauter dans le vide. Mais la volonté vous manque pour aller jusqu'au suicide. Lentement, vous perdez la maîtrise de votre corps, jusqu'à n'être plus qu'un spectateur stérile

piégé dans un recoin de votre cerveau. Malgré tous vos efforts, Darkos va accéder de nouveau, à travers vous, à la domination de l'Empire. Le chaos va faire son grand retour. Vous assisterez à tout cela sans pouvoir agir. Votre corps mourra dans des siècles, galvanisé par la puissance démesurée de son hôte, mais votre âme n'est plus...

## 28

Vous avancez en direction de Darkos, l'arme levée. Malheureusement, celui-ci se trouve tout près d'un mécanisme, qui s'active par un appui sur une pédale. Vous n'aviez pas remarqué ce détail, que le mage actionne dans un rire malicieux. Sans pouvoir réagir, une trappe se dérobe sous vos pieds et vous chutez dans une fosse. Vous atterrissez mortellement sur un alignement de piques acérées comme les crocs des pires abominations qu'on trouve dans les marais de Fankron. En tout cas, tout ce que les légendes relateront du héros que vous avez été, c'est votre fin minable à deux doigts de la victoire suprême.

## 29

- Garlax, je t'ordonne de continuer ! demandez-vous avec autorité.
- Mais... Il est mort... balbutie votre soldat après un court instant de silence.
- Serais-tu en train de discuter un ordre ? demandez-vous froidement.

Des murmures de gêne commencent à poindre parmi les soldats en présence. Vous réalisez alors que Darkos a entrouvert les yeux pendant votre échange ! Vous sautez sur cette occasion :

- Regarde-le, Garlax, c'est ça que tu appelles « mort » ?

Garlax semble interloqué. Il fixe sa victime avec une grande surprise, tandis que le sorcier mourant remue les lèvres. Péniblement, Darkos se redresse sur les coudes, tout en murmurant quelque chose d'inaudible en fixant son bourreau du regard.

- Très bien, je vais en finir ! s'exclame Garlax avec détermination.

Il attrape le mage en passant ses mains sous ses aisselles, puis le rehausse d'un geste. Darkos se trouve alors à genoux devant Garlax, qui dégaine son épée. Le sorcier continue de marmonner mystérieusement. Si vous exigez de Garlax qu'il fasse taire Darkos en lui assenant un coup dans les dents, allez au 17. Si vous préférez l'encourager en lui disant « vas-y, achève-le », rendez-vous au 44. Vous pouvez aussi faire preuve de mépris à l'égard de Darkos en choisissant de tourner les talons et de vous éloigner sans même assister à l'exécution du sorcier tyrannique, allez pour cela au 18. Enfin, vous pouvez interrompre Garlax et demander à Darkos quelles sont ses dernières paroles, rendez-vous dans ce cas au 2.

## 30

- Tu n'as que ce que tu mérites, sorcier ! criez-vous à Darkos avec colère. Ta déchéance me réjouit au plus haut point ! Regarde ce qui reste de toi ! concluez-vous en lui donnant un coup de poing au visage, faisant pivoter le mage qui se trouve ainsi face à un miroir accroché au mur.

À la vue de son reflet, Darkos titube et s'agenouille, la tête baissée.

- Regarde-moi quand je te parle ! lui criez-vous tout en lui décochant un coup de pied dans la mâchoire.

Darkos tombe en arrière en crachant une giclée de sang. Il est à présent étalé de tout son long, au pied d'une table ronde couverte de nombreux recueils empilés avec désordre. Si vous poussez l'amas de livres dans le vide, afin d'ensevelir violemment le sorcier sous ses propres ouvrages, rendez-vous au 25. Si vous souhaitez poursuivre votre diatribe en évoquant votre toute première rencontre avec lui, afin de lui rafraîchir les idées sur votre identité, rendez-vous au 36. Si vous préférez lui cracher dessus, allez au 15. Enfin, si vous pointez votre épée vers lui en le sommant de prononcer ses derniers mots, avant de l'achever, rendez-vous au 7.

### 31

Garlax se penche jusqu'à ce que son oreille soit tout près de la bouche du mage. Après quelques instants, votre soldat tourne la tête vers vous :

- Je suis désolé, je ne comprends pas ce qu'il dit. C'est peut-être un langage de l'Ancien Temps. Ou alors ce cloporte souffre de démence.

Si vous remerciez Garlax avant de vous pencher à votre tour pour entendre, ce qui pourra donner un résultat puisque vous maîtrisez les rudiments des anciennes langues utilisées pour lancer certains sortilèges, allez au 21. Si vous estimez plus prudent de faire taire Darkos, vous pouvez exiger de Garlax qu'il lui assène un coup dans les dents, rendez-vous dans ce cas au 17. Si vous demandez à votre soldat de terminer son exécution, allez au 44. Enfin, si vous souhaitez tourner les talons et vous éloigner sans assister à la mort du sorcier tyrannique, rendez-vous au 18.

### 32

Dans une ultime tentative, Darkos vous attrape la cheville au moment où vous fendez l'air de votre épée. Votre lame s'abat sur la dalle juste à côté de la tête du mage. Vous avez été déséquilibré mais ça ne se reproduira pas. D'un mouvement de jambe, vous vous dégagez de l'étreinte de Darkos et vous lui plaquez la main au sol, écrasée sous votre pied. Vous levez de nouveau votre arme. Pendant l'instant fugace que dure ce geste, il parvient à jacter les mêmes mots qu'il a en vain prononcés mais, cette fois-ci, c'est à Garlax qu'il s'adresse. Tout en abattant votre lame dans le cou de Darkos, vous notez que Garlax semble interloqué par ces paroles. Avec horreur, vous retrouvez même dans ses yeux le regard de Darkos ! Votre épée décapite le sorcier, tandis que votre soldat se jette sur vous... Vous avez le réflexe de soulever votre arme pour faire face à votre soldat possédé. Garlax vous décapite et, dans le même temps, votre épée se plante dans son abdomen. Juste au moment où votre tête quitte votre cou, vous croisez une dernière fois le regard narquois de Darkos, qui transparaît au travers de son nouveau corps déjà meurtri. Vous vous écroulez tous les deux. S'il lui reste assez de forces pour réitérer son incantation auprès d'un autre de vos guerriers, Darkos va sans doute ne faire qu'une bouchée des soldats qui l'entourent, ce que vous ne verrez pas de toute façon...

### 33

Vous arrachez votre collier et tout semble ralentir autour de vous, jusqu'à l'immobilité. Vous vous sentez alors aspiré en arrière, au milieu de lumières chatoyantes. Vous fermez les yeux. Vous êtes ballotté dans tous les sens, percevant des courants de chaleur ou de fraîcheur qui vous frôlent. Enfin, vous revenez à la réalité. Lorsque vous ouvrez les yeux, vous êtes en train de marcher vers le coin où se trouve le compresseur. Vous vous arrêtez net, maintenant avisé du danger. C'est incroyable, la relique a bien fonctionné ! Vous jetez un coup d'œil à l'établi recouvert d'objets précieux. Le pendentif ne s'y trouve plus... Il est maintenant dans vos mains, coupé en deux morceaux et à tout jamais inutile.

Après cette mort lente et répugnante frôlée de près, vous n'avez qu'une idée en tête : en finir immédiatement avec le sorcier ténébreux. Si vous achevez Darkos à l'aide des tenailles repérées auparavant sur l'une des tables, rendez-vous au 42. Si vous préférez recourir à la manivelle intestinale, allez au 9. Enfin, si cette expérience temporelle vous a convaincu de ne pas utiliser ses propres armes contre le mage, vous pouvez opter pour une autre solution. Dans ce cas, si vous souhaitez l'achever d'un coup d'épée, rendez-vous au 10. Si vous préférez demander à l'un de vos guerriers de lui donner le coup de grâce à votre place, allez au 40.

### 34

- Tu vas voir comme je vise bien ! lancez-vous à Darkos tout en saisissant un couteau scintillant sur la table. Ah ! Ah ! Je vois qu'on ne se refuse rien ! ajoutez-vous en constatant que la lame est en daicoryon.

Le daicoryon, métal précieux très recherché, permet de transpercer la plus résistante des armures.

- Allez, finissons-en ! dites-vous en visant Darkos.

Vous voyez avec surprise un sourire apparaître sur le visage du sorcier. Vous ne réalisez que trop tard que le couteau est envoûté ! La lame pivote magiquement tout autour du manche, jusqu'à se retrouver de l'autre côté, soit en plein dans votre main. Vous poussez un cri de douleur tout en lâchant l'arme. Du sang gicle de votre paume, le couteau reste planté dans votre chair. Vous vous appuyez sur la table de votre main valide, déséquilibré. Avec horreur, vous voyez les autres lames étendues sur le meuble s'élever dans les airs, sous l'effet d'une énergie insufflée préalablement par un puissant sortilège. Sans que vous ne puissiez esquiver, les coutelas virevoltent autour de vous et finissent par foncer dans votre direction. Toutes ces lames vous assaillent simultanément et vous transpercent de part en part. Vous vous écroulez, mort.

### 35

Visiblement, Darkos est décédé. Après un instant de silence, des murmures de soulagement commencent à s'élever parmi les soldats en présence. Certains se mettent à rire nerveusement, d'autres se contentent de soupirer, stupéfaits d'imaginer que c'est bien la fin du règne despotique de leur pire cauchemar. Vous regardez vos guerriers avec fierté, soulagé du faible nombre de pertes lors de l'assaut contre la dernière forteresse à reprendre. C'est là que vous réalisez que Darkos a entrouvert les yeux pendant ce moment de flottement ! Garlax l'a remarqué lui-aussi et il semble interloqué. Il fixe sa victime avec une grande surprise, tandis que le sorcier mourant remue les lèvres. Péniblement, Darkos se redresse sur les coudes, tout en murmurant quelque chose d'inaudible, fixant son bourreau du regard. Les soldats qui vous entourent se crispent soudainement, découvrant également l'objet de votre attention.

- Très bien, je vais en finir ! s'exclame Garlax avec détermination.

Il attrape le mage en passant ses mains sous ses aisselles, puis le rehausse d'un geste. Darkos se trouve alors à genoux devant Garlax, qui dégaine son épée. Le sorcier continue de marmonner mystérieusement. Si vous exigez de Garlax qu'il fasse taire Darkos en lui assenant un coup dans les dents, allez au 17. Si vous préférez l'encourager en lui disant « vasy, achève-le », rendez-vous au 44. Vous pouvez aussi faire preuve de mépris à l'égard de Darkos, en choisissant de tourner les talons et de vous éloigner sans même assister à l'exécution du sorcier tyrannique, allez pour cela au 18. Enfin, vous pouvez interrompre Garlax et demander à Darkos quelles sont ses dernières paroles, rendez-vous dans ce cas au 2.

### 36

- Te souviens-tu de moi, monstre ? hurlez-vous à la face de Darkos.

Le sorcier croise votre regard, puis marmonne quelque chose. Tout en bredouillant des mots inaudibles, il se redresse sur les coudes, puis recule maladroitement, allongé par terre.

- Où vas-tu ? demandez-vous en avançant d'un pas. Cette pièce est sans issue, tout comme ton existence ! Laisse-moi te rafraîchir la mémoire si tu m'as oublié, cloporte... Regarde... Regarde ça !

Vous dénudez votre cou et exhibez la longue cicatrice que Darkos vous a laissée en souvenir de votre première rencontre.

- Lorsque tu as attaqué le village de Sumalt, tu m'as laissé pour mort. Quelle erreur ! Une erreur directement à l'origine de ton déclin ! Une erreur fatale !

Vous avancez de nouveau d'un pas. Le mage essaye de dire quelque chose tout en vous fixant droit dans les yeux, mais il ne parvient qu'à balbutier des paroles dénuées de sens. Si vous pointez votre épée vers lui en le sommant de prononcer ses derniers mots, avant de l'achever, allez au 7. Si vous foncez dans sa direction et lui plantez votre lame en plein cœur, rendez-vous au 28. Enfin, si vous préférez utiliser une arme de jet, il se trouve que vous vous tenez maintenant à deux pas d'une table couverte de couteaux ensanglantés. Vous pouvez en attraper un et le lancer en plein dans la tête de Darkos, dans ce cas allez au 34.

### 37

- Viens donc par là ! ordonnez-vous à Darkos tout en l'attrapant fermement par le bras. Vous l'entraînez jusqu'à l'angle où se trouve le compresseur. Cet engin pervers s'apparente à une presse, sous laquelle des sangles permettent de maintenir un membre, ou bien la tête, de quelqu'un. Une manivelle permet d'actionner la compression au rythme voulu.

- Espèce de monstre, lancez-vous au mage, je vais te montrer ce que tu as fait endurer à mes semblables !

Vous plaquez la tête de Darkos sous la presse. Il marmonne alors quelque chose. Soudain, en réaction à son charabia, la partie de la salle où vous vous situez tous deux se met à pivoter ! Vos soldats disparaissent de votre champ de vision. Vous n'avez pas le temps de vous extirper avant la fin de la rotation... Enfin, le mécanisme s'arrête.

Vous vous trouvez à présent dans une pièce plongée dans le noir. La voix du mage résonne dans vos oreilles :

- Tu ferais mieux de me lâcher et de protéger ta misérable vie...
- Qu'as-tu fait ? Eh oh, vous êtes là ? criez-vous dans l'espoir que vos guerriers vous entendent, de l'autre côté du mur.

Vous ressentez alors un vertige. Vous lâchez Darkos, déséquilibré. Celui-ci ricane :

- Est-ce que ton espèce est immunisée contre les champignons qu'on trouve dans les montagnes de Xarfick ? La mienne, oui ! Ah ! Ah ! Ah !

Les champignons dont parle le sorcier se trouvent dans les cavités des monts les plus hauts de l'Empire. Ils sont connus pour paralyser tous ceux qui s'en approchent. Votre pire ennemi a sans doute réussi à reproduire ici même les conditions nécessaires à leur émergence... Vous vous sentez engourdi... Darkos vous frôle et file dans le noir. Vous tentez de répéter les mots que le mage a prononcés pour provoquer la rotation de ce coin de la salle. Vos paroles résonnent dans le vide... Vous essayez de bouger, de vous déplacer, en vain. Tel un pantin rigide, vous chutez au sol, crispé dans une posture inconfortable. Vous percevez un cliquetis métallique, comme si le sorcier ouvrait une porte. Avec horreur, vous entendez des grognements bestiaux. Vous sentez quelque chose passer tout près de vous, à plusieurs reprises. Vous ignorez de quoi il s'agit mais vous recevez de la bave sur le visage. Lentement, la chose se met à vous vous manger. Vous ne ressentez pas de douleur grâce aux champignons des monts Xarfick, néanmoins les sons de mastication et les morceaux de chair qui se détachent de vous un à un suffisent à vous terrifier. Vous avez envie de hurler mais n'en êtes plus capable. Votre agonie sera longue et terriblement frustrante.

### 38

Vous arrachez votre collier et tout semble ralentir autour de vous, jusqu'à l'inertie. Vous vous sentez alors partir en arrière, entouré de lumières chatoyantes. Vous fermez les yeux. Vous êtes ballotté dans tous les sens, percevant des courants de chaleur ou de fraîcheur qui vous frôlent. Enfin, vous revenez à la réalité. Lorsque vous ouvrez les yeux, vous êtes en train de marcher vers la table recouverte de couteaux en tous genres. Vous vous arrêtez net, maintenant avisé du danger. C'est incroyable, la relique a bien fonctionné ! Vous jetez un

coup d'œil à l'établi recouvert d'objets précieux. Le pendentif ne s'y trouve plus... Il est maintenant dans vos mains, coupé en deux morceaux et à tout jamais inutile.

Après cette mort violente frôlée de près, vous n'avez qu'une idée en tête : en finir immédiatement avec le sorcier ténébreux. Si vous éliminez Darkos en lui comprimant la tête au moyen de son propre appareil dédié à cette atrocité, allez au 37. Si vous préférez recourir à la manivelle intestinale, allez au 9. Enfin, si cette expérience temporelle vous a convaincu de ne pas utiliser ses propres armes contre le mage, vous pouvez opter pour une autre solution. Dans ce cas, si vous souhaitez l'achever d'un coup d'épée, rendez-vous au 10. Si vous préférez demander à l'un de vos guerriers de lui donner le coup de grâce à votre place, allez au 40.

### 39

Malgré votre hâte de quitter la forteresse de Darkos, vous prenez le temps de parcourir avec vos soldats le donjon. Celui-ci ne contient plus aucune trace de vie. Tandis que des guerriers entassent les carcasses dans la cour afin de les brûler, vous fouillez une à une les tours du château. Elles sont aussi vides que le donjon. Vous dénicheriez bien quelques trésors précieux et de l'armement de qualité, mais rien que vous ne possédiez déjà. Enfin, alors que vos troupes contemplent avec satisfaction le bûcher crépitant qui élimine toute trace des monstruosité que vous venez d'éradiquer, vous faites le bilan des différentes zones que vous avez fouillées. Il ne reste plus que les souterrains, où le mage a été achevé, à visiter... Vous n'y trouverez pas de vie, puisque vous vous en êtes chargé personnellement. Néanmoins, si vous désirez tout de même fouiller ce lugubre laboratoire, rendez-vous au 43. Si vous estimez en avoir assez fait ici, vous pouvez foncer vers le campement et retrouver Gallyen. Pour cela, allez au 12. Auparavant, vous voudrez peut-être prendre un bain ? Dans ce cas, rendez-vous au 27.

### 40

Vous tournez la tête vers les guerriers qui vous ont accompagné en s'extirpant de la bataille en cours :

- Garlax, je te laisse achever ce mécréant. Darkos, tu ne mourras même pas de ma main. Tu traîneras cette humiliation ultime jusqu'en Enfer. Adieu !

Le dénommé Garlax s'avance vers le sorcier. Darkos vacille de fatigue, il menace de s'évanouir d'un instant à l'autre.

- Merci de m'accorder cet honneur, vous dit Garlax. Je vais te pourfendre, ordure ! lance-t-il ensuite à Darkos en élevant son épée au-dessus de la tête.

Votre soldat fixe intensément Darkos, dans un échange de regard qui dure quelques secondes. Le sorcier semble marmonner quelque chose, sans doute comprend-il qu'il vit ses derniers instants. Si vous interrompez Garlax pour demander à Darkos quelles sont ses dernières paroles, rendez-vous au 2. Si vous exigez de Garlax qu'il fasse taire Darkos en lui assenant un coup dans les dents, allez au 17. Si vous laissez Garlax terminer son exécution sans intervenir, rendez-vous au 44. Enfin, si vous souhaitez tourner les talons et vous éloigner sans assister à l'exécution du sorcier tyrannique, allez au 18.

### 41

Garlax lève son épée, tandis que le sorcier, mourant, se met à remuer les lèvres. Péniblement, Darkos murmure quelque chose d'inaudible en fixant son bourreau du regard. Sans faiblir, Garlax hurle de colère en abattant son arme en plein dans le cœur de Darkos. La lame ressort de l'autre côté et traverse aussi la table. Lorsque l'assaillant retire son épée, c'est pour lever une nouvelle fois son arme puis, après avoir attendu une poignée de secondes, d'un geste ferme et sans pitié, décapiter Darkos. La tête du sorcier tombe lourdement par terre. Cette fois ça y est, la fin du règne de terreur de Darkos est arrivée. Si vous félicitez Garlax, rendez-vous

au 11. Si vous vous lancez dans un discours à l'intention des soldats présents dans cette salle sordide, allez au 26. Enfin, si vous désirez donner un coup de pied dans la tête de Darkos, rendez-vous au 48.

## 42

- Viens donc par là, ordure ! lancez-vous à Darkos tout en l'attrapant fermement par le bras.

Vous l'entraînez jusqu'à la table.

- Je vais te découper comme un porc ! jetez-vous tout en saisissant un couteau scintillant sur l'établi. Ah ! Ah ! Je vois qu'on ne se refuse rien ! ajoutez-vous en constatant que la lame est en daicoryon.

Le daicoryon, métal précieux très recherché, permet de transpercer la plus résistante des armures.

- Allez, finissons-en ! dites-vous en brandissant l'arme.

Vous voyez avec surprise un sourire apparaître sur le visage du sorcier. Vous ne réalisez que trop tard que le couteau est envoûté ! La lame pivote magiquement tout autour du manche, jusqu'à se retrouver de l'autre côté, soit en plein dans votre main. Vous poussez un cri de douleur tout en lâchant l'arme. Du sang gicle de votre paume, le couteau reste planté dans votre chair. Vous vous appuyez sur la table de votre main valide, déséquilibré. Avec horreur, vous voyez les autres lames et tenailles étendues sur le meuble s'élever dans les airs, sous l'effet d'une énergie insufflée préalablement par un puissant sortilège. Sans que vous ne puissiez esquiver, les coutelas virevoltent autour de vous et finissent par foncer dans votre direction. Toutes ces armes vous assaillent simultanément et vous transpercent de part en part. Vous vous écroulez, mort.

## 43

Avec quelques-uns de vos soldats, vous déambulez dans le sous-sol. Vous réalisez vite que de nombreux objets ou instruments de torture sont piégés, ce qui coûte malheureusement la vie à plusieurs de vos guerriers. Vous-même frôlez une mort brutale, en marchant sur une dalle qui actionne la bascule d'une gigantesque hache, dissimulée jusqu'alors dans le plafond. Vous ne devez votre salut qu'à vos réflexes hors du commun. Au milieu d'autres tables couvertes de livres poussiéreux et d'objets macabres, vous avez la surprise de voir un promontoire recouvert d'objets précieux. Sur cet établi, qui rassemble vraisemblablement les trouvailles les plus utiles dont le mage pouvait occasionnellement délester ses cobayes, un collier attire particulièrement votre attention. En le détaillant de plus près, vous êtes effaré de confirmer sa nature. Il s'agit de l'un des trois talismans sacrés de Nyurdem ! Darkos ignorait-il la nature du trésor qu'il détenait, pour le laisser là, au milieu d'autres babioles ? Visiblement, vous avez réussi à surpasser son savoir pourtant très étendu. Sans hésiter, vous vous emparez du pendentif et le passez autour du cou. Cette relique légendaire a été chargée d'une énergie mystique lors de sa création. En l'activant, son porteur remontera le temps d'un court instant. Si vous souhaitez l'utiliser, vous devrez briser la chaîne de ce collier. Ce geste provoquera à la fois l'activation de la relique et sa destruction (vous ne pourrez plus l'utiliser et, si vous remontez le temps avant que vous ayez obtenu le collier, il disparaîtra de la table où vous l'avez trouvé). *Lorsque vous voudrez utiliser ce formidable atout, retirez quatre chiffres au paragraphe en cours de lecture, puis rendez-vous au numéro obtenu. Si vous venez à périr, considérez que dans un ultime sursaut précédant votre mort, vous serez capable d'arracher le collier de votre cou et, ainsi, de l'activer.*

À présent, pour conclure cette aventure, vous pouvez foncer vers le campement et retrouver Gallyen. Dans ce cas, allez au 12. Auparavant, vous voudrez peut-être prendre un bain ? Pour cela, rendez-vous au 27.

#### 44

Garlax hurle de colère en abattant son arme dans l'épaule de Darkos. La lame pénètre la chair profondément et, lorsque l'assaillant retire son épée, le bras et une partie du tronc du sorcier sont désolidarisés de son corps et chutent le long de son flanc, retenus désormais par un petit morceau de peau. Darkos vacille de douleur, au-dessus d'une mare de sang. Il est blême mais mutique. Garlax lève une nouvelle fois son arme puis, après avoir attendu une poignée de secondes, d'un geste ferme et sans pitié, il décapite Darkos. La tête du sorcier tombe lourdement par terre, tandis que Garlax balance un coup de pied dans le torse de la dépouille, la propulsant en arrière. Cette fois ça y est, la fin du règne de terreur de Darkos est arrivée. Si vous félicitez Garlax, rendez-vous au 11. Si vous vous lancez dans un discours à l'intention des soldats présents dans cette salle sordide, allez au 26. Enfin, si vous désirez donner un coup de pied dans la tête de Darkos, rendez-vous au 48.

#### 45

Fou de rage, vous déambulez dans la pièce, obnubilé par l'envie de retourner ses mécanismes pervers contre Darkos. Vous concentrez votre attention sur les nombreux outils sadiques tachés de sang. De toute façon, vos soldats ont les yeux rivés sur le mage.

- Tu voulais me piéger, hein ? hurlez-vous à tout rompre. Moi, tu voulais me feinter ? Tu as tenté ta dernière chance, sorcier !

Il y a tout d'abord la table jonchée de lames de toutes sortes à côté de laquelle vous vous teniez à l'instant. Si vous souhaitez y traîner le sorcier pour le malmener, allez au 42. Dans un coin, vous voyez un dispositif qui permet de compresser un membre ou bien la tête de quelqu'un. Si vous désirez retourner cette machine ignoble contre son utilisateur, rendez-vous au 37. Enfin, non loin de l'entrée unique de cet endroit macabre, vous apercevez une manivelle intestinale. Si vous voulez montrer au grand jour les boyaux de Darkos, allez au 9.

#### 46

Désireux de le regarder dans les yeux avant de lui transpercer le cœur, vous donnez un coup de poing dans la tête de Darkos, ce qui a pour effet de le faire tituber en arrière tout en se redressant, le visage ensanglanté. Vous approchez de lui pour accomplir le geste fatal. En croisant votre regard, il marmonne quelque chose. Tout en bredouillant des mots inaudibles, il recule maladroitement, comme pour mettre de la distance entre vous. Ce lieu est pourtant sans issue... Si vous foncez dans sa direction pour le trucider, fidèle à votre idée de départ, rendez-vous au 28. Si vous préférez utiliser une arme de jet, il se trouve que vous vous tenez maintenant à deux pas d'une table couverte de lames ensanglantées. Vous pouvez en attraper une et la lancer en plein dans la tête de Darkos, dans ce cas allez au 34. Enfin, si vous tenez à entendre ce qu'il cherche lamentablement à dire, rendez-vous au 49.

#### 47

Vous tendez l'oreille, tant les forces manquent au mage pour être audible. C'est là que vous reconnaissez la langue utilisée par Darkos. Vous maîtrisez mal ce dialecte très ancien mais vous détectez les mots « échange » et « éternité » dans le charabia du sorcier. Vous comprenez alors quel dernier tour Darkos essaye de vous jouer. Ce scélérat a en tête de permuter son âme avec la vôtre... C'est en tout cas ce que vous dites, ne connaissant pas l'existence d'un tel pouvoir.

- Darkos, lui dites-vous en ricanant, que fais tu ? Tu me lances un sortilège ? Ah ! Ah ! Ah ! Mon esprit est trop puissant pour se laisser prendre. Peut-être qu'avec un être inférieur ce serait passé, mais là... Adieu !

Sans lui laisser le plaisir de tenter autre chose, vous plantez votre épée dans le thorax du sorcier. Il hurle de douleur tout en gesticulant. Il attrape même la lame plantée en lui, ce qui

lui lacère les mains. Dans un ultime sursaut, il parvient à jacter les mêmes mots qu'il a en vain prononcés mais, cette fois-ci, c'est à l'un de vos soldats qu'il s'adresse. Celui-ci, prénommé Garlax, se fige en entendant ces ultimes paroles. Avec horreur, vous retrouvez même dans ses yeux le regard de Darkos ! Ce scélérat a donc encore assez de ressources psychiques pour permuter son âme avec celle de Garlax... Votre guerrier se jette sur vous. Vous avez le réflexe de retirer votre arme de la dépouille du sorcier, malheureusement ses mains sont crispées sur votre épée, vous retardant d'une fraction de seconde de trop. Garlax –ou plutôt ce qu'il en reste– vous décapite. Juste au moment où votre tête quitte votre cou, vous croisez une dernière fois le regard narquois de Darkos, qui transparaît au travers de son nouveau corps tout neuf. Il va sans doute ne faire qu'une bouchée des soldats qui l'entourent, ce que vous ne verrez pas de toute façon...

#### 48

Avec exaltation, vous ne pouvez pas vous empêcher de vous ruer vers la dépouille du mage et de balancer un coup de pied puissant dans sa tête. Celle-ci est propulsée contre un mur puis chute par terre, laissant une tâche gluante sur la paroi. Préférant les démonstrations efficaces aux grands discours, vous poussez un rugissement de satisfaction. Vos soldats lèvent les bras en signe d'agrément. Soulagé que cette sombre période touche à sa fin, vous vous dirigez vers la sortie. Vous n'avez pas le temps de faire plus de deux pas : Garlax se jette sur vous et vous décapite ! Juste au moment où votre tête quitte votre cou, vous retrouvez dans ses yeux le regard de Darkos. Ce scélérat avait donc encore assez de ressources psychiques pour permuter son âme avec celle de Garlax... C'est en tout cas ce que vous vous dites, ne connaissant pas l'existence d'un tel pouvoir. Vous vous écroulez, sous le regard narquois de Darkos et de son nouveau corps tout neuf. Il va sans doute ne faire qu'une bouchée des soldats qui l'entourent. Peut-être même prendra-t-il un malin plaisir à jouer avec votre tête, quelle fin ridicule pour un si grand guerrier promis au meilleur destin...

#### 49

- Que marmonnes-tu, minable ? demandez-vous en ricanant.

Darkos murmure toujours mais vous ne parvenez pas à comprendre. Vous avancez d'un pas.

- Daraïan marjaktah ! lance-t-il avec un sourire furtif.

Vous ne connaissez pas ces mots mais en comprenez vite le sens : il s'agit d'un code actionnant un mécanisme. Et ce mécanisme se manifeste aussitôt, puisqu'une demi-douzaine de lances jaillissent d'un mur, sur votre droite ! Vous bondissez en arrière et ne devez votre salut qu'à vos réflexes hors du commun. Les projectiles traversent la salle et rebondissent sur la paroi opposée. Ouf, vous avez frôlé la mort à deux pas de la victoire suprême !

- Espèce de larve, tu crois m'impressionner avec tes jouets ? braillez-vous avec colère.

Si vous foncez dans sa direction pour l'achever, conformément à votre idée de départ, rendez-vous au 28. Si vous préférez utiliser une arme de jet, vous pouvez en attraper une sur la table la plus proche et la lancer en plein dans la tête de Darkos, dans ce cas allez au 34. Enfin, si vous changez d'avis et désirez à présent lui faire mordre la poussière en retournant ses propres mécanismes contre lui, rendez-vous au 45.

#### 50

Darkos est décapité sans la moindre hésitation. La lame traverse sa chair jusqu'à venir en butée sur le sol dallé. Cette fois il n'y a aucun doute, le sorcier tyrannique n'est plus. Vous ressentez un frisson de satisfaction. Des sourires apparaissent peu à peu sur les visages alentours. Enfin, le monde est redevenu libre ! Bravo, vous avez réussi ! Votre triomphe est total ! Vous remontez à la surface avec vos soldats, pour découvrir sans surprise que votre armée rebelle l'a emporté définitivement sur les forces du mage. Empli de joie, de

nombreuses envies vous assaillent simultanément. Pour conclure cette aventure, que souhaitez-vous faire dans l'immédiat ? Vous pouvez foncer vers le campement duquel est parti l'assaut ultime, il n'est pas très loin avec une monture. Une fois sur place, vous pourrez retrouver Gallyen, votre promise, qui vous y attend. Dans ce cas, allez au 12. Mais peut-être aurez-vous envie de prendre un bain auparavant, afin d'être plus présentable ? Dans ce cas, rendez-vous au 27. Si vous préférez ne pas laisser vos troupes si subitement, vous pouvez, avant de filer, fouiller le château de Darkos à leurs côtés, pour y débusquer les derniers fuyards. Pour cela, allez au 39.