

# L'ÉLU DES TÉNÈBRES

---

## 3 ~ LE SOUVENIR DE HAAKON

*Sean Robert Shaw*

*Titre original : The Memory of Haakon  
Traduit de l'anglais par The Oiseau*

### Prologue

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

Vous êtes cette arme.

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

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

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

Jusqu'à ce que vous soyez créé.

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

immortel. Par les découvertes que vous ferez, vous montrerez la voie à tous les autres Drakkarim, permettant à Naar de créer, non un seul, non vingt, mais une armée de Seigneurs des Ténèbres, prêts à se lancer à la conquête de tout le Magnamund.

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

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

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

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

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

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



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

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

Les 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 *Marchant Saignant*, prêt à appareiller vers la distante Vassagonie.

Le voyage s'annonce long et périlleux ...

## **Les Règles**

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

Vous commencez également votre aventure avec cinq Disciplines Drakkarim. Il existe des Disciplines au-delà de celles-ci, mais votre conscience n'y a pas encore accès. Les Disciplines Supérieures vous seront révélées lorsque vous aurez maîtrisé celles ci-dessous. Pour chaque aventure terminée avec succès, vous pourrez ajouter une Discipline à celles que vous maîtrisez.

### **Chasse**

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

### **Maîtrise des Armes**

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

- |          |                     |          |
|----------|---------------------|----------|
| • Dague  | • Marteau de Guerre | • Hache  |
| • Lance  | • Sabre             | • Bâton  |
| • Massue | • Épée              | • 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 ou 6 Disciplines. Vous aurez également acquis des Armes, des Objets Spéciaux, ainsi que de l'argent et d'autres possessions, que vous pouvez conserver pour vivre cette aventure. En outre, les épreuves que vous avez subies vous ont permis de maîtriser une Discipline additionnelle de votre choix.*

Rendez-vous maintenant au **1**.

## 1

Tandis que vous contemplez la côte qui s'éloigne rapidement, un vent glacial chargé de sel de mer vous fouette le visage. Vous laissez derrière la dévastation et les intrigues constantes de votre patrie, une patrie vers laquelle vous souhaitez revenir rapidement. Mais votre retour doit attendre, car un long périple en eaux ennemies vous sépare de votre but, une pierre légendaire dans laquelle vous avez fondé tous vos espoirs.

La Pierre Maudite de Haakon fut perdue voilà des siècles, lorsque Loup Solitaire affronta ce puissant Seigneur des Ténèbres en combat singulier. Selon la légende, Haakon employait la gigantesque puissance que la Pierre lui conférait pour s'introduire dans la chambre forte où une ancienne relique de l'Ordre Kaï était entreposée, lorsqu'il fut soudain interrompu par le guerrier novice Loup Solitaire. Laisant la Pierre dans une alcôve secrète afin de se battre contre le jeune insolent, le Seigneur des Ténèbres perdit une grande part de ses capacités sans le soutien de son instrument maudit. Loup Solitaire n'eut jamais affaire à la pleine puissance de Haakon ; il avait consacré celle-ci à une œuvre beaucoup plus importante et diabolique.

Ce fut sans doute ce qui perdit Haakon.

Il sous-estima les facultés de Loup Solitaire. Grandement affaibli sans sa Pierre, le Seigneur des Ténèbres fut contraint de subir les effets qu'avaient sur lui les terres hostiles de Vassagonie, éloignées des Royaumes des Ténèbres. Comme tous les Seigneurs des Ténèbres de son époque, sans un moyen artificiel de conserver ses pouvoirs hors de sa patrie, Haakon faiblissait avec la distance qui le séparait d'Helgedad.

Haakon devait perdre ce combat, et sa guerre personnelle contre le Kaï.

Serrant les poings sur la rambarde du vaisseau, vous faites le serment qu'un tel sort ne doit pas – ne *peut* pas – vous échoir. Grâce au Mal d'une nouvelle nature que vous véhiculez, l'affaiblissement dû à l'éloignement des Royaumes des Ténèbres ne sera plus qu'un souvenir. Ce point faible sera éliminé.

Un sourire cruel plisse vos lèvres lorsque vous imaginez l'horreur qu'auraient ressentie les Maîtres Kaï de jadis, si les anciens Seigneurs des Ténèbres avaient été doués de tous les pouvoirs qui seront éventuellement vôtres.

Une main écaillée se pose sur la rambarde, près de la vôtre. Un regard en biais vous révèle la présence d'une créature reptilienne trapue, de forte carrure. Il s'agit là d'un Seigneur des Ténèbres Inférieur de la race des Xagash, qui sont avant tout de puissants guerriers.

Tout en vous observant, le Xagash esquisse une grimace d'un côté de sa bouche, révélant des crocs aiguisés comme des rasoirs, solidement plantés dans sa mâchoire puissante. Il s'agit là de l'un de vos guides, un général de nombreuses troupes d'Helgedad nommé Lakaast.

— Cet air infect m'empoisonne, renâcle-t-il en désignant le ciel. Les Xagash ne sont pas faits pour voyager hors de leur pays natal. En ce moment même, je me sens faiblir, loin de la présence invitante de notre cité bénie d'Helgedad.

Il tousse, puis secoue la tête.

— Goragik m'a donné un instrument pour m'aider à conserver la santé, mais je me sens si mal que je soupçonne cette maudite Nadzirane de m'avoir menti.

Autour de sa taille, vous apercevez une ceinture noire faite de fibres de korlinium, fermée par une boucle métallique en kagonite.

Comme s'il était atteint d'asthme, il inspire avec grande difficulté, puis grogne :

— Je ne crois pas que je verrai la fin de ce voyage.

La vue du puissant Xagash ainsi affligé est si cocasse que vous avez peine à ne pas rire. Vous vous reprenez de justesse avant de vous moquer ouvertement de lui. Retrouvant tout votre

sérieux, vous lui souhaitez un prompt rétablissement, promettant même de prier Naar pour qu'il le garde auprès de vous. Le Xagash répond par un nouveau grognement.

Un caquètement se fait entendre derrière vous. Vous faites tous les deux volte-face, apercevant Goragik qui vient vers vous. Une Nadzirane ayant perdu la faveur du Conseil, elle a été chargée de guider votre ascension au pouvoir. Si elle réussit, cela lui promet une puissance et une influence que nul Nadziran n'a détenu depuis plus de mille ans. Néanmoins, elle possède encore la mentalité des anciens Seigneurs des Ténèbres, pour qui un seul individu compte : soi-même. Même en sachant ce que votre triomphe peut représenter pour elle, en cas de pépin, elle sauvera sa propre peau bien avant la vôtre. Vous feriez mieux de ne pas l'oublier s'il advient que le choix se présente à elle.

— Il se fait des idées, dit-elle. Cet air frais et cette brise de mer lui font probablement du bien. J'ai entendu dire qu'au temps où les Seigneurs des Ténèbres régnaient sur ces eaux, de grandes flottes de navires bardés de fer patrouillaient cette mer, toujours vigilants face à la vermine du Sommerlund qui nous harcèle jusqu'à aujourd'hui. Le sang des Drakkarim a coulé à flots dans cette eau, et sans doute coulera-t-il encore dans l'avenir.

Une lueur s'allume dans ses yeux tandis qu'elle vous fixe attentivement.

— Mais ce sang aura le goût de la victoire, car celui de nos innombrables ennemis s'y mêlera, traçant la voie qui nous mènera à la victoire.

Pour une fois, il semblerait que la Nadzirane soit de bonne humeur. C'est une occasion rare et elle vous rend heureux. D'habitude, tous et chacun courbent l'échine devant sa hargne et sa colère. Apparemment, aujourd'hui, vous n'avez rien à craindre ... pour le moment.

Vous tournez votre regard vers la proue du navire, contemplant l'océan qui s'étend loin devant vous. Sur ces flots, sans doute, vos ennemis vous guettent, et sans doute ne sont-ils pas loin, mais en ce jour, semble-t-il, vous ne vivrez que l'ennui des longs voyages en haute mer.

Rendez-vous au **34**.

## 2

Vous calmez la créature, faisant appel à votre Discipline pour pacifier son esprit excité et lui faire oublier son agressivité naturelle envers les étrangers. En regardant derrière vous, vous voyez les blessures de Mosk commencer à guérir, alors même que le capitaine se redresse difficilement. Poussant votre monture de l'avant, vous bondissez vers le ciel dans un vif déferlement d'adrénaline, échappant aux griffes de Mosk une fois de plus. Rendez-vous au **44**.

## 3

Vos connaissances innées vous apprennent qu'un petit voilier comme le vôtre ne saurait affronter que la plus faible des tempêtes. Fuir la tourmente et trouver un abri semble être le choix le plus sage. Néanmoins, c'est vous qui donnez les ordres. Si vous désirez tenter d'échapper à l'orage, rendez-vous au **21**. Si vous choisissez de naviguer à travers la tempête, rendez-vous au **11**.

## 4

Le voyage jusqu'en Vassagonie est rapide et sans histoires. En quelques semaines seulement, vous avez couvert la distance vous séparant des ruines d'Aarnak jusqu'aux abords de la ville de Barrakeesh. L'équipage a décidé de vous débarquer seul ici, craignant une rencontre désagréable avec les autorités. Toutefois, avant que vous ne partiez, vous et Reld fouillez attentivement la cabine de feu le capitaine Mosk. Dans son registre de bord, qu'il a trouvé le moyen de sauver du naufrage du *Marchand Saignant*, Mosk a indiqué l'emplacement exact du Tombeau du Majhan.

En étudiant ce document, vous décidez que pour abrégier le voyage, vous vous introduirez dans la cité de Barrakeesh, où vous déroberez l'un des précieux Itikars volants du Palais Royal. Une fois cette tâche toute simple accomplie, vous franchirez le désert jusqu'à l'endroit où se dissimule le tombeau.

Dans le registre, vous découvrez également un passage très intéressant concernant la rémunération que Mosk a personnellement reçue du Ghoulag. Si vous devez en croire le journal, un type d'immortalité a été conféré au Capitaine, garantissant que la mort ne puisse jamais le garder de façon permanente sous son emprise. Au lieu de cela, il sera toujours rendu à la vie, plus fort et plus puissant qu'auparavant. Il s'agit là d'un don qui a dû nécessiter l'emploi d'une nécromancie avancée et de pactes ténébreux qui vont même au-delà de vos connaissances.

Un frisson vous serre le cœur lorsque vous comprenez que le capitaine Mosk n'est vraisemblablement pas mort, auquel cas il doit vous traquer en ce moment même.

Déterminé à éluder la vengeance du Capitaine, vous quittez le navire après un bref adieu à Reld. Rendez-vous au **26**.

## 5

Vous luttez pour mettre l'oiseau sous votre emprise, pestant contre la panique qui envahit son esprit et vous empêche de vous hisser sur son dos. Vous finissez par mater la créature, mais non sans peine ; l'oiseau s'est tant débattu qu'il vous a infligé des blessures, ce qui vous fait perdre 5 points d'Endurance. Une fois que la créature vous est soumise, vous la poussez hâtivement de l'avant. Jetant un coup d'œil à Mosk, vous le voyez se redresser, ses propres blessures presque guéries, ses yeux donnant l'impression de mettre votre âme à nu. Dans l'instant qui suit, l'Itikar bondit vers le ciel dans un vif déferlement d'adrénaline. Rendez-vous au **44**.

## 6

Vous vous frayez un chemin à travers les lames et les armes de vos ennemis et des pirates, tranchant occasionnellement l'un ou l'autre membre, jusqu'à ce que vous ayez traversé la masse grouillante et soyez face à face avec le Capitaine. Après avoir attiré son attention, vous crachez dans sa direction et attaquez immédiatement le pauvre homme.

### CAPITAINE

Habilité 16 – Endurance 17

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au **27**.

## 7

Les deux brutes se battent jusqu'à ce que l'une d'elles esquive l'autre et remporte la lutte. Avec un large sourire, l'homme empoche ses gains, quand tout à coup, il vous aperçoit. Son sourire s'efface et il désigne votre torse du doigt.

— Hé, toi ... Oui, toi ...

La brute a une grimace de dépit.

— T'es le lâche qui nous a coûté notre beau bateau, le *Marchand Saignant*... Je te prends comme prochain adversaire, espèce de mauviette.

Vous êtes immédiatement poussé au centre du cercle par la foule hurlante, qui n'attend pas que vous vous portiez volontaire. Lorsque vous comprenez que vous ne pouvez plus vous soustraire à cet affrontement, votre colère se met à bouillir. La fanfaronnade de votre adversaire, son attitude de supériorité, commencent à attiser la flamme de votre rage meurtrière. Avec un

rugissement de bête féroce, vous plongez vers lui et l'attaquez avant qu'il ne soit prêt.

**PIRATE GROSSIER**  
Habilité 15 – Endurance 16

Si la victoire est vôtre, rendez-vous au **18**.

**8**

Les îles Lakuri ont longtemps été le refuge de toutes les espèces de vagabonds, pillards, pirates et rejets de la société de la côte. Quoique l'activité de ces forbans ait décréu considérablement au cours des derniers siècles, en grande partie grâce à la vigilance de l'Ordre Kaï, il en reste encore un certain nombre, gagnant leur vie en marge de la société civilisée. En plusieurs points cachés des îles sauvages, des oasis particuliers sont aménagés à l'intention de voyageurs de votre acabit. En fait, un petit campement est le seul signe apparent de la présence de l'un de ces refuges. Vous avez sous les yeux le camp de base de l'équipage de feu le capitaine Mosk, équipage qui possède désormais un nouveau maître. Lorsque votre navire d'apparence inconnue s'en approche, des cris d'alarme s'élèvent du campement. Ce n'est qu'après que Reld ait hissé le pavillon que les cris se changent en souhaits de bienvenue à l'intention de vieux amis rentrant au port.

Si vous êtes devenu le capitaine du navire, rendez-vous au **39**.

Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **49**.

**9**

Le Capitaine tombe dans le sable, mortellement blessé, mais à peine a-t-il cessé de respirer que la vie lui est rendue. N'ayant plus rien à perdre, vous glissez une main dans votre poche et jetez la Larme Aquamarine des Sables à ses pieds. Retirez cet objet de votre Liste d'Équipement, sans oublier que la pénalité de 2 points d'Habilité ne s'applique plus.

Instantanément, le sol autour de Mosk se transforme en zone de sables mouvants, avec le Capitaine en plein centre. Lorsqu'il ouvre les yeux, c'est pour se voir couler dans la boue. Haltetant, il lève une main implorante vers vous, mais vous le regardez froidement s'enfoncer dans le bournier. Cette large mare de sables mouvants a une profondeur de dizaines de mètres, et plus le Capitaine s'enfonce, plus il devient clair qu'il ne dérangera plus personne. Inhumé vivant, il n'a aucun espoir de s'échapper de ce piège.

Lorsque les effets de la Larme s'estompent, les sables mouvants se solidifient en pierre, emprisonnant le corps de Mosk à tout jamais.

À ce moment, vous ressentez un courant de ténèbres dans votre âme, et vous comprenez que la puissance de Naar quitte le corps de Mosk. Le pouvoir qui lui permettait de revenir d'entre les morts lui a été retiré pour le punir de son échec.

La fierté que Naar ressent, en vous voyant triompher d'une créature aussi redoutable que le Capitaine, emplit toute votre âme de noirceur et rétablit votre Endurance à son total de départ. Récupérez donc tous les points d'Endurance que vous avez perdus.

Vous avez vaincu Mosk une fois pour toutes ... mais ses paroles vous hantent.

Tout ceci n'a-t-il été qu'un exercice futile pour déterminer si vous étiez digne de devenir le Champion de Naar ? Ou le Tombeau recèle-t-il réellement quelque chose, n'importe quoi, qui vous viendra en aide pour la suite de votre quête ?

Pour l'apprendre, rendez-vous au **12**.

## 10

Le Capitaine émet un souffle et s'effondre sur le pont, tout à fait mort. Suite à son trépas, vous jetez un regard dur à la ronde, mettant quiconque au défi de contester votre nouvelle autorité. L'équipage se tient immobile et silencieux, attendant, semble-t-il, que quelque chose se produise.

Reld, le second, pousse un souffle rauque et désigne un point derrière vous, là où gît le corps de Mosk. Faisant volte-face, vous remarquez que Mosk s'est remis à bouger. De façon tout à fait incongrue, il semblerait que le Capitaine revient miraculeusement à la vie.

Vous trouvez une prompte solution à ce petit problème. D'un coup de pied, vous poussez le corps par-dessus bord. Il bascule à la mer, flotte pendant quelque temps, puis s'enfonce dans les profondeurs et disparaît à vos regards.

— Longue vie au Drakkar ! hurle Reld, vous acceptant en tant que nouveau capitaine.

Le reste de l'équipage se joint à lui, et bientôt, vous êtes effectivement devenu le nouveau capitaine du navire. Rangeant votre arme, vous ordonnez que les voiles soient déployées dans le vent et que le cap soit mis sur les îles Lakuri. L'équipage s'empresse d'obéir à vos ordres, et peu de temps après, vous êtes en route. Rendez-vous au **31**.

## 11

Vous ordonnez que le navire se dirige dans la tempête et que les écoutilles soient fermées. Peu de temps après, l'orage fond sur vous, les vagues se heurtant à la coque, les bourrasques emplissant les voiles, les lames et les déferlantes balayant inlassablement le pont. Le vaisseau tangue de bâbord à tribord, s'efforçant de lutter contre les vagues, le vent et le tonnerre assourdissant. Tout autour de vous, la foudre se met de la partie avec ses brillantes décharges d'énergie électrique.

L'équipage pousse des cris d'effroi, mettant en doute votre équilibre mental en vous voyant rire ouvertement dans la tourmente, comme si vous la mettiez au défi de vous couler.

— Tu tentes le destin ! s'exclame Reld en s'agrippant vaillamment à une corde d'ancre, tandis qu'une nouvelle déferlante engloutit le pont.

Trempé jusqu'à l'os, il ajoute :

— Tu vas finir par nous tuer tous !

— Ayez foi en la puissance de Naar ! lancez-vous en retour, tout en dirigeant le navire à l'encontre d'une nouvelle lame.

Tirez un nombre de la Table de Hasard. Si vous maîtrisez les Disciplines du Pistage et de l'Instinct Animal, ajoutez 4 points. Si le résultat est compris entre :

0 et 4                      Rendez-vous au **46**.

5 et 13                     Rendez-vous au **30**.

## 12

Vous franchissez le portail, marchant avec hâte le long d'un souterrain qui descend dans les entrailles de la terre. Vous courez presque, mais ralentissez en commençant à discerner les traces de pièges anciens. D'immenses blocs de pierre à travers lesquels on a dû creuser, de profonds puits de sable pleins de squelettes de Gloks, et d'autres chausse-trapes variées jonchent le tunnel qui s'étend devant vous. De toute évidence, c'est le chemin qu'a emprunté le Seigneur des Ténèbres Haakon voilà plusieurs siècles.

Avançant maintenant avec précaution, vous découvrez bientôt un nouveau portail ouvert, derrière lequel vous ne percevez que les ténèbres. Vous devinez cependant que vous vous approchez de votre but. Vous croyez même percevoir les émanations proches de la Pierre Maudite, ou

de l'objet que vous souhaitez être la Pierre Maudite.

En avançant davantage dans la chambre au-delà du portique, vous remarquez que cet endroit a deux issues. La première est une porte ouverte. Près d'elle, vous apercevez une gravure dans la pierre qui ressemble au contour d'une main ; dans la chambre au-delà, vous croyez distinguer un piédestal. La seconde issue est un portail sombre dissimulé dans les ténèbres.

Si vous empruntez la première sortie, rendez-vous au **22**.

Si vous choisissez la deuxième, la plus sombre, rendez-vous au **20**.

## 13

Les pirates se remettent de leurs émotions, soignant les blessures qu'ils ont subies dans la récente escarmouche. Un vote rapide sert à rebaptiser le navire capturé, qui portera désormais le nom du *Butin du Vainqueur*. De votre côté, vous contemplez silencieusement la perte de vos deux compagnons de voyage. Le périple sera beaucoup plus ardu sans leur soutien.

Vos réflexions sont interrompues par une voix hurlante vitupérant dans votre visage. La fureur noircit la figure du capitaine Mosk.

— Tu nous as trahis, espèce de vil mangeur de pourriture ! Ces chiens de Sommerlundais n'auraient jamais pu connaître notre itinéraire ou notre position si toi ou tes sbires ne les avaient pas informés ! À quel jeu joues-tu derrière ton masque, espèce de créature des ténèbres ? Je m'en moque, tes manèges prennent fin ici. Je me fiche de savoir quelle importance tu te donnes, personne ne trahit *mon* navire et reste en vie pour s'en vanter. Ce qui vient de nous tomber dessus n'était pas une patrouille aléatoire — c'était une attaque planifiée et organisée destinée à me détruire, moi et tout mon équipage !

Sans vous laisser le temps de protester, le Capitaine tire son épée du fourreau et la pointe sur votre gorge. Vous devez promptement décider de la suite des événements.

Si vous dégainez votre arme et combattez le Capitaine, rendez-vous au **19**. Si vous soutenez son regard furieux et attendez qu'il pose le premier geste, rendez-vous au **25**.

## 14

Retournant à bord du navire, vous vous reposez pour la nuit. Le lendemain, le vaisseau, réparé et réapprovisionné, quitte l'île et entame la dernière partie de son voyage vers la Vassagonie. Tout en saluant de la main les membres de l'équipage qui sont restés derrière pour s'occuper du camp, les marins se mettent à la tâche d'assurer la bonne navigation du vaisseau. Rendez-vous au **4**.

## 15

Le Capitaine tombe dans le sable, mortellement blessé, mais à peine a-t-il cessé de respirer que la vie lui est rendue. N'ayant plus rien à perdre, vous songez aux paroles de Reld concernant le Collier de Pierre. Vous le sortez de votre sac à dos et le lancez au cou de Mosk, souhaitant que la transformation promise s'opère.

Dès que Mosk se relève, il commence à se figer. Une expression d'angoisse apparaît sur ses traits, tandis que peu à peu, petit à petit, il se retrouve statufié, incapable de bouger. Au moment de se transformer en pierre, il laisse la rage envahir son visage ... puis le processus prend fin, pétrifiant Mosk pour toute éternité.

Vous poussez un soupir de soulagement.

À ce moment, un vent soudain balaie votre visage. Vous ressentez un courant de ténèbres dans votre âme, et vous comprenez que la puissance de Naar quitte le corps de Mosk. Le pouvoir qui lui permettait de revenir d'entre les morts lui a été retiré pour le punir de son échec.

La fierté que Naar ressent, en vous voyant triompher d'une créature aussi redoutable que le Capitaine, emplit toute votre âme de noirceur et rétablit votre Endurance à son total de départ. Récupérez donc tous les points d'Endurance que vous avez perdus.

Vous avez vaincu Mosk une fois pour toutes ... mais ses paroles vous hantent.

Tout ceci n'a-t-il été qu'un exercice futile pour déterminer si vous étiez digne de devenir le Champion de Naar ? Ou le Tombeau recèle-t-il réellement quelque chose, n'importe quoi, qui vous viendra en aide pour la suite de votre quête ?

Pour l'apprendre, rendez-vous au **12**.

## 16

Vous ressentez une douleur subite et un rugissement agresse vos oreilles. Une fontaine de liquide rouge asperge votre visage, envahissant vos yeux. Vous demeurez ébahi, les yeux ouverts, conscient que vous venez d'être touché. Pris de vertiges, vous vous effondrez sur le pont, perdant toute lucidité et toute sensation. Votre vie et votre mission trouvent ici leur terme tragique.

## 17

Vous jetez un coup d'œil prudent aux alentours, pour vous assurer de ne pas être observé, puis vous tentez d'escalader promptement le mur du bâtiment. Tout en progressant à la verticale, vous remarquez une fenêtre non protégée à proximité du toit. En revanche, l'escalade de la surface de pierre rugueuse se révèle beaucoup plus difficile que prévu. Tirez un nombre de la Table de Hasard. Si vous maîtrisez la Discipline de la Chasse, soustrayez 2 points. Si vous possédez une Corde, soustrayez 1 point. Si vous obtenez :

4 ou moins	Rendez-vous au <b>41</b> .
De 5 à 8	Rendez-vous au <b>48</b> .
9	Rendez-vous au <b>28</b> .

## 18

Vous avez défait la brute. Un silence respectueux tombe sur l'assemblée ; plusieurs pirates vous observent avec stupeur. La foule s'écarte lorsque vous quittez le cercle pour aller chercher votre prix. Vous pouvez choisir parmi les objets suivants :<sup>1</sup>

- Potions de Laumspur (Objets du Sac à Dos ; chaque fiole rend 4 points d'Endurance ; deux fioles)
- Potion d'Alether (Objet du Sac à Dos ; améliore l'Habilité de 2 points pour la durée d'un seul combat ; une dose)
- Larme Aquamarine des Sables (Objet Spécial ; transforme une zone visée en sables mouvants ; pénalise de 2 points d'Habilité quiconque la transporte)
- Dague d'Argent (Objet Spécial)

En outre, vous gagnez 15 Pièces d'Or. Après avoir récolté vos gains, vous pouvez retourner au navire, bénéficiant désormais du respect de l'équipage. Rendez-vous au **14**.

---

<sup>1</sup> La version originale dit « *You have the choice of the following items* ». Il n'est pas clair si vous devez choisir un seul des quatre objets, ou choisir tous ceux que vous voulez.

## 19

Vous bondissez promptement de côté, évitant l'arme du Capitaine tout en dégainant la vôtre. Il vous porte un sauvage coup d'estoc, mais vous lui rendez prestement un coup de taille. Grognant de fureur, vous engagez le combat contre le vaurien.

### CAPITAINE MOSK

Habilitété 18 – Endurance 20

Si vous triomphez du Capitaine, rendez-vous au 10.

## 20

Il s'agit d'une entrée secondaire qui donne sur une autre chambre, et vous en franchissez le seuil sans difficulté. En votre for intérieur, vous devinez que Haakon est également passé par ici jadis. L'autre porte était fermée à son époque ; pourtant, c'était précisément cette porte qu'il tentait désespérément d'ouvrir. Cette autre issue serait fatale à quiconque ne possédant pas le cœur le plus pur – les servants les plus dévoués du Bien et les adorateurs les plus fervents de Kaï. Vous remerciez Naar d'avoir eu la sagesse de ne pas pénétrer dans cette chambre, car sans la moindre protection, vous n'auriez pas tardé à rencontrer Naar face à face.

Traversant l'antichambre, vous entrez dans la chambre finale. Ici, vous décelez les traces d'un combat qui a dû avoir lieu voilà des années. Un pilier effondré, des marques laissées par des armes tranchantes, et divers autres débris : voilà tout ce qui reste du combat qui opposa le Seigneur des Ténèbres Haakon à Loup Solitaire voilà si longtemps. Avec un sentiment proche de l'émerveillement, vous comprenez en quel lieu légendaire vous vous trouvez.

Ici également, une empreinte en forme de main figure près d'une issue qui mène à la salle que vous avez soin d'éviter. Malgré tout, vous êtes attiré vers la chambre comme un papillon de nuit à la lumière, à un tel point que vous devez finalement détourner les yeux.

Vous remarquez alors quelque chose d'intéressant.

Rendez-vous au 50.

## 21

Vous faites signe à l'équipage de détourner le navire et de fuir l'approche de l'orage. Souhaitant prendre la tempête de vitesse, vous voguez toutes voiles dehors vers la côte de Durenor. Vous apercevez bientôt une baie où vous serez à l'abri ... ainsi que trois navires de guerre Durenorais.

La panique envahit les traits de l'équipage. Ils sont braves, mais non suicidaires.

Les vaisseaux Durenorais vous ont aperçu et quittent maintenant la baie, venant à votre rencontre. L'équipage tente désespérément de changer de cap, de fuir devant ces formidables bâtiments de guerre. Mais tandis que le *Butin du Vainqueur* présente son flanc à l'ennemi, plusieurs boules de feu montent de catapultes installées à la poupe des navires de guerre.

Les projectiles d'artillerie tracent de grandes arabesques dans le ciel et s'abattent sur le pont de votre navire, faisant voler des débris enflammés dans toutes les directions. Une écharde vous frappe violemment au visage, vous occasionnant une vive douleur à la joue. Vous perdez 3 points d'Endurance. Vous comprenez alors que vous devez échapper aux Durenorais à tout prix. Vous n'avez plus le choix : vous allez devoir affronter la fureur de l'orage.

En vous voyant leur échapper, les navires de combat font marche arrière et retournent à l'abri de la baie. Pendant ce temps, votre propre navire se retrouve à la merci de la tourmente.

Vous ordonnez que le vaisseau présente sa proue à la tempête et que toutes les écoutes

soient fermées. Peu de temps après, l'orage fond sur vous, les vagues se heurtant à la coque, les bourrasques gonflant les voiles, les lames et les déferlantes balayant rageusement le pont. Le vaisseau tangue de bâbord à tribord, luttant de toutes ses membrures contre les vagues, le vent et le tonnerre assourdissant. Tout autour de vous, la foudre se met de la partie avec ses brillantes décharges d'énergie électrique.

L'équipage pousse des cris d'effroi, mettant en doute votre équilibre mental en vous voyant rire ouvertement dans la tourmente, comme si vous la mettiez au défi de vous couler.

— Tu tentes le destin ! s'exclame Reld en s'agrippant vaillamment à une corde d'ancre, tandis qu'une nouvelle déferlante engloutit le pont.

Trempé jusqu'à l'os, il ajoute :

— Tu vas finir par nous tuer tous !

— Ayez foi en la puissance de Naar ! lancez-vous en retour, tout en dirigeant le navire à l'encontre d'une nouvelle lame.

Malheureusement, la coque a été endommagée par l'attaque de l'artillerie Durenoraise. Si vous survivez à ce qui vous attend, c'est que Naar veille réellement sur vous !

Tirez un nombre de la Table de Hasard. Si vous maîtrisez les Disciplines du Pistage et de l'Instinct Animal, ajoutez 4 points. Si le résultat est compris entre :

0 et 7                      Rendez-vous au **46**.

8 et 13                     Rendez-vous au **30**.

## 22

Vous entrez dans la chambre et comprenez immédiatement quelle erreur vous venez de commettre. Vous êtes dans la salle à laquelle Haakon tentait d'accéder, mais seuls les plus purs, les plus dévoués à la cause du Bien, peuvent entrer ici sans en subir les conséquences. Haakon tentait d'utiliser le pouvoir de la Pierre Maudite pour pénétrer dans cette pièce lorsqu'il fut si impoliment dérangé par Loup Solitaire – car c'est ici que le tome ancien appelé le Livre du Magnakaï était dissimulé. Incapable de résister à la puissance bénéfique qui baigne encore cette chambre, vous vous affaissez à genoux, les mains crispées sur les tempes. Bientôt, il ne restera aucune trace de vous. Votre quête et votre existence trouvent leur fin tragique ici.

## 23

Vous bondissez agilement de côté, mais pas assez vite : les carreaux sifflent et laissent des estafilades dans votre cou. Vous perdez 2 points d'Endurance. Rugissant de colère, vous chargez les deux commandos de marine, prêt à porter un coup mortel à chacun de ces deux insectes. Devant la promptitude de vos réflexes, ils poussent des cris de surprise, mais leur ahurissement ne les empêche pas de s'emparer des dagues qu'ils portent à la ceinture lorsque vous les attaquez.

### **MARINS KIRLUNDIENS**

Habilitété 14 – Endurance 18

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **47**.

## 24

Les Itikars sont de sauvages oiseaux de guerre géants au plumage noir, employés par les nobles de Vassagonie comme montures ailées. Ces créatures leur servent à survoler les territoires ennemis en éclaireurs, à organiser des attaques aériennes, et même à renverser la situation lorsqu'un

combat semble sans issue. Parmi les nombreuses plates-formes d'envol, vous choisissez une bête qui répond à vos besoins, une créature vivace qui semble prête à s'envoler. Vous vous apprêtez à vous hisser en selle lorsque vous entendez un rire mauvais issu d'un coin d'ombre.

Scrutant l'obscurité, vous tentez de localiser le point d'origine du ricanement. La stupeur envahit vos traits lorsque vous comprenez qui se tient là.

Le capitaine Mosk, vivant et bien portant, émerge de la pénombre.

Le fait qu'il soit toujours en vie dépasse déjà l'entendement, mais ce que vous n'arrivez réellement pas à comprendre, c'est par quelle magie il a réussi à vous devancer ici. Votre effarement est tel que vous reculez devant lui.

— Je savais que tu viendrais, dit-il. C'était le seul moyen – la voie que j'avais moi-même tracée pour toi.

Il fait un pas vers vous ; un simple pas, mais un geste rempli de menace.

— Que veux-tu, espèce de goule ?

Vous lui sifflez furieusement au visage, mais vous reculez d'un autre pas devant cette horreur d'outre-tombe. Dégainant votre arme, vous la brandissez d'une main que vous voulez ferme, mais en position défensive, comme pour vous protéger.

— N'est-ce pas évident ? dit Mosk avec un sourire maniaque. Je suis venu pour toi, bien entendu ! Qu'est-ce qui me reste, dis-moi, sinon la vengeance ? Tu m'as coûté mon navire, mon équipage, et mon âme – il ne me reste qu'à te faire payer le même prix. Ce que je veux ? Je veux ton âme, ô Élu des Ténèbres !

— Recule, vile créature, ou par la force de Naar, je t'abattraï à nouveau !

Vous tentez de calmer votre respiration, les battements endiablés de votre cœur, en vous préparant au combat.

— Peut-être. Mais là encore, pose-toi une question : comment tueras-tu un être sur lequel la Mort elle-même n'a plus d'emprise ? Tue-moi, et je reviendrai encore, et encore, et encore, et à chaque fois, je serai plus fort que la fois précédente. En me tuant, tu ne réussiras qu'à créer un monstre encore plus puissant que celui que tu viens de vaincre.

Mosk ricane à nouveau, et d'un fourreau, il tire un long cimeterre à la lame dentelée. Du sang frais coule de sa lame égratignée, tombant goutte à goutte sur les dalles de pierre. Pour la première fois, vous remarquez dans l'ombre les cadavres des gardes que Mosk a tués ; ils sont dissimulés dans divers coins sombres où vous n'avez pas pris la peine de fouiller, si grande était votre hâte de quitter ces lieux.

Avec un rugissement soudain, Mosk fond sur vous. Tout autour, les Itikars paniquent, croassant et battant des ailes dans une frénésie induite par sa présence hideuse. Vous n'avez plus le choix : vous devez affronter cette apparition de cauchemar.

### **CAPITAINE MOSK**

Habilitété 20 – Endurance 24

Si vous émergez vainqueur du combat, rendez-vous au **33**.

## **25**

Le Capitaine sourit en coin et se détourne de vous.

— Je ne peux pas te tuer tout de suite. Tu représentes une forte rançon. Mais que je sois maudit par tout le butin de mes ancêtres si je te laisse te pavaner sur le pont de mon navire !

Sur ce, il ordonne à deux pirates de vous mettre aux fers dans la cale.

Sans douceur – avec, en fait, une rudesse exagérée – vous êtes traîné dans les profondeurs

du navire, où vous passerez le reste du voyage, jusqu'à ce que vous arriviez à destination. Cela vous permettra cependant de récupérer tous les points d'Endurance que vous avez perdus depuis le début de votre aventure.

Quelques semaines plus tard, la porte de votre prison s'ouvre, et Reld, le second, se présente sur le seuil. Il vous demande de le suivre.

Rendez-vous au **35**.

## 26

Vous errez à travers Barrakeesh, ignorant les vendeurs et les voleurs qui infestent ses rues, jusqu'à ce que vous parveniez enfin au Palais. Après avoir longuement étudié ses diverses entrées et sorties, vous imaginez deux façons de vous introduire dans cet édifice à l'apparence démesurément luxueuse. Vous pouvez y pénétrer par l'entrée principale si vous le désirez, à condition de maîtriser la Discipline de l'Espionnage, en vous rendant au **45**. Ou encore, vous pouvez tenter d'escalader un mur, choisissant pour cela un endroit hors de vue des postes de garde, afin de vous faufiler par l'une des fenêtres ; rendez-vous pour cela au **17**.

## 27

Vous ressentez la chaleur d'une nouvelle déflagration d'énergie déchaînée par le Glaive de Sommer. Cette fois, vous tombez sur le pont, grillé par la proximité de l'explosion. Le *Marchand Saignant* n'est plus qu'une boule flottante de feu et de flammes. Maudissant la persévérance de Rune de Feu et de son glaive, vous cherchez le moyen de sortir vivant de ce traquenard.

L'autre vaisseau, avec Rune de Feu à sa proue, fond sur le *Marchand Saignant*, un lourd bélier prolongeant sa coque. Il a manifestement l'intention d'emboutir le vaisseau pirate et de l'envoyer par le fond une fois pour toutes. Le *Marchand Saignant*, quoique déjà condamné par les explosions à son bord, ne coulera que plus rapidement après avoir été coupé en deux par le navire du Maître Suprême.

Votre seul espoir à tous consiste à vous rendre maîtres du voilier ennemi, un navire beaucoup plus rapide qui aura une chance de distancer le vaisseau de Rune de Feu avant que celui-ci ne parvienne à s'extraire des ruines du *Marchand Saignant*, après la collision. En hurlant, vous encouragez les pirates à se lancer à l'abordage. Cependant, malgré tous leurs efforts, ils sont constamment repoussés par les braves Kirlundiens.

Scrutant hâtivement les rangs ennemis, vous comprenez qui dirige réellement les commandos de marine lorsque vous apercevez furtivement un vêtement vert.

Un Compagnon Kai les soutient, employant ses talents pour frapper aux points stratégiques du combat. Vous devez l'éliminer avant d'avoir le moindre espoir de vous emparer du voilier. Vous bondissez à travers les flammes jusqu'au pont ennemi, où vous vous dressez devant le jeune meneur d'hommes trop zélé.

### COMPAGNON KAI

Habilitété 19 – Endurance 23

Si vous triomphez de cette menace, rendez-vous au **43**.

## 28

Vous avez atteint une hauteur considérable lorsque vos doigts engourdis commencent à glisser. En même temps, vos bottes râpent la paroi à leur tour, vous laissant entrevoir votre destin prochain. Vous palpez désespérément la paroi à la recherche d'une prise sûre, mais en vain. Vos

pieds se dérobent sous votre poids, et même en griffant le mur, vous ne trouvez aucun moyen de freiner votre chute vers les rues en contrebas. Votre vie et votre quête prennent fin lorsque vous vous écrasez plusieurs dizaines de mètres plus bas.

## 29

Bien que le simple bon sens vous suggère qu'il serait suicidaire d'affronter une tempête pareille à bord d'un petit navire comme le vôtre, vos instincts hurlent qu'il s'agit, en fait, de la décision correcte à prendre. Un danger grave vous menace si vous choisissez de fuir l'orage et de trouver un abri sûr, quoique la nature précise de ce danger vous échappe. Peut-être les Durenorais sont-ils en cause ? Si vous voulez tout de même fuir l'orage, rendez-vous au **21**. Si vous voulez au contraire voguer directement à sa rencontre, rendez-vous au **11**.

## 30

Le navire se dresse sur la crête d'une vague et s'abat dans le creux suivant, vous éblouissant à nouveau des eaux furieuses de la mer en folie. Hurlant par-dessus la violence de la tourmente, vous ordonnez à l'équipage de se cramponner tandis que vous foncez à la rencontre d'une autre lame. Le fracas paraît interminable ... jusqu'à ce que subitement, tout soit terminé.

Naar sait comment, vous avez survécu à la tempête en gardant le navire intact.

Reld sourit du coin d'une lèvre.

— Tu dois vraiment avoir la chance de Naar de ton côté. Nous n'aurions jamais survécu à cet orage sans un quelconque soutien surnaturel.

Vous lui rendez son sourire tordu.

— Je t'avais dit d'avoir foi en Naar !

Reld hoche la tête, puis prend une expression grave. Il retire un collier de ses poches et vous le tend. Vous venez de recevoir le Collier de Pierre ; inscrivez-le sur votre Feuille d'Aventure parmi les Objets Spéciaux.

— J'ai pris ce collier des mains d'un nécromancien à l'agonie, qui essayait désespérément de me le lancer. Lorsque je m'en suis emparé, il m'a expliqué, en échange de sa vie, que si j'étais en danger, il me suffirait de lancer ceci au cou de mon ennemi. Cela suffirait à le transformer en statue de pierre, sans qu'il soit possible pour lui de retrouver sa forme originale. Si c'est vrai ou non, je l'ignore ... mais il semble que ce collier m'a toujours porté chance.

Il se met à rire.

— Avec les épreuves qui t'attendent, crois-moi lorsque j'affirme que tu en auras besoin bien plus que moi !

Riant toujours, il retourne vaquer aux tâches du bord, pendant que l'équipage s'affaire à remettre le navire en état après la tempête.

Quelques jours plus tard, vous apercevez enfin les îles Lakuri. C'est ici que le navire fera escale pour se réapprovisionner avant de poursuivre son voyage.

Rendez-vous au **8**.

## 31

Au cours de la semaine suivante, vous naviguez à l'extrémité des eaux territoriales de Durenor, gardant le cap au sud et profitant d'un voyage sans incident. Au cours de cette période, tous les points d'Endurance que vous avez perdus depuis le début de votre quête sont récupérés. Au septième jour, de lourds nuages noirs sont signalés à l'horizon par les vigies. Sachant qu'un sale temps se prépare, vous vous préparez au pire. Si vous maîtrisez la Discipline du Pistage, rendez-

vous au **3**. Si vous maîtrisez *aussi* l'Instinct Animal, rendez-vous au **29**. Si vous désirez déguerpir devant la fureur de l'orage, rendez-vous au **21**. Au contraire, si vous choisissez d'affronter les éléments, rendez-vous au **11**.

## 32

Le marin Kirlundien s'affaisse sur les planches du pont, vaincu. Virevoltant prestement sur vos talons, vous parez un coup aléatoire avant de vous précipiter à travers la cohue. Vous vous frayez un chemin à travers les combats acharnés, mais tombez immédiatement sur deux matelots ennemis. Moins bien entraînés que les commandos de marine, ils dégainent néanmoins leurs armes et vous font face. Il vous faut quelques bonnes secondes pour comprendre qu'ils ne tiennent pas des armes blanches, mais des arbalètes pointées sur votre tête ! Vous plongez de côté au moment où ils tirent. Tirez un nombre de la Table de Hasard. Si vous êtes doué de l'Instinct Animal, vous pouvez ajouter 3 points au chiffre obtenu. Si le résultat est compris entre :

0 et 3	Rendez-vous au <b>16</b> .
4 et 7	Rendez-vous au <b>23</b> .
8 et 12	Rendez-vous au <b>40</b> .

## 33

Dès que Mosk s'écroule au sol, vous vous précipitez pour sauter sur le dos d'un Itikar effarouché. Son bec fend l'air alors qu'il essaie de vous arracher de selle. Si vous maîtrisez la Science Équestre et désirez en faire usage, rendez-vous au **2**. Si vous ne possédez pas la maîtrise de cette Discipline, ou ne désirez pas prendre le temps de l'employer, rendez-vous au **5**.

## 34

Plusieurs jours passent, au cours desquels rien de majeur ne survient. Vous passez le plus clair de votre temps à exercer vos facultés sur la dunette pendant que le reste de l'équipage vous observe avec un intérêt passager. Le vaisseau est sous les ordres stricts du capitaine Mosk et de Reld, son second. Venus des îles Lakuri, loin à l'est, ces pirates ont voyagé très loin de chez eux, attirés par la promesse d'une forte récompense de la part du Ghoulag.

Chaque membre de l'équipage s'est vu promettre 200 Couronnes, tandis que le Capitaine a reçu du Ghoulag lui-même une sorte de garantie contre la mort. Il est impossible de déterminer la nature de celle-ci, mais d'après les rumeurs et les murmures à bord, un grand maléfice aurait été apposé sur l'âme de Mosk.

Tout cela n'a rien de surprenant ; rien de moins n'aurait pu convaincre ces marins de naviguer à travers ces eaux, si loin de leur patrie. En cette ère où le Kaï garantit la sécurité de tous ceux qu'ils pourraient vouloir détrousser, il devient extrêmement difficile d'exercer la profession de pirate. Pour ces hommes, un voyage sur ces mers patrouillées par le Kaï est une invitation au désastre et à la destruction.

Pendant que vous voyagez, vous avez l'occasion de faire votre choix parmi une sélection d'équipement pouvant se révéler utile pour la suite de votre aventure. Vous pouvez prendre ce que vous désirez dans la liste suivante :

- Corde
- Flasque de Whisky
- 3 Repas
- Coutelas (compte comme une Épée aux fins de la Maîtrise des Armes)

- Dague
- Potion de Laumspur (rend 4 points d'Endurance)

Il s'agit d'Objets du Sac à Dos, sauf pour les Armes. Vous recevez aussi un certain nombre de Pièces d'Or. Votre bourse peut contenir jusqu'à 50 pièces, quelle que soit la dénomination ; une bourse additionnelle compte comme un Objet du Sac à Dos. Souvenez-vous que votre Sac à Dos ne peut contenir que 8 Objets. Pour déterminer le nombre de Couronnes qui vous reviennent, utilisez la Table de Hasard (0=10) et multipliez le résultat par 10. Vous pouvez également échanger vos Kikas contre des Couronnes, si vous en possédez. Dix Kikas valent une Pièce d'Or. Rendez-vous ensuite au **37**.

## 35

Pendant que vous étiez prisonnier, apparemment, Reld a vaincu le capitaine Mosk en duel. Le navire étant menacé par une tempête au large de Durenor, et Mosk faisant preuve de folie, Reld a défié son supérieur et l'a vaincu, pour jeter ensuite son cadavre à la mer. Le nouveau capitaine du *Marchand Saignant*, contrairement à l'ancien, n'a jamais cru que vous étiez un traître, aussi a-t-il décidé de vous rendre la liberté. Après avoir pu vous orienter, vous déduisez que le navire a franchi une distance appréciable. Vous n'êtes plus qu'à une journée de voyage des îles Lakuri, où le vaisseau fera escale pour se réapprovisionner et permettre à l'équipage de se reposer quelque peu. Rendez-vous au **8**.

## 36

Le corps du capitaine Mosk se réanime à nouveau. Vous avez beau trancher et transpercer, vous ne pouvez stopper le processus, et bientôt, vous devez le combattre à nouveau. Vous luttez sans arrêter, mais à chaque fois que vous tuez Mosk, il se relève pour continuer le combat. Finalement, l'épuisement vous gagne, et le Capitaine parvient à vous porter un coup mortel. Vous vous affaissez dans le sable, la vie fuyant votre corps. Vous n'avez pas réussi l'épreuve de Naar. Votre vie et votre quête prennent fin ici, mais votre âme sera condamnée à fuir éternellement les fouets et les châtiments de Tzor, en compagnie de tous les champions de Naar qui vous ont précédé dans l'Univers des Ténèbres.

## 37

Les visages de l'équipage sont curieusement tendus aujourd'hui. Ils scrutent la mer, à la recherche de quelque chose qu'ils souhaitent ne pas trouver. Ils ont déjà franchi ces eaux une fois, sans conséquences, mais ils soupçonnent qu'en récidivant, ils tentent le destin.

La tension affecte tous ceux qui se trouvent à bord, incluant Lakaast et Goragik. Lakaast condescend même à s'occuper des tâches quotidiennes du bord, ne serait-ce que pour chasser sa préoccupation au sujet de la situation périlleuse du navire. Goragik est d'une humeur si noire que tout l'équipage lui donne de l'air, tout comme si elle était auréolée de quelque maléfice. Depuis qu'elle a écartelé un marin pour avoir voulu lui remonter le moral, les autres ont appris à ne pas se mêler de ses soucis. Elle gruge encore le radius de l'infortuné marin qui a encouru sa colère, et l'équipage a vite appris à ne pas contrarier une Nadzirane en rogne.

Vous contemplez distraitement la mer, souhaitant presque voir survenir un danger. Toute forme d'action, même accompagnée par la menace d'une mort sanglante, serait préférable à cette attente. Cette frustration, cette anticipation d'événements qui pourraient ne jamais survenir, vous ronge graduellement les sangs.

Le navire vogue présentement au nord des îles Kirlundin. C'est sans doute le passage le plus périlleux de la traversée, car à une douzaine de lieues au sud vivent vos ennemis jurés, les Sommerlundais. Les navires de ces marins reconnus patrouillent régulièrement ces eaux froides ; seule la chance a permis au *Marchand Saignant* de passer inaperçu à l'aller. L'équipage superstitieux ne croit pas qu'une pareille chance leur sera offerte une deuxième fois.

Le capitaine Mosk est d'un avis tout à fait contraire. Il a étudié son itinéraire, évitant les voies maritimes normalement empruntées par les autres bâtiments. En se tenant loin des zones habituellement patrouillées, il compte passer sans attirer l'attention, puisque personne, normalement, n'a raison de croire qu'un navire pirate se fauilera par ici.

De cela, vous êtes moins certain. Peut-être un Kaï particulièrement zélé, vous ayant vu fuir Helgedad, vous a-t-il suivi à la trace depuis le début. Ou peut-être ...

Évidemment, à peine y avez-vous songé que la vigie pousse un cri d'alarme. Un navire vient d'être repéré – au sud.

Le capitaine Mosk est perplexe. Il ne comprend pas comment son navire a pu être repéré par les patrouilles. S'emparant d'une longue-vue, il observe le navire qui s'approche. Il pousse alors un juron dans sa barbe.

Prenant la longue-vue à votre tour, vous scrutez l'horizon. Vous réalisez alors qu'il s'agit de deux navires, non d'un seul. Un voilier rapide précède l'autre de plusieurs encablures, fendant les vagues dans votre direction. Un navire comme le vôtre n'a aucune chance de distancer un tel poursuivant. L'autre bâtiment, le plus éloigné, est pourvue d'un immense bélier à sa proue. Une figure vêtue d'une tunique verte se dresse à la rambarde avant. Tout d'abord, vous n'en croyez pas vos yeux, mais lorsque le vaisseau s'approche, vous devez vous rendre à l'évidence : sur sa dunette se dresse le Maître Kaï Suprême Rune de Feu.

À la main, il brandit le glaive de lumière, le *Sommerswerd*, prêt à pulvériser votre navire et tous ses occupants. L'angoisse et la peur serrent votre cœur, car en dépit de votre puissance, vous n'êtes pas à la hauteur d'un Maître Kaï Suprême.

Les cris de l'équipage vous tirent de votre rêverie. Le grand voilier s'est déjà rangé sur le flanc du *Marchand Saignant*. Son équipage s'affaire à lancer cordes et grappins par-dessus les rambardes, forçant les deux vaisseaux à naviguer en parallèle.

— Préparez-vous à repousser l'abordage ! hurle le capitaine Mosk.

Tous les pirates dégainent leurs armes. Près de vous, Lakaast soulève une énorme hache et Goragik commence à se transformer en créature bizarre pleine de griffes et de crocs. Tout à coup, une lumière éblouissante emplit vos yeux, vous aveuglant momentanément. Une décharge de feu ardent a été émise depuis le second bâtiment ennemi, pulvérisant et sectionnant le grand mât du *Marchand Saignant*. Vous devinez immédiatement, sans grande difficulté, que l'énergie a été projetée par le Glaive de Sommer.

Le mât enflammé s'écroule sur le pont et démolit une bonne portion de la rambarde. Un groupe de pirates est projeté par-dessus bord, hurlant de terreur en s'abîmant dans les flots. Reld, le second, fait des moulinets avec un cimenterre ensanglanté, désignant les marins Kirlundiens qui envahissent le pont.

— Mort aux *Sommlending* ! hurle-t-il en se précipitant dans la mêlée.

Si vous voulez vous joindre à l'équipage dans le feu de l'action, rendez-vous au **42**. Si vous estimez préférable de demeurer en retrait, rendez-vous au **47**.

## 38

Le sable explose sous vos pieds. Avec un cri, vous reculez devant l'éruption, brandissant votre arme devant vous. Du trou béant surgit alors la présence familière du capitaine Mosk. Son ricanement caractéristique parvient à vos oreilles au moment même où il se dresse devant vous.

— Aaah ... Nos routes se croisent à nouveau, n'est-ce pas ? Que penses-tu du cadeau du Ghoulag ? La mort ne peut me retenir, et à chacune de mes réanimations, j'ai le pouvoir de me transporter en n'importe quel lieu désiré. Pratique, non ?

L'effarement vous envahit à nouveau, tandis qu'une main glacée serre votre cœur. Pour atteindre votre but, vous allez devoir accomplir l'impossible, tuer ce qui ne peut être tué, vaincre une puissance qui ne peut être vaincue. Pourtant, en contemplant la créature, vous entrevoyez un espoir, car peut-être, au cours du périple, avez-vous mis la main sur un moyen de terrasser cette malédiction une fois pour toutes.

Le capitaine Mosk fait un pas de l'avant, avec une pointe d'hésitation. Mais c'est en vous regardant droit dans les yeux qu'il prend la parole.

— C'est juste, n'est-ce pas ? Deux créatures noires, nées de l'esprit de Naar, luttant pour savoir laquelle méritera de devenir son champion ? Nous voici, en un lieu où furent livrées tant d'anciennes batailles, là où un grand héros des Ténèbres connut son destin, afin de déterminer si toi, le Fils de Naar, tu es digne de la tâche que tu dois encore accomplir.

— Que veux-tu dire ? demandez-vous, votre curiosité piquée au vif.

— Crois-tu que Naar te réserve vraiment une relique puissante là-dessous ? Crois-tu vraiment que tout ceci – l'épreuve du Ghoulag, le némésis que je représente – ne sont que des obstacles apparus par hasard sur ta route ?

Mosk sourit cruellement.

— Si tu crois cela, non seulement es-tu un crétin, mais en outre, tu perdras assurément. Naar déteste placer sa confiance en un champion qui n'a pas été mis à l'épreuve.

Pour la troisième fois, le capitaine mort-vivant dégaine son cimeterre face à vous. Cette fois, il le lève très haut au-dessus de sa tête.

— Il ne peut y avoir qu'une issue à ce combat. Lorsque tout sera terminé, un seul d'entre nous se relèvera.

Sur ce, il vous attaque une fois de plus.

### **CAPITAINE MOSK**

Habilitété 22 – Endurance 28

Si vous remportez le combat, vous devez empêcher sa réanimation. Si vous possédez le Collier de Pierre, rendez-vous au **15**. Si vous possédez une Larme Aquamarine des Sables, rendez-vous au **9**. Si vous ne possédez pas ces objets, rendez-vous au **36**.



## 39

Reld vous suggère de rester à bord pendant qu'il va informer le reste de l'équipage du petit changement dans la hiérarchie. Il croit préférable que les explications soient données par quelqu'un que les hommes connaissent, plutôt que par vous. Il croit aussi préférable que vous passiez les quelques jours suivants à bord, à l'écart des autres. Beaucoup d'hommes dans le camp étaient attachés au capitaine Mosk et ne laisseraient pas passer une occasion de le venger. C'est une situation que Reld aimerait éviter, en dépit – ou à cause – de votre goût du sang.

Enfin, vous ne perdez qu'une journée aux îles Lakuri.

Le lendemain, le vaisseau, réapprovisionné, quitte l'île et entame la dernière partie de son voyage vers la Vassagonie. Les cales pleines, les dégâts éventuels réparés, le *Butin du Vainqueur* déploie ses voiles et disparaît sur la mer bleue, en direction du sud.

Rendez-vous au 4.

## 40

Les deux carreau frôlent votre tête lorsque vous la penchez promptement de côté. Sans hésiter un seul instant, vous poursuivez votre avance. Grognant de colère, vous chargez les deux marins, prêt à porter un coup mortel à chacun de ces deux insectes. Devant la promptitude de vos réflexes, ils poussent des exclamations de surprise, mais leur ahurissement ne les empêche pas de s'emparer des dagues qu'ils portent à la ceinture lorsque vous les attaquez.

### **MARINS KIRLUNDIENS**

Habilitété 14 – Endurance 18

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au 47.

## 41

Vous grimpez agilement au mur, sûr de votre force et de votre résistance. En quelques minutes, vous surmontez l'obstacle et pénétrez dans le palais par la fenêtre. Jetant un dernier coup d'œil à l'extérieur, vous réalisez que vous avez achevé votre escalade juste à temps : une patrouille vient d'apparaître en contrebas, longeant lentement le mur. En étudiant la salle dans laquelle vous êtes entré, vous déduisez qu'il s'agit d'un entrepôt pour vieux uniformes. Si vous en revêtez un, cela vous permettra de déambuler dans le palais labyrinthique sans attirer indûment l'attention. C'est donc ce que vous faites, et sans la moindre difficulté, vous atteignez bientôt l'aire d'envol des Itikars. Rendez-vous au 24.

## 42

Vous suivez Reld dans la multitude acharnée devant vous, dégainant votre arme et hurlant à vous arracher les poumons. Le bruit des corps s'entrechoquant est vite suivi des premiers cris d'agonie de la bataille. Au cours de ces premiers instants, vous tranchez dans toutes les directions, confus par la guerre qui fait rage autour de vous. Tout à coup, vous êtes personnellement agressé par un commando de marine Kirlundien de forte corpulence.

### **COMMANDO DE MARINE KIRLUNDIEN**

Habilitété 16 – Endurance 16

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au 32.

## 43

Les Kirlundiens, privés de leur maître, submergés, se jettent à la mer, ou sur le pont du *Marchand Saignant* condamné, alors que les pirates s'emparent de leur vaisseau. Au moment même où les derniers cordages ont été coupés, les derniers grappins rejetés, le navire de Rune de Feu emboutit le *Marchand Saignant* dans une affreuse cacophonie de planches brisées.

Lakaast le Xagash rugit de fureur, projeté contre la rambarde au moment où les navires se heurtent. Il se préparait à bondir d'un vaisseau à l'autre, mais il n'a pas été assez rapide. Cordes et filets s'abattent sur lui, le faisant prisonnier, pendant que Rune de Feu saute sur le pont juste derrière lui. À court de temps, vous faites la décision d'abandonner Lakaast.

Le voilier prend la mer, se séparant de la coque dévastée de l'ancien bateau des pirates. Rune de Feu, les flammes consumant les infrastructures derrière lui, vous regarde partir avec incrédulité, le visage tordu par la fureur. Secouant son poing dans l'air, il hurle :

— Ce n'est pas terminé, Drakkar ! Le maléfice que tu représentes sera rayé de la carte du monde !

Vous lui riez au visage pendant que votre nouveau navire s'éloigne du lieu du combat et se perd en haute mer, loin de vos ennemis. Rendez-vous au **13**.

## 44

Vous voyagez pendant trois jours, et pendant ce temps, vous devez consommer 3 Repas ou être pénalisé de 9 points d'Endurance. La Discipline de la Chasse ne vous sera d'aucun secours dans le royaume désert de Vassagonie, aussi perdrez-vous 3 points d'Endurance pour chaque Repas dont vous vous priverez. Survolant des territoires arides, vous volez la nuit, lorsque l'air est frais, et prenez des pauses durant le jour. Le quatrième soir, vous apercevez enfin votre destination, un site presque entièrement recouvert de sable.

Voilà des siècles, toute cette région fut excavée par Haakon et ses séides, qui cherchaient à s'emparer du Livre du Magnakaï. Ce tome offrait l'espoir du renouveau à l'Ordre Kaï après sa décimation, aussi le Seigneur des Ténèbres comptait-il le détruire. Il faillit réussir, mais il échoua au seuil du triomphe, vaincu par le Kaï légendaire, Loup Solitaire.

Aujourd'hui, tout a été recouvert par le sable, sauf les sommets de quelques ruines. Il ne reste presque aucune trace de l'ancien site archéologique ; le désert a conquis l'histoire.

Laisant derrière votre Itikar, qui attendra – vous l'espérez – votre retour triomphal, vous vous dirigez vers le Tombeau du Majhan. Vous ne tardez pas à remarquer une entrée dans le flanc de l'une des ruines – une entrée qui paraît avoir été ouverte exprès pour vous.

Vous fronchez les sourcils, songeur. Haakon aurait-il pu prévoir votre venue, même tant de siècles à l'avance, et aménager ce portail à votre intention ?

Sans hésiter, vous marchez dans cette direction. Vous êtes presque arrivé au but lorsque subitement, une main jaillit du sable et saisit votre cheville. Vous trébuchez, et en même temps, une douleur cuisante emplit votre pied. Une aiguille quelconque s'y est plantée – une aiguille empoisonnée. Vous vous tordez de douleur dans le sable, au moment où une seconde main jaillit de terre et se referme sur votre autre cheville.

Désespérément, vous dégainez votre arme et frappez les mains. Elles se retirent momentanément, mais uniquement pour révéler un danger plus grave encore.

À moins de bénéficier de la Discipline de l'Immunité, vous perdez 6 points d'Endurance en raison du poison qui circule dans vos veines. Si vous restez en vie, rendez-vous au **38**.

## 45

En vous approchant du garde, vous tentez de prendre l'apparence d'un noble Vassagonien de haut rang. Lissant vos traits durs, vous parlez le Vassagonien à la perfection – avec un accent à peine perceptible – tout comme si vous étiez né en plein cœur de cette vaste cité.

— Autorisation ? glapit abruptement la sentinelle d'une voix crissante.

— Mon cher cousin, répondez-vous avec arrogance. Si tu ne me laisses pas passer immédiatement, je te suggère de trouver un endroit où cacher ta tête. Elles me paraît enflée, et je crois qu'il faudra bientôt te l'amputer pour ton propre bien.

— Je ne te reconnais pas, dit le petit homme, cette fois avec une trépidation évidente.

Il craint manifestement ce qui risque de lui arriver si vous dites la vérité.

— Allons, je n'ai pas toute la journée pour tolérer tes balivernes. Laisse-moi immédiatement passer ou je ferai personnellement un rapport à mon cousin.

Sur cette note de finalité, vous passez devant lui avec la plus totale assurance.

Le garde, complètement intimidé, vous laisse passer, pendant que vous jouez à la perfection le rôle d'un seigneur contrarié. Ricanant sous cape, vous vous orientez rapidement dans le Palais labyrinthique, errant dans son dédale de couloirs et de chambres jusqu'à ce que vous trouviez l'aire d'envol des majestueux Itikars. Rendez-vous au **24**.

## 46

Le navire se dresse à une hauteur incroyable sur la crête d'une vague, puis s'abat brusquement dans le creux qui s'ensuit. Un craquement hideux emplît vos oreilles lorsque la coque s'ouvre toute grande. Le vaisseau ne peut subir davantage de dégâts ; alors que vous tentez désespérément de le diriger dans l'orage, il se fragmente sous vos bottes. Une fois englouti par la tempête, même Naar ne peut plus vous sauver. Vous hurlez de frustration jusqu'au moment où les eaux froides se referment sur votre visage. Votre vie et votre quête prennent fin ensemble dans les profondeurs de l'océan.

## 47

La bataille fait rage autour de vous, mais l'issue du combat demeure incertaine. Les marins Kir-lundiens comptent parmi les meilleurs bretteurs sur les mers du Magnamund, mais les pirates ont l'expérience pour eux, endurcis par des années de raids et de pillages. Scrutant les rangs, vous apercevez ce qui semble être le capitaine ennemi, occupé à exhorter ses hommes. Peut-être pourriez-vous faire pencher la balance en votre faveur en éliminant cette menace vociférante ?

Tout à coup, une autre décharge de lumière blanche vous éblouit. En même temps, une nouvelle déflagration incandescente frappe de plein fouet le *Marchand Saignant*. Tout en roulant sur les planches du pont, vous entendez un cri de rage strident. Goragik, aux prises avec trois commandos de marine, acculée à un brasier allumé par le Glaive de Sommer, est coincée dans une situation qui paraît sans espoir. Subitement, elle fait un geste compliqué des mains et disparaît dans un nuage de fumée, se téléportant en un lieu que vos sens ne peuvent déceler.

Vous venez de perdre, dans l'immédiat, l'un de vos guides.

Un troisième rayon lumineux pulvérise la proue du vaisseau et vous êtes à nouveau jeté sur les planches. Tout en vous redressant avec difficulté, vous analysez vos options.

Si vous voulez attaquer le Capitaine ennemi, rendez-vous au **6**.

Si vous voulez rester derrière les rangs des pirates, rendez-vous au **27**.

## 48

Vous avez franchi les trois quarts de la distance verticale lorsqu'un cri se fait entendre en contre-bas. Vous n'avez pas réussi à vous hisser sur la paroi assez vite, et une patrouille vous a repéré. Après avoir hurlé à votre intention que vous deviez descendre sous peine d'être abattu, les gardes lèvent leurs arbalètes et se mettent à tirer. Vous ne pouvez pas vous mettre à esquiver agilement les traits dans votre situation, aussi devez-vous focaliser votre concentration sur votre but.

Lorsqu'un carreau s'enfonce profondément dans votre mollet, vous manquez de pousser un hurlement de souffrance, mais vous ravalez votre cri : vous êtes l'Élu des Ténèbres de Naar et de telles démonstrations de faiblesse sont indignes de vous. Au lieu de cela, vous serrez les dents et poursuivez votre ascension jusqu'à la fenêtre.

Une fois en sécurité à l'intérieur, vous arrachez la flèche de votre mollet avec un grognement de douleur. Cette blessure vous coûte 4 points d'Endurance. Vous étudiez ensuite la salle dans laquelle vous êtes entré. Vous comprenez rapidement qu'il s'agit d'un entrepôt pour vieux uniformes. Si vous en revêtez un, cela vous permettra de déambuler dans le palais labyrinthique sans attirer l'attention. C'est donc ce que vous faites, et bientôt, sans la moindre difficulté, vous atteignez l'aire d'envol des Itikars.

Rendez-vous au **24**.

## 49

Le capitaine Reld donne la permission à l'équipage et à vous-même de passer la nuit sur l'île. Les hommes, qui ont grand besoin de repos et de temps libre, ne tardent pas à se disperser parmi les tentes et les abris de fortune. Errant dans ce petit village insolite, vous tombez sur un groupe d'hommes en train de parier sur l'issue d'un combat entre deux guerriers. Apparemment, ils sont engagés dans un combat à mort, et d'après ce que vous pouvez en déduire, le gagnant aura droit à une part importante des paris. Si vous voulez assister au spectacle, rendez-vous au **7**. Si vous préférez retourner à bord du vaisseau pour la nuit, rendez-vous au **14**.

## 50

Votre regard est attiré par une petite cavité dans le mur en face de l'issue. Focalisant votre vision nocturne, vous discernez un léger scintillement à l'intérieur. Glissant la main dans cette alvéole, vous en retirez une gemme sombre. Inscrivez-la sur votre Feuille d'Aventure sous le nom de la Pierre de Haakon. C'est un Objet Spécial, mais elle n'a aucun pouvoir connu et ne vous confère pas de points bonis.

Haakon, souhaitant anéantir les forces qui défendaient le Livre du Magnakaï, a dû se servir de cette gemme pour invalider les sceaux de protection qui le séparaient du Livre. Amplifiant sa propre puissance grâce à celle de la pierre, il était prêt à livrer un grand combat contre la force protectrice, lorsqu'il a été abruptement dérangé.

C'est du moins ce que vous avez toujours cru, avant de venir ici.

Lorsque vous examinez la pierre de plus près, vous demeurez le souffle coupé, une expression d'horreur peinte sur votre visage. Cette gemme que vous tenez est sillonnée de fissures, tout comme si *quelque chose* avait brisé sa puissance. Sa forme étoilée est ébréchée en plusieurs points, exactement comme si l'assaut contre la Chambre du Livre avait non seulement échoué, mais détruit la gemme elle-même. Pis encore, aucun de vos sens ne décèle la moindre trace de puissance. Vous seriez en droit de croire que cet objet *n'a jamais été une Pierre Maudite*. Il ne s'agit sûrement pas, quoi qu'il en soit, de l'arme que Haakon a utilisée pour lutter contre Loup

Solitaire, pas plus qu'il ne s'agit d'un artefact créé par Agarash le Damné.

Il semblerait que toute cette étape de votre quête n'ait servi qu'à retrouver un article inutile dans le cul de nulle part. Si votre foi n'a encore jamais été ébranlée, elle l'est maintenant, car cette pierre ne vous aidera aucunement à récupérer Helshezag en territoire ennemi, en plein cœur du Sommerlund. Les paroles du capitaine Mosk concernant l'épreuve de Naar vous reviennent à l'esprit, hantant vos pensées en même temps que le rire de Mosk.

Abattu, dévasté, vous ne savez plus s'il vous reste le moindre espoir de réussir. Seul dans la crypte obscure où les forces des Ténèbres ont connu l'une de leurs plus grandes défaites, vous vivez votre propre heure la plus noire.

Comment, désormais, allez-vous triompher ?

Pour poursuivre votre quête en dépit du destin qui s'acharne impitoyablement sur vous, vous allez devoir affronter vos ennemis au cœur de leur patrie, en lisant la prochaine aventure de *L'Élu des Ténèbres*, qui aura pour titre :

## ***LES SCIONS DU DÉSASTRE***