

L'ÉLU DES TÉNÈBRES

5 ~ LE RETOUR TRIOMPHAL

Sean Robert Shaw

Titre original : The Return of the Darklord

Traduit de l'anglais par The Oiseau

PROLOGUE

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

Vous êtes cette arme.

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

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

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

Jusqu'à ce que vous soyez créé.

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

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

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

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

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

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

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

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



RÉSUMÉ DES CHAPITRES 1 À 4

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Vous avez réussi à vous emparer de l'épée et à utiliser ses pouvoirs pour revenir à Helgedad. À présent, guéri de vos blessures par les Nadziranim et vos propres facultés, vous voyez de nouveaux dangers apparaître sur votre parcours.

L'ennemi est sur le point d'abattre les défenses de la cité ; la Porte Nord et la Porte Sud sont présentement prises d'assaut. Lakaast, désormais en pleine santé, tout comme vous, croit que votre soutien devrait permettre aux armées assiégées de repousser l'assaut, tandis que Gogarik préfère l'idée d'une attaque plus directe. Au centre de la cité, reconstruite, se dresse la Tour de Gnaag. Elle est occupée par les seuls Nadziranim qui ne sont pas encore dévoués à votre cause. En revanche, ces Nadziranim se rallieront peut-être à vous – ou peut-être pas – lorsqu'ils verront l'arme que vous rapportez, ou lorsqu'ils prendront conscience de l'approbation de Naar.

Par ailleurs, la Tour de Gnaag est le bâtiment le plus élevé d'Helgedad. Elle vous permettra de voir tous vos ennemis en même temps, avant de les envoyer tous en enfer grâce à la noire puissance de Helshezag. Cela vous permettra aussi de focaliser l'énergie de l'arme à l'endroit où sa force sera la plus grande, garantissant une victoire rapide pour votre camp.

Ce sera à vous de faire la décision critique ...

LES RÈGLES

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

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

Chasse

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

Maîtrise des Armes

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

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

Instinct Animal

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

Pistage

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

Espionnage

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

Bouclier Psychique

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

Puissance Psychique

Cette Discipline vous donne le pouvoir d'agresser un adversaire grâce à la seule force de votre esprit. Lorsque vous employez cette faculté, vous pouvez ajouter 2 points à votre Habilité 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 les aventures précédentes, vous disposez déjà de votre total d'Habilité, de votre total d'Endurance et de 5 à 8 Disciplines. Vous aurez également acquis des Armes et des Objets Spéciaux, que vous pouvez conserver pour vivre cette aventure. En outre, les épreuves que vous avez subies vous ont permis de maîtriser une Discipline additionnelle de votre choix.

Rendez-vous maintenant au **1**.

1

Avec irritation, Goragik fait claquer ses griffes entre elles. Elle regarde Lakaast d'un œil noir, manifestement agacée par son entêtement.

— Même un lézard sans cervelle comme toi peut comprendre qu'une attaque massive, livrée du haut de la Tour, nous aidera beaucoup plus que les escarmouches qui ont lieu en dessous.

— Cela ne nous servira à rien si notre jeune maître est anéanti avant d'avoir pu accomplir sa mission. Nous ne savons pas comment les Nadziranim à l'intérieur de la Tour réagiront. Pour le peu que nous savons d'eux, ils seraient capables de le tuer avant même qu'il n'arrive en haut !

— Quoi ? proteste Goragik. Penses-tu qu'ils peuvent le détruire s'il se téléporte au sommet ? Il pulvérisera nos ennemis et se téléportera hors de la Tour avant même que les Nadziranim ne remarquent sa présence !

— Ils savent toujours qui entre dans leur repaire, grogne durement Lakaast. Même si la tâche qu'il doit accomplir est rapide, il lui faudra quand même du temps, et ce temps, ils le mettront à profit pour tenter de le détruire. Ce que tu proposes, c'est de lui faire entreprendre une mission suicide. Même un stratège aussi minable que moi a assez d'intelligence pour s'en rendre compte. Dis-moi, Nadzirane, où est ton allégeance ?

— Tu sais où est la mienne – mon destin est lié au sien, crache Goragik en retour. La vraie question, Xagash, est celle-ci : Où est la tienne ?

Lakaast suggère un compromis.

— Nous ferions mieux de repousser l'ennemi pour le moment, afin d'avoir les ressources nécessaires pour prendre la Tour de force plus tard. C'est un plan moins téméraire que le tien.

— Et de mon point de vue, tu ne cherches qu'à retarder l'avènement de notre jeune protégé et la destruction de nos ennemis !

Goragik fait volte-face, frustrée par l'argument sans issue.

Lakaast et elle se tournent vers vous, car c'est à vous que reviendra la décision finale. Si vous choisissez d'investir immédiatement la Tour de Gnaag, rendez-vous au **30**. Si vous préférez apporter votre soutien aux forces défensives d'Helgedad, rendez-vous au **43**.

2

Vos deux lances éclatent sous la force de la collision et le lancier Slovien tombe de son cheval. Avant qu'il n'ait pu se redresser, vous encouragez votre monture à le piétiner, à l'encastrier dans le sol jusqu'à ce qu'il ne reste de lui qu'un cadavre disloqué. Il n'a jamais eu le temps de dégainer une arme de poing.

Le bruit métallique d'une armure, derrière vous, vous signale la présence d'un autre ennemi. Celui-ci est plus redoutable qu'un cavalier ordinaire, car il s'est entraîné toute sa vie au combat à dos de cheval. Vous avez affaire à un Chevalier Lencien.

Vous rejetez la lance brisée et dégainez votre arme. Notez que vous ne combattez plus avec une Lance, à moins d'en posséder une parmi vos Armes et de vouloir l'utiliser.

Le Chevalier Lencien vient droit vers vous, armé d'un glaive, portant des coups à tout ce qui passe devant lui, ami ou ennemi. Son visage est complètement dissimulé par un heaume rutilant. Sans doute se voit-il déjà dans le rôle du héros de la bataille ; vous avez l'intention de le rendre à la réalité, avant qu'il ne la quitte à jamais.

Il vous salue, puis lève son arme et fonce sur vous, brandissant sa lame au-dessus de sa tête.

CHEVALIER LENCIENT

Habilitété 18 – Endurance 19

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **40**.

3

En relevant la tête, vous voyez que vous êtes beaucoup plus près de l'endroit où se tiennent les commandants ennemis. Vous cherchez des yeux celui qui dirige cet assaut sur la porte de la ville, et découvrez un Maître Kai secondé de deux Chevaliers de la Montagne Blanche. En théorie, si vous arrivez à abattre le Maître Kai, vous pourriez renverser la situation et donner un répit à vos troupes éprouvées. Si vous maîtrisez la Discipline de l'Instinct Animal, rendez-vous au **39**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **19**.

4

En dépit de tout votre entraînement, de toutes vos facultés, et de tous les espoirs fondés en vous, rien ne peut vous sauver lorsqu'une volée de plomb vous frappe en pleine poitrine. Vous êtes projeté en arrière parmi vos troupes, les yeux écarquillés, pendant que les Nains de Bor rechargent tranquillement leurs armes et tirent à bout portant dans les rangs de vos soldats. Ils démolissent ainsi la contre-attaque que vous meniez si courageusement. Alors que vous gisez parmi les dépouilles de vos hommes, l'univers devient sombre, et bientôt, votre âme est livrée à la merci de Naar dans les plaines du Désespoir. Votre vie et votre quête prennent fin ici.

5

Alarmé, le commandant Drakkarim tente de protester.

— Vous serez à l'extérieur des murs et vous n'aurez aucun moyen de revenir !

— J'en suis conscient, répondez-vous en souriant secrètement.

Haussant les épaules, le commandant vous laisse sortir et met ses plans en action. Comme vous l'escomptiez, l'ennemi tente de s'y opposer en y consacrant une force importante. Tandis que les portes se referment dans votre dos, vous et les quelques Drakkarim qui vous ont accompagné dans cette entreprise suicidaire êtes assaillis par un régiment de Sharnazim, soldats d'élite sous le commandement direct du Zakhani de Vassagonie.

Avec fureur, vous entamez le combat contre trois guerriers en même temps.

SHARNAZIM

Habilitété 21 ~ Endurance 25

Si vous remportez le combat, rendez-vous au **28**.

6

Le sifflement de la balle de plomb à vos oreilles vous apprend jusqu'à quel point vous l'avez échappé belle. Fixant les mousquetaires de Bor d'un regard furieux, vous faites le serment de détruire leurs rangs. Près de là, vous apercevez un Arc et un Carquois rempli de flèches. Même après tant d'années, vous savez qu'une flèche est toujours plus précise que les balles d'un tromblon. Si vous décidez d'employer l'arc et les flèches contre les lignes ennemies, rendez-vous au **49**. Si vous préférez mener une charge armée contre elles, rendez-vous au **37**.

7

Lorsqu'ils voient mourir leur chef, les ennemis perdent leur aplomb et leur assurance. En quelques minutes, vous menez vos hommes à une victoire décisive. Les forces alliées du Magnamund battent en retraite, un mouvement de repli stratégique qui se transforme en débandade sous les épées impitoyables des troupes lancées à leur poursuite. Plusieurs se jettent droit dans le Lac de Sang pour éviter d'avoir à vous affronter. Des renforts viennent à votre aide, des Nadziranim

projetant d'immenses gerbes de feu et de flammes, afin de sceller une victoire déjà acquise. Ils mettent les dernières forces ennemies en déroute et assurent votre maîtrise de cette portion du champ de bataille. En moins d'une heure, tous les parages sont sous votre contrôle.

Les Nadziranim s'affairent ensuite à ériger une barrière magique à l'endroit où se dressait le mur. Vous êtes alors surpris de constater qu'il ne s'agit pas de sorciers du Conseil des Nadziranim, mais bien des Nadziranim de la Tour de Gnaag. Ce mystère vous intrigue profondément.

Confus, vous vous adressez au général en charge des troupes de l'endroit, un Xagash nommé Kagaag. Lorsqu'il entend vos questions, la perplexité envahit son propre visage.

— Ces Nadziranim n'ont jamais été sous l'autorité du Conseil. Depuis les conflits qui ont eu lieu voilà 800 ans, ils sont au service des Xagash. Lakaast le sait ; je n'arrive pas à comprendre pourquoi il n'a pas choisi de vous mettre au courant. De nous tous, il est le plus grand ; il est le Seigneur auquel nous avons voué notre allégeance. Il serait normalement dans son propre intérêt de vous aider à atteindre la Tour le plus rapidement possible. Toutefois, puisqu'il ne semble pas être avec vous, je vais vous fournir le moyen de pénétrer dans la Tour sans opposition. Ce signe est nécessaire, car les Nadziranim à l'intérieur sont les gardiens de secrets que personne n'a le droit de connaître, sauf les dirigeants les plus respectés d'Helgedad.

Kagaag vous remet alors un Insigne de Rang, un Objet Spécial que vous devez inscrire sur votre Feuille d'Aventure.

— Allez maintenant. Votre place est au sommet de la Tour ; c'est là que vous pouvez nous être le plus utile. Et prenez garde : ce silence de la part de Lakaast pue la trahison. S'il n'est pas lui-même coupable, alors ce sera quelqu'un dans son entourage. Restez sur vos gardes, car les forces auxquelles Lakaast commande sont les plus puissantes de la cité.

Sur ce, Kagaag vous salue et vous quitte.

Rendez-vous au **30**.

8

Vous profitez d'une pause momentanée dans la bataille pour remettre vos idées en place et faire votre choix parmi les ennemis potentiels. Devant vous, un soldat Lunarlien met trois Gloks terrorisés en déroute ; sur votre gauche, un mercenaire de Varetta est aux prises avec un Drakkar ; et sur votre droite, un spadassin Palmyrionais tente d'enfoncer son épée dans le cœur d'un commandant Gourgaz. Si vous désirez affronter :

Le soldat de Lunarlia

Rendez-vous au **45**.

Le mercenaire de Varetta

Rendez-vous au **22**.

Le spadassin du Palmyrion

Rendez-vous au **31**.

9

Avec un cri de victoire, vous poursuivez vos ennemis en fuite jusqu'aux abords de leurs camps. À ce moment seulement, vous rebroussez chemin, sachant qu'il serait suicidaire d'être pris à découvert sans le soutien de vos forces. Pour le moment, vous avez repoussé les ennemis, mais il reste des tâches importantes à faire pour garantir la sécurité de la porte. Rendez-vous au **24**.

10

Dans un fracas d'armes entrechoquées, l'ennemi défonce vos rangs, piétinant plusieurs de vos frères Drakkarim en quelques secondes. Avec un cri de fureur, vous sautez sur l'un des cavaliers et le faites vider les étrières. Tandis que vos lignes s'effondrent derrière vous, vous foncez dans les rangs ennemis en faisant de grands moulinets de votre arme. Vous avez cependant la surprise

d'affronter, en tout premier lieu, un adversaire qui n'a rien à voir avec un simple soldat : en effet, sa première réaction est de vous jeter un sortilège. Faisant appel à la même magie qui a servi à abattre les murs d'Helgedad, le Magicien de Toran invoque la foudre dans ses mains et la jette sur vous. Vous parvenez à écarter votre monture de la trajectoire du missile mortel, mais vous êtes atteint à la cuisse et perdez 5 points d'Endurance. En quelques secondes, vous franchissez la distance qui vous sépare de ce mage monté et faites siffler votre arme. Vous avez hâte de voir s'il a le même talent pour le combat rapproché que pour l'invocation de sa magie.

MAGICIEN DE TORAN

Habileté 12 ~ Endurance 20

Si vous remportez le combat, rendez-vous au **44**.

11

À votre grande joie, chacune de vos flèches atteint son but, faisant s'effondrer la ligne ennemie. Avec un cri de guerre, vous poursuivez vos ennemis jusqu'aux abords de leur camp. Ensuite, vous rebroussez chemin, sachant qu'il serait suicidaire d'être pris à découvert sans le soutien de vos forces. Pour le moment, vous avez repoussé les ennemis, mais il reste des tâches importantes à faire pour garantir la sécurité de la porte. Rendez-vous au **24**.

12

Le visage du lancier Slovien paraît mystifié lorsqu'il tombe de son cheval, vaincu par un ennemi solitaire. Proférant une malédiction à l'endroit de son cadavre, vous enfourchez son cheval et cherchez des yeux votre prochain adversaire. Il ne se fait pas attendre : vous n'avez qu'un bref instant pour lever votre arme avant d'être assailli par un Chevalier Lencien, entraîné au combat à dos de cheval. Brandissant son glaive massif, il entame le combat avec vous.

CHEVALIER LENCIENT

Habileté 18 ~ Endurance 19

Si vous remportez le combat, rendez-vous au **40**.

13

Vous éructez une malédiction lorsqu'une balle de plomb se loge dans votre cuisse. Au moyen de votre arme, vous entaillez votre chair et faites sortir le projectile ensanglanté, tout en faisant le serment d'anéantir les mousquetaires Nains même si vous devez y laisser la vie. Près de là, vous apercevez un Arc et un Carquois rempli de flèches. Même après tant d'années et d'améliorations, une flèche est toujours plus précise qu'une balle de tromblon. Si vous décidez d'employer l'arc et les flèches contre les lignes ennemies, rendez-vous au **49**. Si vous préférez mener une charge armée contre elles, rendez-vous au **37**.

14

Vous prenez immédiatement le commandement des troupes, menant la cavalerie au combat avant que le capitaine du régiment n'ait pu réagir. Notez que vous êtes désormais armé d'une Lance. Pour profiter pleinement de la charge de votre monture, et ainsi infliger de graves blessures à une grande distance, c'est cette arme, et nulle autre, que vous devez employer.

Avec un grand cri, vous menez vos hommes à l'assaut de la cavalerie ennemie, qui se prépare au combat dans une petite aire en bordure du Lac de Sang. S'il doit vous rester la moindre chance de triompher, vous devez profiter de la désorganisation de vos ennemis.

Seuls quelques-uns d'entre eux parviennent à lever leurs lances avant d'être écrasés par la puissance de votre charge. Les destriers et leurs cavaliers Drakkarim, tous recouverts de lourdes armures, n'éprouvent aucune peine à défoncer les lignes ennemies. En quelques secondes, la bataille devient complètement chaotique.

Vous transpercez un cavalier ennemi de votre lance et le jetez hors de selle, sans même avoir le temps de remarquer son rang ou sa nationalité. Dans l'instant qui suit, vous êtes la cible d'un nouvel ennemi, celui-là déterminé à vous rendre la pareille. Il a reconnu en vous l'initiateur de cette attaque frénétique, et conséquemment, il a décidé de vous faire connaître la mort à la pointe de sa lance.

Vous poussez votre monture à sa rencontre et visez son torse de votre propre lance. Il sera le prochain à mourir de votre main.

Vous aurez le temps de livrer un seul Assaut quand vos montures se croiseront.

LANCIER SLOVIEN

Habilitété 15 ~ Endurance 16

Si vous perdez plus d'Endurance que le lancier ennemi sur cet unique Assaut, rendez-vous au **36**. Si le lancier perd plus d'Endurance que vous, ou s'il y a égalité, rendez-vous au **2**.

15

Le Maître Kaï semble subitement réaliser que vous êtes là. Avec horreur, il voit les restes sanguinolents de ses lieutenants. Il comprend alors que vous n'êtes pas le simple Drakkar dont vous avez l'apparence, et se prépare au pire lorsque vous avancez vers lui.

MAÎTRE KAÏ

Habilitété 23 ~ Endurance 24

Si vous remportez le combat, rendez-vous au **41**.

16

À votre grand dam, vous voyez la ligne sous les ordres des Xagash succomber graduellement à la cavalerie ennemie, menée par un Guerrier Kaï. Les ennemis se jettent alors sur vous, mais il est désormais trop tard pour réagir. Levant votre arme, vous vendez cher votre vie, mais en dépit de tout, vous êtes submergé sous le nombre. Votre vie prend fin à l'extrémité d'une lance.

17

De grands cris d'alarme montent de la cité devant vous. Le secteur nord d'Helgedad est en effervescence ; des soldats anxieux vont et viennent dans tous les sens. Au milieu du mur d'enceinte, une énorme brèche a été pratiquée. Cette gigantesque ouverture est l'œuvre des pouvoirs considérables de la Confrérie de l'Étoile de Cristal.

Même si l'ennemi semble battre en retraite de l'autre côté de la brèche, vous savez que rien n'est encore gagné. L'infanterie ennemie a rencontré une forte résistance de la part des troupes d'élite d'Helgedad, aussi un régiment de cavalerie se prépare-t-il à écraser les défenseurs sous les sabots de leurs destriers. Face à cette tactique imminente, le Xagash en charge de cette région prépare sa propre cavalerie, menée par un capitaine Drakkarim. Les forces ennemies sont trois fois plus nombreuses et réussiront vraisemblablement à vaincre les Drakkarim.

Si vous désirez vous joindre à la cavalerie et participer à la contre-attaque, même si celle-ci paraît vouée à l'échec, rendez-vous au **42**. Si vous préférez demeurer en retrait et attendre le résultat de l'escarmouche, rendez-vous au **48**.

18

Vous entrez par les portes principales et pénétrez dans la noirceur opaque au-delà. Tandis que votre vision s'adapte aux ténèbres, vous voyez apparaître des figures spectrales dont les silhouettes brumeuses convergent vers vous. Vous dégainez votre arme et prenez position devant Goragik, mais votre angoisse se dissipe quand les Nadziranim vous adressent la parole.

— Sois en paix, Élu des Ténèbres, car tu es le guerrier choisi pour lequel nous avons attendu si longtemps.

Une apparition, plus grande que les autres, prend la forme d'un magnifique Dragon Rouge et avance dans votre direction, inclinant la tête en signe de soumission.

— Nous vous attendions, car la prophétie annonçait votre venue. Nous ne savions pas, toutefois, qu'il nous faudrait attendre si longtemps.

Remarquant l'expression d'incompréhension qui est apparue sur votre visage lorsqu'il a parlé de la prophétie, le Dragon Rouge vous enjoint de le suivre, poursuivant ses explications pendant que vous marchez vers une destination encore inconnue.

— La prophétie parle de nombreuses choses ; il y en aurait d'ailleurs deux, une pour la Lumière, l'autre pour les Ténèbres. Nous avons reçu celle de la Nuit ; les Kaï, celle de la Lumière. Mais nous avons foi en la noirceur de Naar, et ce sera la seule prophétie qui deviendra réalité, car en ce moment même, nous voyons son accomplissement. Elle parle de celui qui unira les forces des Ténèbres et qui les mènera à la victoire, de celui qui guidera le Magnamund vers une nouvelle ère noire où Naar deviendra enfin le maître suprême. C'est de toi, Élu des Ténèbres, qu'il est question dans cette vision de l'avenir. Nous t'obéirons, nous te vouerons allégeance, et que les dieux aient pitié de ceux qui voudront s'opposer à nous, car tu auras sous tes ordres le Conseil des Nadziranim, les Xagash, les Drakkarim — et les Nadziranim de la Tour de Gnaag. Pour la première fois depuis l'époque de ce grand Seigneur des Ténèbres, tous les Nadziranim sont unis, et la somme de leurs puissances ne fait plus qu'une.

Le Dragon Rouge s'arrête, car vous venez de pénétrer dans une salle où vos sens vous révélaient la présence d'une grande puissance cachée. Au centre de la chambre, sur un autel ouvragé, repose une sphère noire remplie de noirceur tourbillonnante. Près d'elle, un Dragon Blanc armé d'une épée de glace se tient immobile, sentinelle silencieuse et vigilante.

Jetant un coup d'œil en biais à Goragik, vous remarquez que son visage exprime la stupeur.

— Je ne savais pas qu'il en existait encore, l'entendez-vous murmurer.

Le Dragon Rouge désigne l'orbe.

— Voici la source de ton épanouissement, Fils de Naar. C'est un lien direct avec Naar lui-même, et le moyen par lequel il fera de toi l'Élu de la prophétie. Tu dois le toucher, jeune guerrier, et ce faisant, tu feras renaître l'espoir de toutes les armées des ténèbres.

Avec trépidation, vous avancez et saisissez la sphère. Rendez-vous au **32**.

19

Avant que vous n'ayez pu progresser et attaquer ces hommes, vous êtes brusquement agressé par un autre soldat zélé qui se tenait entre vous-même et vos cibles. Il intervient si promptement qu'il parvient même à vous blesser au bras, faisant couler votre sang. Vous perdez 3 points d'Endurance. Furibond, vous faites le serment de tuer ce piquier avec une promptitude égale.

PIQUIER ALLIÉ

Habilitété 17 ~ Endurance 16

Si vous triomphez de cet ennemi, rendez-vous au **27**.

20

Le lancier Slovien esquisse une grimace de mépris. Toujours juché sur sa monture, il fait demi-tour et fonce à nouveau sur vous, sa lance levée vers votre poitrine. Mais avant qu'il n'ait pu arriver à votre hauteur, vous ressentez une terrible douleur au thorax : une seconde lance vient de traverser votre poitrine de part en part. Tous vos sens vous avertissaient du danger, mais vous n'avez pas pu éliminer le Slovien avant que l'autre ennemi ne vous atteigne.

Vous êtes soulevé dans les airs, embroché sur le fer de lance d'un chevalier Lencien. Proférant une malédiction à votre égard, il jette votre cadavre dans la poussière.

Vos hommes, voyant périr leur chef, perdent leur aplomb et battent en retraite vers les murs brisés de la cité. Dans quelques minutes, ils connaîtront aussi la mort, lorsque la cavalerie ennemie aura reformé ses rangs et fondra sur eux à nouveau. Mais en ce qui vous concerne, votre sang se répand sur le champ de bataille et les espoirs d'Helgedad périssent avec vous.

Votre vie et votre mission trouvent ici leur fin pitoyable.

21

— Naar a déjà mon âme, *crétin*, crachez-vous avec haine sur le cadavre de Lakaast.

Tout à coup, vos sens vous avertissent que vous n'êtes toujours pas seul. Un autre ennemi vous guette au faite de la Tour. Celui-ci émerge de l'ombre, révélant les traits de Rune de Feu, le Grand Maître Suprême du Kaï. Il ne porte pas son épée surpuissante, le Glaive de Sommer, mais son arme est néanmoins magique, car vous reconnaissez, sur son pommeau, la tête de loup qui symbolise la seconde arme légendaire de Loup Solitaire, celle qui fut créée pour lui, mais qu'il n'eut jamais besoin d'utiliser : Skarn-Ska.

Les traits de Rune de Feu expriment le sarcasme.

— Je me doutais bien que les plans du Xagash finiraient mal, dit-il sardoniquement. Néanmoins, il a rempli sa part du contrat et m'a amené ici. Il disait que je n'aurais qu'à regarder, qu'il s'occuperait lui-même de toi, mais j'ai su, dès que je t'ai vu apparaître, qu'il en serait incapable.

Vous soutenez le regard fixe du Grand Maître Suprême. C'est la première fois que vous êtes face à face avec Rune de Feu et que vous lui parlez aussi calmement. Vous avez l'impression de faire tout naturellement la conversation, une étrange sensation, étant donné que vous serez bientôt en train d'essayer de vous tuer mutuellement.

— Voilà donc celui que nous avons voulu détruire si désespérément, dit Rune de Feu en vous observant de haut en bas. Tu as changé depuis notre dernière rencontre. Je suppose que tu présentes désormais ton aspect véritable.

Il rit amèrement.

— Tu avais meilleure allure avant la transformation. Mais il faut admettre que tu n'as jamais été un grand charmeur.

Au lieu de vous laisser aiguillonner par la colère, vous constatez avec désinvolture :

— Tu n'as pas ta petite épée.

Il pose les yeux sur Skarn-Ska, puis hausse les épaules.

— La prophétie.

Brandissant la Lame du Loup à deux mains, il incline légèrement la tête.

— Allons-nous commencer ?

Hochant la tête en retour, vous engagez le combat.

MAÎTRE KAÏ SUPRÊME RUNE DE FEU

Habilitété 42 ~ Endurance 60

Il est immunisé contre toutes les formes d'attaque psychique. Si vous réduisez son Endurance à 10 points ou moins, rendez-vous au **50**.

22

D'un coup de taille sauvage, vous coupez le Drakkar en deux, sectionnant nettement son corps et laissant son adversaire libre d'affronter un nouvel ennemi. Le mercenaire Varetien vous fixe avec stupeur, incapable de croire que vous venez de poser un tel geste. Mais il lève ensuite un marteau de guerre massif, ayant sans doute conclu qu'un adversaire en valait un autre. Vous riez intérieurement, car vous savez qu'il se trompe. Là où son ennemi précédent n'était qu'un Drakkar ordinaire, vous êtes un Seigneur des Ténèbres en voie de devenir, et à toutes fins pratiques, vous avez devant vous un mercenaire mort.

MERCENAIRE DE VARETTA

Habilitété 14 ~ Endurance 18

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **3**.

23

— Tu devras me passer sur le corps, crache l'officier subalterne.

Vous ne faites que rire en guise de réplique. Que représente sa vie, à côté de la bataille glorieuse qui se prépare ? Si la cavalerie doit avoir la moindre chance, elle doit inclure les guerriers les plus puissants et les plus expérimentés. Si l'on compare ses capacités aux vôtres, l'officier subalterne ne représente qu'un cheval gaspillé.

Riant de sa notion ridicule de l'honneur, vous l'attaquez.

CAVALIER DRAKKARIM

Habilitété 16 ~ Endurance 17

Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, enfourchez son cheval et préparez-vous à combattre vos ennemis en vous rendant au **14**.

24

Pendant la brève accalmie, vous discutez avec le commandant Drakkarim. Son visage est grave alors qu'il vous expose les deux plans qu'il imagine pour combler la brèche. Le premier consiste à détruire les murs de pierre qui entourent la porte, créant ainsi un amoncellement de gravats qui devrait freiner les ardeurs de l'ennemi. Le second consiste à ériger deux nouvelles portes de fer en les rivant aux murs de chaque côté, mais puisque ces portes ne pourront plus être ouvertes, les troupes d'Helgedad seront également emmurées dans la cité. Vous pouvez vous porter volontaire pour défendre ceux qui mettront l'un de ces plans à exécution.

Si vous choisissez le plan qui consiste à faire sauter le mur, rendez-vous au **35**.

Si vous choisissez celui qui consiste à ériger des portes de fer, rendez-vous au **5**.

Mais vous pouvez également laisser ces hommes à leur sort, puisque l'attaque ennemie principale a déjà été repoussée. Si vous désirez participer à la bataille qui a lieu à la brèche dans le mur nord, rendez-vous au **17**. Si vous estimez que le temps est venu d'investir la Tour de Gnaag, rendez-vous au **30**.

25

Les portes ont été arrachées et abattues, ne laissant qu'une vaste ouverture par laquelle les Alliés envahissent la ville, exerçant une pression constante sur les Gloks et les Drakkarim qui tentent de

les repousser. Peu à peu, les forces d’Helgedad sont contraintes de reculer.

Lorsque vous vous approchez de la porte, vous entendez une grande cacophonie de hurlements derrière vous. Tout un régiment de Gloks montés sur Loups Maudits vous dépasse à la course et va se jeter à corps perdu dans la bataille. Dégainant votre arme, vous foncez également au cœur de l’affrontement. Toutefois, vous n’êtes pas entièrement convaincu que votre présence fera une grande différence dans cette folle effervescence.

Presque instantanément, vous êtes enveloppé par les masses grouillantes des combattants. Les infanteries adverses se heurtent avec de violents cris de frustration et de colère. Les blessés s’empilent sur le sol, pour être aussitôt piétinés par les guerriers survivants. Les combats sont féroces et font bouillir le sang dans vos veines. Ce qui reste du Drakkar en vous se réjouit devant cette occasion de faire la guerre et d’être aspergé du sang de vos ennemis.

Au beau milieu des affrontements, vous attaquez directement les premières lignes ennemies. Vous ne tardez pas à être confronté à un adversaire haineux.

SOLDAT TALESTRIEN

Habilitété 14 ~ Endurance 15

Si vous remportez le combat, rendez-vous au **33**.

26

— Voyez ! La renaissance des Seigneurs des Ténèbres ! clame le Dragon triomphant.

Il se tourne ensuite vers vous, son expression grave.

— Maître, vous devez vous rendre au sommet de la Tour et nous délivrer de cette infestation qui assiège notre vile cité. Toutefois, prenez garde, car un ennemi vous guette, et sa puissance est énorme. Il nous avait suggéré de vous tuer sur-le-champ, et si vous n’aviez pas arboré l’Insigne de Rang, nous aurions obéi sans réfléchir. Il vous attend là-haut ... ainsi que notre salut à tous.

Hochant la tête, vous gravissez les escaliers jusqu’au sommet de la Tour, prêt à accomplir votre destinée. Pourtant, vous ressentez un picotement à la nuque, signe que quelque chose ne va pas entièrement. Vous ressentez en vous un vide. Là où n’existait qu’une parcelle de nuit absolue et inaltérable, un grand néant s’est immiscé, dans lequel vous ressentez une existence qui n’est pas entièrement la vôtre.

— Je t’attendais, dit soudainement une voix colérique.

Vous avez atteint le sommet de la Tour. Du toit, vous apercevez l’entière de la cité, ainsi que les armées assiégeantes qui l’entourent. Mais vous partagez ce spectacle avec celui que vous considérez votre mentor, celui qui vous a suivi dans tous vos périples, celui qui aurait dû vous vouer toute sa loyauté.

Vous le partagez avec Lakaast.

Le Xagash vous regarde, sa lèvre supérieure grimaçant autour de son museau, ses crocs exposés dans une expression de dégoût.

— J’aurais dû savoir que ces crétins de Nadziranim ne pourraient pas t’arrêter. Je n’aurais pas cru que tu survivrais à tous les combats là-dessous, mais au fond, j’aurais dû le soupçonner.

Il lève une gigantesque hache reluisante à double tranchant.

— Quoi qu’il en soit, même si tu as atteint la gloire d’un Seigneur des Ténèbres, ce petit bijou devrait régler ton cas. Ton destin est scellé, petit seigneur. Prépare-toi à rencontrer Naar !

Si vous voulez demander à Lakaast pourquoi il vous a trahi, rendez-vous au **34**.

Si vous aimez mieux passer immédiatement au combat, rendez-vous au **46**.

27

Vous vous frayez un chemin sanglant à travers les rangs des soldats ennemis, trop occupés à se battre contre leurs adversaires pour vous porter l'attention que vous méritez. Après avoir brutalement coupé la jambe d'un soldat, l'avoir jeté au sol, et l'avoir sauvagement achevé, vous vous retrouvez nez à nez avec les deux Chevaliers de la Montagne Blanche. Leurs yeux brillant de colère, ils engagent le combat, voyant en vous l'un des nombreux Drakkarim anonymes qui représentent le gros des forces d'Helgedad. Ils font erreur, et ils vont l'apprendre à leurs dépens.

CHEVALIERS DE LA MONTAGNE BLANCHE

Habilitété 22 ~ Endurance 25

Si vous remportez le combat contre les deux hommes, rendez-vous au **15**.

28

Vos troupes sont désavantagées par le nombre de vos ennemis, aussi les Sharnazim les déciment-elles sans difficulté. Toutefois, la barrière est en place derrière vous ; votre travail est terminé. Il est temps de manifester vos nouveaux pouvoirs.

Une seule parole, et le massacre des Drakkarim s'estompe à vos regards, remplacé par la cité d'Helgedad. Le commandant Drakkarim demeure bouche bée lorsqu'il vous voit apparaître, l'émerveillement éclairant ses yeux. Il se met aussitôt au garde-à-vous. En fait, toute l'armée en poste derrière la porte est complètement ahurie.

En l'honneur de votre exploit remarquable, ils vous attribuent une relique légendaire.

Voilà longtemps, Gnaag possédait ce que plusieurs croyaient être une Pierre Maudite. Bien que personne ne soit en mesure de confirmer la nature de la Pierre, elle a été traditionnellement gardée par les généraux Drakkarim depuis qu'elle a été retrouvée voilà 500 ans. Avec sa possession vient le respect et l'obéissance de tous les Drakkarim d'Helgedad. Elle représente l'honneur et le sang du peuple, l'essence de la guerre, et la marque d'un véritable champion de la cause de Naar. C'est cette Pierre qui vous est maintenant remise, un geste qui fait de vous le seigneur des Drakkarim et le nouveau gardien de la relique. Si rien de plus ne doit venir de cette journée, au moins avez-vous mérité la loyauté inébranlable du peuple Drakkarim.

La Pierre de Gnaag est un Objet Spécial. Mû par l'instinct, vous la mettez en contact avec le pommeau de votre arme, où elle se fusionne immédiatement. Cette arme améliorera désormais votre Habilité de 1 point lorsque vous la manierez au combat. Par conséquent, si vous étiez armé de Helshezag et si elle vous conférait un bonus de 9 points d'Habilité, ce bonus sera dorénavant porté à 10 points.

Faites les modifications nécessaires sur votre Feuille d'Aventure. Ensuite, cet emplacement étant sécurisé, choisissez une nouvelle destination.

Si vous désirez investir la Tour de Gnaag, rendez-vous au **30**. Si vous souhaitez participer à la bataille qui fait rage à la brèche dans le mur nord, rendez-vous au **17**.

29

Vous marmonnez une malédiction lorsque vos flèches tombent : aucune n'a atteint sa cible. Peut-être étiez-vous trop tendu ; peut-être avez-vous tiré trop vite ; peut-être êtes-vous simplement nul à l'arc. Quoi qu'il en soit, vous avez manqué vos cibles, et vous n'avez plus qu'une option : charger les lignes ennemies avant qu'elles n'aient éliminé tous vos hommes.

Rendez-vous au **37**.

30

Tandis que vous marchez en direction de la Tour, vous êtes rejoint par Goragik. Elle apparaît toujours de la même façon mystérieuse, prenant forme à partir de l'air lui-même, comme si elle émergeait de nulle part pour venir à votre rencontre. Elle est encore fâchée par l'entêtement dont Lakaast faisait preuve.

— Je n'arrive pas à convaincre ce satané Xagash d'admettre le simple bon sens, rage-t-elle. Il s'attend à ce que tu tombes raide mort dès ton premier pas à l'intérieur de la Tour.

— Parle-moi des Nadziranim de la Tour, dites-vous.

Vous essayez d'obtenir d'elle toutes les informations qu'elle voudra bien vous communiquer.

— Ils n'appartiennent pas au Conseil, explique-t-elle. Ils n'entrent jamais en contact avec les autres Nadziranim, n'admettent aucune consultation en rapport avec leurs activités. Par conséquent, ils ont été bannis d'Helgedad elle-même et condamnés à demeurer à l'intérieur de la Tour. Ils apparaissent à l'occasion, mais toujours avec l'approbation de l'un des généraux Xagash de la cité, qui les surveille alors étroitement. Ils ne communiquent qu'entre eux, comme s'ils étaient les gardiens de quelque secret sur lequel eux seuls pouvaient veiller. Une paix instable existe entre les deux factions de Nadziranim depuis la reconstruction de la Tour de Gnaag ; nombreux sont ceux qui croient que la Tour a d'ailleurs été rebâtie exprès pour les apaiser. S'ils pouvaient être ralliés à notre cause, Helgedad serait unie contre ses ennemis pour la première fois depuis un millénaire. Présentement, eux seuls s'opposent à l'unification totale : une petite secte de sorciers isolés qui semblent se réjouir de leur solitude et de leur indépendance.

Elle cesse subitement de marcher, sa voix irritée s'étant tue, car vous venez d'arriver devant la grande tour noire. Vous prenez une longue inspiration, et relâchez votre souffle.

Vous êtes prêt à entrer.

Si vous portez un Insigne de Rang, ouvrez les portes et rendez-vous au **18**.

Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au **38**, que vous choisissiez d'entrer par les portes ou de vous téléporter à l'intérieur.

31

D'un coup de pied puissant, vous poussez le Gourgaz de côté et affrontez son ennemi à sa place. Le Palmyrionais vous regarde comme si vous étiez fou, un Drakkar consumé par la soif de tuer. Vous lui riez au visage et l'invitez à vous attaquer, car vous l'attendez à bras ouverts. Il ne se fait pas prier pour obtempérer.

SPADASSIN PALMYRIONAIS

Habilité 16 ~ Endurance 15

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au **3**.

32

Dès que vous touchez l'orbe et scrutez ses profondeurs tourbillonnantes, un choc parcourt tout votre corps et vous secoue jusqu'à l'âme. L'esprit de Naar fouille votre corps, trouve votre âme, et ce faisant, trouve également la sienne, car vous faites partie de Naar et sa noirceur est une portion de votre essence. Son regard, sa voix, sa puissance, provoquent en vous un changement, et la mutation s'opère, vous transformant à tout jamais.

Vous n'êtes plus un simple Drakkar, ni même un NeoDrakkar ; vous êtes plus que tout cela, plus que tous ceux qui sont venus avant vous. Vous êtes maintenant l'un des nouveaux Seigneurs des Ténèbres sur la face du Magnamund. La puissance qui s'immisce en vous n'est pas unique-

ment la vôtre, car Naar, combinant les forces des anciens Seigneurs des Ténèbres avec celles des mortels du peuple Drakkarim, fonde une nouvelle race d'entités. Si celle-ci prospère, elle transformera non seulement le Magnamund tout entier, mais aussi l'univers d'Aon – à tout jamais.

Vous n'êtes plus le même, et vous avez acquis de nouvelles capacités. En tant que Seigneur des Ténèbres, vous pouvez choisir quatre des facultés ci-dessous. Choisissez judicieusement, car les dangers qui vous guettent toujours sont imprévisibles. Un choix mal inspiré pourrait avoir des conséquences funestes pour votre règne, même à ce stade du grand projet de Naar.

Pour chacun des objets suivants en votre possession, vous pouvez choisir une faculté additionnelle : Helshezag, la Pierre de Haakon, et la Pierre de Gnaag. Ainsi, si vous possédez les trois objets, vous aurez acquis sept nouveaux pouvoirs.

Robustesse

Améliore votre Endurance Initiale de 20 points.

Science du Combat

Améliore votre Habileté Initiale de 10 points.

Immunité aux Armes Normales

Vous rend invulnérable aux armes ordinaires.

Immunité aux Sortilèges

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

Immunité à la Température

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

Force Mentale

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

Célérité

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

Aspects de la Chair

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

Invocation de Monstres des Cryptes

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

Sens Secret

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

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

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

Lorsque vous aurez choisi vos nouvelles facultés et déterminé les transformations subies par votre corps, rendez-vous au **26**.

33

À peine avez-vous occis un ennemi qu'un autre se jette sur vous. Un cri de guerre sanguinaire annonce l'attaque d'un nouvel adversaire au moment même où le premier s'écroule au sol. Au même moment, un autre cri de défi monte d'un point diamétralement opposé. Faisant tourbillonner votre arme entre vos mains, vous souriez d'anticipation. Affronter deux ennemis en même temps ne devrait poser aucun problème pour un combattant aguerri tel que vous.

PIQUIERS ALLIÉS

Habileté 18 ~ Endurance 20

Si vous émergez vainqueur du combat, rendez-vous au **8**.

34

— Pourquoi ? balbutie Lakaast. *Pourquoi !?* C'est pourtant évident ! Je contrôle toutes les vastes armées d'Helgedad, j'ai le pouvoir de faire tout ce que je désire — et d'après toi, je ne souhaiterais pas te voir mourir ?

Le Xagash se met à rire, comme si votre question était une blague géniale.

— Tu n'as rien saisi ? Si tu restes en vie, je perds tout. Je contrôle tous les Nadziranim, tous les Drakkarim, toutes les créatures de cette grande cité. Pourquoi serais-je disposé à te céder tout cela, alors que tu n'as même pas assez d'intelligence pour comprendre mes motivations ? Depuis tout ce temps, tu n'as jamais compris que c'était moi ?

Lakaast continue sur sa lancée :

— Rappelle-toi du début, car même à ce moment-là, j'étais à l'œuvre. C'est moi qui ai averti l'ennemi que tu allais tenter de fuir la cité ; en échange, ils m'ont laissé vivre. Tu ne croyais tout de même pas qu'un Xagash solitaire avait réussi à percer leurs défenses ? Regarde-moi ! Jamais je n'aurais pu me déguiser parmi eux. Ils me seraient tombés dessus et m'aurait détruit sur-le-champ, si nous n'avions pas eu une entente préalable. Ensuite, avec le Ghoulag, c'est moi qui ai suggéré l'épreuve qui a tant enragé Goragik. C'est par ma faute que tu as dû survivre au labyrinthe souterrain, mais justement, tu as survécu ! Lors du voyage, enfin, j'ai cru t'avoir, car c'est grâce à moi que les Kai ont appris notre itinéraire. Mais là encore, le destin m'a été contraire, et tu as échappé une fois de plus à la mort. J'ai même été capturé par l'ennemi. Tu n'as jamais trouvé étrange qu'au lieu de me tuer comme tous les autres monstres, ils m'ont gardé en vie et m'ont même permis d'être à nouveau sur ta route ? Si je n'avais pas eu raison de croire que tu pouvais lire mes pensées, je t'aurais laissé tomber dans les pièges qu'ils avaient dressés à ton in-

tention. J'ai commis une bête erreur, mais j'ai l'intention de la rectifier immédiatement. Oh, et ma suggestion que tu livres tous ces combats aux portes d'Helgedad — comment pouvais-je deviner que cela te procurerait le moyen de rallier mes Nadziranim à ta cause ? Tu as la chance de Naar lui-même, mais c'est fini ! Que Naar ait ton âme !

Sur ce, Lakaast se jette sur vous avec toute la puissance que lui confère sa fureur.
Rendez-vous au **46**.

35

Le commandant Drakkarim tente de protester.

— Mais vous serez coincé à l'extérieur ! Vous n'aurez aucun moyen de revenir !

— J'en suis conscient, répondez-vous en souriant secrètement.

Haussant les épaules, le commandant vous laisse sortir et met ses plans en action. Comme vous l'escomptiez, l'ennemi tente de s'y opposer en envoyant, non des soldats ordinaires, mais des guerriers d'élite : un régiment de Sharnazim, sous le commandement du Zakhane de Vassagone en personne. Mais au moment où ils arrivent à votre hauteur, une explosion gigantesque secoue l'atmosphère et projette tout le monde par terre.

Derrière vous, les décombres du mur d'enceinte retombent en pluie, vous interdisant tout espoir de battre en retraite. Les quelques Drakkarim qui vous ont accompagné font solennellement face à leurs ennemis. Ils savent que les Sharnazim sont trop nombreux et qu'ils courent à une mort certaine. Rendez-vous au **28**.

36

Les deux lances éclatent au moment de la collision, mais c'est vous qui videz les étriers. Tout en vous recevant durement sur le sol, vous voyez le lancier Slovien faire volte-face. Avec un cri de triomphe, il galope vers vous, avec l'intention évidente de vous imprimer dans la boue.

Vous dégainez votre arme — notez que la Lance est brisée et qu'elle ne peut plus vous servir d'Arme — et vous attendez son assaut, mais avec horreur, vous entendez un autre cavalier foncer dans votre dos. Alors que vous êtes désormais sur pied, vous êtes aux prises avec deux adversaires montés ! Si vous voulez conserver le moindre espoir de survivre, vous devez vaincre le Slovien dans les plus brefs délais.

LANCIER SLOVIEN

Habilitété 15 ~ Endurance 8

Si vous l'abattez en un seul Assaut, rendez-vous au **12**. Sinon, rendez-vous au **20**.

37

Avec un cri digne d'un fou suicidaire, vous prenez le commandement de vos troupes et chargez les mousquetaires à toute allure. Levant votre arme loin au-dessus de votre tête, vous offrez une prière à Naar pour qu'il vous garde en vie. Les Nains conservent leur aplomb, visant vos torsos du canon de leurs armes. Lorsque vous n'êtes plus qu'à dix mètres d'eux, ils ouvrent le feu. Tirez un chiffre de la Table de Hasard. Si vous maîtrisez la Régénération, ajoutez 3 points. Si vous êtes doué de l'Instinct Animal, ajoutez 2 points. Si vous maîtrisez la Chasse, ajoutez 1 point. Si le résultat est de :

9 ou moins

Rendez-vous au **4**.

10 ou plus

Rendez-vous au **47**.

38

Dès que vous mettez un pied dans la Tour, vous avez l'impression d'être frappé par une centaine de jets de feu. Même Goragik ne peut vous protéger, car elle subit la même torture. En quelques secondes, vous êtes anéantis tous les deux, les Nadziranim de la Tour ayant déchaîné contre vous tous leurs sortilèges de destruction. Sans le savoir, ils ont oblitéré le dernier espoir d'Helgedad, et par extension, le leur, comme ils le comprendront plus tard. Votre vie et votre mission trouvent ici leur fin tragique.

39

Vos instincts hurlent soudain des mises en garde : vous êtes en danger. Par pur réflexe, vous vous laissez tomber au sol, esquivant ainsi le fer d'une lance qui transperce l'air à l'endroit où vous vous trouviez voilà une fraction de seconde. Vous vous redressez prestement pour affronter un piquier trop zélé. Il sera bientôt remis à sa juste place.

PIQUIER ALLIÉ

Habilitété 17 ~ Endurance 16

Si vous émergez vainqueur du combat, rendez-vous au 27.

40

Lorsque vous abattez le Chevalier, vous remarquez que le vent de la bataille tourne en votre faveur ; l'ennemi ne s'est jamais remis de la surprise initiale de votre attaque. Leur chef, ayant compris les enjeux, soupçonne que s'il parvient à vous occire, ils auront encore une chance de se regrouper et de mener une contre-attaque. Il vient promptement à votre rencontre, prêt à livrer un combat au sommet. Instinctivement, vous savez que l'issue de la Bataille de la Brèche sera déterminée par celle de cet affrontement. Vous remarquez alors le manteau vert du commandant ennemi, ainsi que les insignes qui dénotent son rang de Guerrier Kai. C'est là un adversaire fort respectable, mais cela ne l'empêchera pas de finir ses jours à l'extrémité de votre arme.

GUERRIER KAI

Habilitété 19 ~ Endurance 24

À moins de maîtriser la Discipline du Bouclier Psychique, vous perdez 2 points d'Endurance par Assaut en raison de la terrible Puissance Psychique qu'il emploie contre vous. Si vous remportez le combat, rendez-vous au 7.

41

Le Maître Kai s'écroule au sol. Son drapeau tombe, et une vague de désespoir balaie les troupes en dessous. Voyant leur chef indomptable ainsi vaincu, elles semblent se vider de leurs forces, et bientôt, elles sont en déroute. Rassemblant vos hommes, vous entamez un combat acharné contre leur arrière-garde, mais le succès n'est que temporaire.

Des coups de feu se font entendre et une pluie de plomb arrose vos troupes. Par chance, votre première ligne étant composée de Gloks, vous ne perdez que du bétail dans la salve initiale. En revanche, les Gloks meurent trop vite pour que vous puissiez vous sentir en sécurité. Les mousquets de Bor ont connu de nombreuses améliorations depuis un millénaire ; ils sont aujourd'hui tout à fait mortels, surtout lorsqu'ils sont maniés par des Nains, comme c'est présentement le cas. La ligne de Nains de Bor s'est formée pour protéger la retraite des forces alliées, mais au vu des dégâts qu'ils provoquent dans vos rangs, ils pourraient finir par reverser le vent de la bataille.

Une nouvelle salve retentissante frappe plus près du but, abattant maintenant des Drakkarim. Vous êtes même contraint de vous jeter au sol. Tirez un chiffre de la Table de Hasard. Si vous maîtrisez l’Espionnage, additionnez 1 point. Si vous êtes doué de l’Instinct Animal, additionnez 2 points. Si vous maîtrisez la Discipline de la Chasse, ajoutez encore 1 point.

Si le résultat est compris entre :

- | | |
|-----------|----------------------------|
| 0 et 5 | Rendez-vous au 13 . |
| 6 et plus | Rendez-vous au 6 . |

42

Vous vous dirigez vers l’un des officiers subalternes et lui ordonnez de vous céder son cheval. Au lieu d’obéir, il vous jette un regard malveillant. Pour les Drakkarim, la guerre est l’honneur ; éviter le combat est perçu comme un acte de lâcheté. Vous avez besoin d’une monture si vous voulez vous joindre à la cavalerie, mais pour lui, c’est une question d’honneur, un honneur que vous avez bafoué. Au lieu de vous permettre de participer à la charge, ce qui serait raisonnable était donné votre expérience et votre rang, il tire son arme et menace de vous étriper si vous avez l’audace de vouloir vous approprier son destrier. Vous pourriez évidemment demander à un autre officier, mais puisque celui-ci a l’un des rangs les plus bas de tout le régiment, ce serait une perte de temps : sans le moindre doute, vous obtiendriez exactement la même réaction.

Si vous désirez encore participer à la charge de cavalerie, rendez-vous au **23**.

Si vous préférez vous contenter de rester en retrait, rendez-vous au **48**.

43

— Sage décision, jeune champion, dit Lakaast en guise de félicitations.

Goragik, pour sa part, broie du noir en silence.

— Avant de commencer, poursuit Lakaast, peut-être aimerais-tu t’équiper ?

Il vous guide vers un entrepôt où vous pouvez choisir parmi les articles suivants :

- Potion de Laumspur (Objet du Sac à Dos ; rend 4 points d’Endurance)
- Bracelets de Kagonite (Objets Spéciaux ; améliorent votre Habileté et votre Endurance Initiale de 1 point)
- Épée
- Marteau de Guerre
- Sabre
- Poignard

Une fois que vous aurez choisi votre équipement, vous pourrez choisir laquelle des batailles sur la périphérie d’Helgedad vous souhaitez honorer de votre présence. Si vous décidez de participer à la bataille de la Porte Sud, rendez-vous au **25**. Si vous préférez combattre à la brèche dans le Mur Nord, rendez-vous au **17**.

44

Vous voir triompher d’un ennemi aussi puissant encourage les rangs Drakkarim à conserver leurs positions. Avec de grands cris, ils se rallient à vous, repoussant les forces ennemies. Peut-être la fureur de leur contre-attaque parviendra-t-elle à briser l’assaut ennemi. Leur chef, un Guerrier Kaï, comprend la menace et fait galoper son cheval dans votre direction, déterminé à vous anéantir en même temps que l’espoir qui anime vos compagnons.

GUERRIER KAÏ

Habilitété 19 ~ Endurance 24

À moins de maîtriser la Discipline du Bouclier Psychique, vous perdez 2 points d'Endurance par Assaut en raison de la terrible Puissance Psychique qu'il emploie contre vous. Si vous remportez le combat, rendez-vous au **7**.

45

Vous fauchez vos propres troupes sans souci, tuant les Gloks comme s'ils n'étaient pas là afin de pouvoir affronter leur ennemi. Le Lunarlien vous fixe avec stupeur, manifestement dégoûté par la façon dont vous avez traité vos propres alliés. Vous savez cependant que bientôt, son visage n'aura plus la moindre expression, sinon l'horreur de sa propre mort.

SOLDAT LUNARLIEN

Habilitété 15 ~ Endurance 16

Si vous remportez le combat, rendez-vous au **3**.

46

Vous combattez un général Xagash, un être aux capacités guerrières supérieures, et l'arme qu'il tient a le pouvoir de vous détruire.

LAKAAST

Habilitété 38 ~ Endurance 35

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **21**.

47

Au dernier moment, vous bondissez dans les airs, au-dessus de la volée de plomb surchauffé. Vous croyez ressentir le frôlement de quelques balles sur votre peau et votre cape, mais elles demeurent sans conséquence. Vous êtes au-delà de toute sensation, de toute douleur, car vos capacités surhumaines, ainsi que la volonté de Naar, vous protègent. Vous fondez dans les rangs ennemis, répandant la mort parmi les Nais éberlués. Ils se remettent promptement sur pied, mais c'est le moment que choisissent vos troupes pour intervenir. En quelques secondes, la ligne des Nains est éparpillée, mais votre propre colère est inassouvie. Après un rapide regard à la ronde, vous trouvez le chef du détachement et entamez un combat singulier contre lui.

CHEF DES NAINS DE BOR

Habilitété 22 ~ Endurance 26

Si vous remportez le combat, rendez-vous au **9**.

48

Vous observez la charge ennemie contre le mur d'enceinte et la contre-attaque de la cavalerie Drakkarim. Les Drakkarim ne tardent pas à succomber sous les lances ennemies. Ensuite, les forces alliées du Magnamund se regroupent et envahissent la brèche. Le commandant Xagash ordonne à ses troupes de former une ligne défensive à laquelle l'ennemi devra se heurter pour passer. C'est une tactique désespérée, mais c'est la seule façon d'empêcher les ennemis de pénétrer dans la cité elle-même. Si vous voulez vous joindre à la ligne d'infanterie, rendez-vous au **10**. Si vous préférez agir comme un véritable lâche et rester là où vous êtes, rendez-vous au **16**. Mais peut-être préférez-vous vous rendre à la Tour de Gnaag dans l'espoir d'arrêter définitivement toute incursion ennemie ? Dans ce cas, rendez-vous au **30**.

49

Si vous avez déjà deux Armes, vous devez abandonner l'une d'elles en faveur de l'Arc. Le Carquois est un Objet Spécial et contient six Flèches, cinq desquelles vous utilisez immédiatement. Vous visez attentivement les mousquetaires de Bor, tout particulièrement leur chef et les points stratégiques de leurs rangs, puis tirez vos flèches avec rapidité. Tirez un chiffre de la Table de Hasard. Si vous avez la Maîtrise des Armes, ajoutez 3 points. Si vous êtes doué de l'Instinct Animal, ajoutez 1 point. Si le résultat est compris entre :

0 et 8	Rendez-vous au 29 .
9 et plus	Rendez-vous au 11 .

50

Tout en luttant contre Rune de Feu, vous décelez une défaillance dans sa posture. Vous en profitez aussitôt pour lui asséner un revers puissant au menton. L'impact l'envoie voltiger à travers la pièce et s'écraser contre un mur. Tout en s'écroulant au sol, il lâche son arme et sombre dans l'inconscience. Vous n'avez pas l'intention de le tuer ; vous lui préparez un sort beaucoup plus cruel, une éternité de tortures savamment étudiées. Tous les jours, lorsqu'il se réveillera, vous serez là pour vous occuper de lui, et son âme n'aura pas assez d'un siècle pour regretter le jour où il a fomenté le projet de vous assassiner.

Pour le moment, cependant, vous avez des soucis beaucoup plus pressants. Votre cité et vos armées luttent contre un ennemi que vous devez absolument vaincre.

Alors que la nuit tombe et recouvre les camps ennemis, vous levez Helshezag, l'arme majestueuse enchantée par Naar, très haut au-dessus de votre tête. Focalisant toute votre concentration, vous déchaînez un tourbillon de noirceur à l'extérieur des murs de la cité, engloutissant les forces ennemies dans une mer de flammes noires. La magie de l'Univers des Ténèbres les consume, les livrant au désespoir, à la haine, et finalement, à la mort. Une grêle noire tombe des cieux, comme si une tempête d'obscurité absolue avait recouvert le monde.

Puis, d'un seul coup, le phénomène prend fin.

L'ennemi est terrassé. Seuls quelques survivants, çà et là, s'enfuient en panique. Les armées ennemies sont décimées ; il ne restera presque plus personne pour retourner défendre les pays du Magnamund. Après une telle dévastation, personne ne pourra s'opposer à vos légions lorsque celles-ci déferleront sur le monde. La mort de vos ennemis n'est que le début : vous assisterez bientôt à la naissance d'un nouveau Magnamund, beaucoup plus sombre que l'ancien.

Pourtant, vous ignorez que vos actions ont mis en branle l'accomplissement des prophéties. Deux visions contraires sont en mouvement, chacune déferlant à la rencontre de l'autre, destinées à se rencontrer dans un paroxysme de destruction. L'une appartient à la Lumière, l'autre aux Ténèbres, mais une seule pourra s'accomplir à la fin.

Pour en savoir davantage au sujet des prophéties et entamer la dernière phase de l'aventure de *L'Élu des Ténèbres*, ne manquez pas le prochain chapitre de la série, qui aura pour titre :

LE JOUR DES TÉNÈBRES