

# L'ÉLU DES TÉNÈBRES

---

## 1 ~ LA NAISSANCE DE L'ÉLU

*Sean Robert Shaw*

*Titre original : Birth of the Dark One*  
*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.

Mais d'abord, avant même d'entamer ces quêtes, vous devez trouver le moyen de fuir la ville. Dans ce but, vous vous êtes vu assigner une garde d'élite formée de troupes Drakkarim de choc, ainsi qu'un itinéraire complexe que vous emprunterez dès l'aube.

## **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 ceux 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 Habileté pour toute la durée du combat. Il arrive qu'une créature soit immunisée contre ce pouvoir. Si cela se produit, vous serez averti.

***Science Équestre***

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

***Régénération***

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

***Immunité***

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

Choisissez vos cinq Disciplines judicieusement, car elles vous seront d'un secours précieux lorsque vous accomplirez votre destinée dans l'écheveau de Naar.

Rendez-vous maintenant au **1**.

## 1

Goragik se tient devant vous. Les longues robes de la Nadzirane traînent au sol pendant qu'elle vous fixe de son regard. Un doigt crochu, semblable à une griffe, gratte une joue reptilienne et grumelée, tandis qu'une paire d'yeux laiteux font naître un frisson sur votre échine.

— Tu viendras me retrouver à l'est, près de l'endroit où fut située Aarnak, croasse-t-elle. Là, nous déterminerons quelle est la volonté de Naar en ce qui te concerne.

Elle vous tourne le dos et marche jusqu'à l'autre bout de la pièce. Son mépris pour cette tâche est évident. Elle fut rejetée du Conseil des Nadziranim pour avoir prôné une approche plus agressive envers le monde. Elle croyait que pour préserver la dernière cité des Royaumes des Ténèbres, une attaque massive contre le Kaï était nécessaire, semblable à celle qui anéantit jadis le Premier Ordre Kaï. Ses pairs lui ont rappelé que peu de temps après, les Seigneurs des Ténèbres ont connu une défaite écrasante, et que quelques années plus tard, ils ont été entièrement détruits. Bien qu'elle ait protesté, affirmant avec justesse que ces événements étaient dus à des circonstances hors de toute stratégie, le Conseil l'a reléguée à un poste inférieur. Depuis ce temps, son rôle se limite à celui d'une messagère pour les Nadziranim de rang plus élevé.

C'est sur elle que repose la tâche de vous mener en sécurité et d'assurer votre avènement. Quoique ce soit une mission peu enviable, surtout si vous êtes tué, elle a le potentiel de rendre à Goragik son influence et son autorité, et de lui en conférer plus qu'à tous les Nadziranim du dernier millénaire ... si elle réussit.

Elle fait brusquement volte-face et vous regarde dans les yeux.

— Ton itinéraire a été décidé. Tu tenteras de fuir avec une escorte de Kraans. S'ils n'arrivent pas à percer les lignes ennemies, tu devras te fier sur tes propres ressources pour arriver sain et sauf à notre lieu de rendez-vous.

Elle ricane doucement.

— Ne sois pas si craintif, petit homme. Mon destin est inexorablement lié au tien. Je n'ai aucun intérêt à te voir en mauvais état.

Ses yeux se posent sur une arche sur votre droite.

— J'ai fait venir une créature qui pourra sans doute garantir ta sécurité si les choses tournent mal.

Vous vous tournez vers l'arcade, pour vous retrouver face à face avec une lourde créature reptilienne. C'est l'un des Xagash, les Seigneurs des Ténèbres inférieurs qui n'étaient que légèrement moins puissants que leurs maîtres. Leur plus grand point faible était leur vulnérabilité aux armes des mortels, ce qui les rendait à peu près aussi utiles que les Gloks, la chair à canon classique des Maîtres des Ténèbres. Néanmoins, avec leur grande force, les Xagash sont considérés aussi importants que les Nadziranim à Helgedad, et commandent à de vastes légions de guerriers qui n'attendent que leurs ordres. Là où les Nadziranim se sont spécialisés dans la sorcellerie, donnant ainsi naissance aux créatures des Ténèbres, les Xagash sont devenus les généraux et les commandants militaires des armées d'Helgedad. C'est ce qui a permis à cette cité de survivre alors que toutes les autres ont succombé : la puissance militaire des Xagash tient en échec la soif de pouvoir des Nadziranim, qui a conduit à la perte de Kaag et des autres Cités Noires.

Votre quête doit être d'une grande importance aux yeux de ces officiers supérieurs, pour qu'ils vous laissent ainsi disposer de l'un des leurs comme garde du corps.

— Son nom est Lakaast, dit Goragik. Il te guidera à travers l'armée du Sommerlund jusqu'à ce que tu sois en sécurité. Jusqu'alors ...

Elle fait d'étranges signes dans les airs avec ses doigts et s'évapore. Vous êtes désormais seul avec Lakaast. Rendez-vous au **32**.

## 2

Vous entrez dans une zone remplie d'artillerie ennemie. Filant d'une lourde pièce d'armement à l'autre, vous parvenez à esquiver les regards des ennemis pendant un bon moment. Lentement, une fois convaincu que vous n'êtes plus traqué, vous commencez à effectuer un mouvement tournant qui vous éloignera des lignes ennemies et d'Helgedad. Vous remarquez alors une gigantesque tour de siège sur roues. Près de là, vous distinguez aussi un chaudron d'huile enflammée, et une idée vous vient à l'esprit. Si vous désirez tenter de détruire la tour de siège, rendez-vous au **47**. Si vous préférez vous éloigner rapidement d'ici, rendez-vous au **3**.

## 3

Vous vous hâtez de traverser le champ rempli de machines de guerre, glissant tel un spectre entre les nombreux instruments de mort. Tout à coup, vous réalisez que vous avez perdu le sens de l'orientation. Le crépuscule approche et vous êtes toujours au cœur du camp ennemi. En regardant autour de vous, vous n'apercevez même plus Helgedad : la cité est dissimulée à vos regards par les tours de siège géantes qui vous entourent. Si vous maîtrisez le Pistage, rendez-vous au **11**. Sinon, rendez-vous au **6**.

## 4

Votre Kraan pousse un grognement de douleur lorsqu'il est atteint par un éclair. De nouvelles décharges d'énergie strient l'air autour de vous, mais vous vous assurez d'être défendu par la carcasse de votre monture. Saignant et agonisant, le Kraan s'abat au sol, mais heureusement, il touche terre le premier, son corps amortissant ainsi votre chute. Néanmoins, vous êtes tombé d'une hauteur considérable, et lorsque vous boulez au sol, vous perdez 5 points d'Endurance. Vous vous relevez et délaissez le cadavre de votre monture écrasée, prêt à traverser les lignes ennemies à pied. Rendez-vous au **10**.

## 5

Vous n'entendez pas le garde se faufiler derrière vous. Pendant que vous consacrez toutes vos forces à renverser le chaudron d'huile enflammée, il n'a qu'à enfoncer la lame de son épée dans votre dos. Votre existence prend fin ici, au milieu du camp ennemi.

## 6

Scrutant les environs avec confusion, vous découvrez brusquement la direction que vous devez emprunter. Mais avant que vous ne puissiez filer, une voix sévère claque dans l'air :

— Qui êtes-vous et que faites-vous ici ?

Si vous maîtrisez l'Espionnage, rendez-vous au **9**. Sinon, rendez-vous au **7**.

## 7

Vous faites volte-face et découvrez la silhouette d'un Compagnon Kai. Dès qu'il discerne vos traits, qui sont indubitablement ceux d'un Drakkar, il pousse un cri et vous attaque.

### **SEIGNEUR KAI**

Habilitété 22 – Endurance 26

Si vous émergez vainqueur du combat, rendez-vous au **13**.

## **8**

Vous vous hissez sur le Kraan, mais la maudite bête tente immédiatement de vous désarçonner ! Les Kraans sont des animaux rétifs et n'apprécient guère les cavaliers étranges. Fébrilement, vous tentez de vous maintenir en selle, tandis que le Kraan, comme frappé de folie, sautille et bat frénétiquement des ailes. Avec un cri de colère, vous resserrez les rênes. Lakaast voit que vous éprouvez des difficultés et vient vous aider, mais avant qu'il n'arrive à votre hauteur, le Kraan a déjà réussi à vous jeter contre les murs et la voûte, ce qui vous fait perdre 4 points d'Endurance. Émettant des mots gutturaux, Lakaast oblige le Kraan à se calmer, ce qui vous permet enfin de maîtriser la bête. Rendez-vous au **17**.

## **9**

Vous parvenez à altérer les traits de votre visage de façon à adopter l'apparence et les manières d'un soldat Lencien. Vous faites volte-face et apercevez un Compagnon Kaï qui vous dévisage avec curiosité. Manifestement, son Sixième Sens l'avertit que quelque chose cloche, mais rien dans votre apparence actuelle ne trahit la vérité. Vous marmonnez une excuse, selon laquelle vous revenez du front après une longue journée de combats acharnés. Avant qu'il ne puisse percer à jour votre véritable identité, vous vous éloignez en direction de l'autre extrémité du camp. Rendez-vous au **13**.

## **10**

Vous commencez par vous assurer que vous n'avez pas subi de blessures graves. Des guerriers s'approchent dans toutes les directions, rendant toute fuite immédiate difficile. Avant que vous ne puissiez étudier davantage la situation, vous êtes assailli par un combattant aguerri.

### **CHEVALIER DE LA MONTAGNE BLANCHE**

Habilitété 18 – Endurance 24

Si vous triomphez en 5 Assauts ou moins, rendez-vous au **28**. Si vous n'arrivez pas à vaincre ce guerrier en 5 Assauts, rendez-vous au **44**.

## **11**

Votre science du Pistage vous permet de déterminer quelle direction vous devez emprunter afin de quitter cette région du camp et de pouvoir ensuite en sortir. Vous vous mettez immédiatement en route, avant qu'une silhouette proche ne puisse arriver à votre hauteur. Rendez-vous au **13**.

## **12**

Vous dirigez votre Kraan vers le sol, dans l'espoir de voler sous les vaisseaux du ciel. Vous comprenez trop tard que pour passer en dessous, vous devez aussi vous en approcher, ce qui permet aux hommes sur les navires de vous viser attentivement et de vous décocher des salves d'énergie magique avant que vous ne puissiez les esquiver. Tirez un nombre de la Table de Hasard. Si vous maîtrisez la Science Équestre, vous pouvez soustraire 1 point. Si le résultat est :

2 ou moins	Rendez-vous au <b>42</b> .
De 3 à 6	Rendez-vous au <b>4</b> .
De 7 à 8	Rendez-vous au <b>37</b> .
9	Rendez-vous au <b>16</b> .

## 13

Vous vous retrouvez bientôt en bordure de la région où l'équipement militaire est rassemblé, prêt à vous aventurer dans une autre section du camp. Vous remarquez, en observant les alentours, que ces parages sont beaucoup plus fréquentés. Rendez-vous au **30**.

## 14

Vos instincts vous avertissent de l'imminence du missile magique avant même que le magicien ne puisse viser correctement. Bondissant de côté, vous bottez son bras pour interrompre son sortilège et l'attaquez immédiatement. Avec l'énergie du désespoir, il tente de se défendre.

### MAGICIEN

Habilitété 14 – Endurance 21

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **19**.

## 15

Vous suivez Lakaast hors de la ville, où il se dirige vers une tour élevée sur la périphérie. À l'horizon, les premières lueurs de l'aube commencent à paraître ; tout en vous hâtant dans le sillage de Lakaast, vous voyez d'ailleurs le soleil poindre.

Les bâtiments de tous côtés sont relativement neufs comparés à ceux des autres cités anciennes du Magnamund. Historiquement, vers la fin de la guerre qui ravagea les Royaumes des Ténèbres, Helgedad fut presque nivelée. Les rares survivants du désastre rebâtirent lentement la ville, sans se faire remarquer des forces du Bien qui régnaient alors sur le monde. Le reste du Magnamund ayant relégué Helgedad au statut de mauvais souvenir, elle put renaître de ses cendres au cours du millénaire suivant, jusqu'à ce qu'elle redevienne la puissante cité d'autrefois. Avec une population d'un million de Gloks, de plusieurs centaines de Drakkarim et de nombreux autres habitants, elle est aujourd'hui en mesure de résister au Kaï pendant très longtemps. La guerre se prolongera vraisemblablement assez longtemps pour vous permettre d'accomplir votre quête et de revenir déchaîner l'apocalypse sur les ennemis d'Helgedad.

Vous arrivez bientôt devant une haute tour noire. De nombreux balcons différents saillent de sa paroi lisse et verticale. L'enseigne au-dessus de la tour vous apprend qu'il s'agit de l'écurie – ou de l'édifice qui se fait passer pour l'écurie lorsqu'il est question de Kraans et de Zlans.

Une fois à l'intérieur, vous gravissez les degrés et rencontrez les autres Drakkarim qui vous escorteront hors de la cité. Dès votre entrée dans la salle, vous remarquez que chaque guerrier a un grade supérieur au vôtre. La plupart sont capitaines, les chefs d'élite des troupes d'assaut Drakkarim. Lorsque vous pénétrez dans la pièce, ce n'est pas vous qu'ils saluent, mais bien Lakaast. Celui-ci leur fait signe de chevaucher leurs Kraans.

Vous jetez à Lakaast un regard interrogateur. Il se tourne vers vous, son faciès de brute exprimant clairement son irritation face à votre incompetence de bleu.

— Nous n'osons pas employer des Zlans, même s'ils sont plus forts et mieux adaptés à un long voyage comme le nôtre. Ils offrent des cibles trop faciles. Nous devons nous fier sur les Kraans pour leur vitesse et leur discrétion.

Sur ce, il vous donne l'ordre de choisir une monture à l'extrémité de l'aire d'envol.

Si vous maîtrisez la Science Équestre, rendez-vous au **35**. Sinon, rendez-vous au **8**.



## 16

Vous êtes frappé par une demi-douzaine d'éclairs lumineux. Vous n'avez pas le temps de crier : déjà, votre corps calciné est entré en état de choc. En quelque sorte, vous avez de la chance, car vous ne ressentirez pas l'impact de votre Kraan mort vous broyant sous son poids en s'écrasant au sol. Vous ne sentirez pas vos côtes brisées s'enfoncer profondément dans vos poumons, ni la longue agonie qui vous attend sous la masse étouffante du Kraan. Enfin, lorsque les soldats arriveront sur place pour achever les survivants de leurs épées, vous ne serez plus là pour ressentir le fer froid de leurs lames. Votre existence trouve ici son terme tragique.

## 17

Les Kraans prennent leur envol dans la lumière de l'aube. Le sol défile à une vitesse incroyable ; vous vous approchez rapidement des murailles de Helgedad et du camp ennemi qui les entoure. Exhortant votre monture à accélérer, vous scrutez le camp sous ses vastes ailes noires avec une certaine trépidation. D'innombrables guerriers de toutes les nationalités se pressent là-dessous. De temps à autre, un vêtement vert dans la mer de tentes grises trahit la présence des Maîtres Kaï qui les mènent au combat. Le Kaï a soulevé une armée venue de toutes les nations du Magnamund afin d'anéantir les derniers vestiges des Seigneurs des Ténèbres.

Lorsqu'ils lèvent la tête et discernent les nombreux Kraans dans l'azur, des cris d'alarme se font entendre. Une cloche lointaine se met à sonner et quelques archers tentent de vous décocher leurs flèches. Toutefois, vous volez beaucoup trop haut pour qu'un projectile venu du sol vous atteigne. Fort de cette certitude, vous ricanez en observant leurs efforts futiles.

Vous avez franchi la moitié du camp ennemi lorsque les membres de votre escorte poussent soudain des exclamations d'angoisse. Vous relevez la tête pour voir d'où vient le problème.

Rendez-vous au **46**.

## 18

L'éclair incandescent vous atteint en pleine poitrine. Tirez un nombre de la Table de Hasard (0=10). Le résultat représente les points d'Endurance que vous perdez. Si vous maîtrisez la Chasse, vous pouvez soustraire 3 points au nombre obtenu. Avant que le Magicien ne puisse formuler un autre sortilège, vous l'attaquez.

### MAGICIEN

Habilitété 14 – Endurance 21

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **19**.

## 19

La tente brûle autour de vous, enflammée par les sortilèges du Magicien. Fouillant rapidement l'intérieur, vous pouvez vous emparer des objets suivants :

- Pendentif à l'Étoile de Cristal (Objet Spécial)
- Potion d'Alether (Objet du Sac à Dos ; améliore l'Habilitété de 2 points pour la durée d'un seul combat)
- Dague
- Sabre
- Bâton

Le feu attire l'attention d'un grand nombre de personnes. Vous devez promptement trouver une autre cachette. Si vous désirez vous réfugier dans la tente verte, rendez-vous au **31**. Si vous préférez vous engouffrer dans la tente blanche, rendez-vous au **25**. Si vous estimez préférable de vous enfuir avant d'être pris au piège, rendez-vous au **34**.

## **20**

Vous entrez dans une région du camp remplie de blessés et d'estropiés. Tout en traversant cette zone, vous parvenez à semer tout poursuivant éventuel. En bordure de l'aire réservée à cet hôpital de fortune, vous remarquez un immense tas de rochers employés comme projectiles dans les catapultes. En observant cette montagne en équilibre instable, une idée machiavélique vous vient à l'esprit. Peut-être pourriez-vous profiter de votre présence en ces lieux pour infliger des pertes encore plus lourdes à vos ennemis ? Si vous désirez mettre ce plan à exécution, rendez-vous au **21**. Si vous préférez poursuivre votre route sans délai, rendez-vous au **40**.

## **21**

En délogeant quelques pierres, vous ferez crouler la pyramide, qui dévalera la pente et s'abattrait sur les infortunés dans l'hôpital, tuant les blessés qui ne pourront pas s'enfuir à temps. Tout en vous dirigeant prestement vers les quartiers de roc, vous êtes brusquement interpellé par un garde qui trouve votre présence suspecte. Il chevauche rapidement et délibérément vers vous, levant sa lance pour vous interdire toute dérobade potentielle. Dressé sur son destrier, il vise votre cou du fer de son arme.

— Si je n'avais pas peur de me tromper, je dirais que tu ressembles à un Drakkar, soldat. Dis-moi immédiatement ce que tu fais ici, ou tu en subiras les conséquences !

Il vous observe sévèrement.

Si vous maîtrisez l'Espionnage et désirez y recourir, rendez-vous au **24**. Sinon, il se pourrait que vous deviez vous battre : rendez-vous au **27**. Mais vous pouvez aussi vous enfuir à toutes jambes avant que l'homme ne puisse faire virevolter son cheval : rendez-vous au **40**.

## **22**

Vous prenez de l'altitude, tentant de passer au-dessus du front dressé par les vaisseaux aériens et d'échapper à leur angle de tir. Pendant que vous manœuvrez, plusieurs Magiciens voient votre Kraan se séparer des autres et décident de vous prendre pour cible. Tirez un nombre de la Table de Hasard. Si vous maîtrisez la Science Équestre, retranchez 2 points. Si le résultat est :

2 ou moins	Rendez-vous au <b>42</b> .
De 3 à 6	Rendez-vous au <b>4</b> .
De 7 à 8	Rendez-vous au <b>37</b> .
9	Rendez-vous au <b>16</b> .

## **23**

Vos instincts vous avertissent que des éclairs d'énergie fondent sur vous. Guidé uniquement par votre intuition, vous faites plonger votre Kraan à travers une véritable pluie de missiles ardents. L'air grésille tout autour de vous, mais miraculeusement, aucun projectile magique ne vous atteint. Même les Maîtres Kaï demeurent pantois devant votre chance insolente.

Vous devinez cependant qu'il n'y a aucune issue à ce piège infernal. Si vous voulez conserver la moindre chance de survivre, vous devez atterrir et vous fondre parmi les ennemis. À

partir de là, il faudra que vous poursuiviez votre périple à pied.

Vous guidez promptement votre Kraan vers le sol, avant de vous poser à l'endroit où les troupes ennemies se font les plus rares. Rendez-vous au **10**.

## **24**

Promptement, vous adoptez les manières d'un noble Vassagonien et virevoltez pour lui faire face. En boitant délibérément, vous lui donnez l'illusion que vous faites partie des éclopés. Vous affirmez fièrement, sur un ton arrogant, que l'hôpital n'est pas un endroit pour un homme de votre trempe. En entendant cela, il rit.

— Vraiment ? C'est donc toi qui cause tant de problèmes aux infirmiers. J'ai entendu parler de toi. Eh bien, puisque tu es si déterminé à partir, voici une clé dont tu auras probablement besoin dans un avenir proche.

Il vous jette une Clé Grise (Objet Spécial) ainsi qu'un pot de Baume Guérisseur qui vous rendra 2 points d'Endurance. Puis il s'éloigne au trot.

Riant ouvertement de la stupidité de ce garde, vous vous approchez du tas de rochers. Vous en délogez aisément un, ce qui provoque l'effondrement de toute la pyramide. Le garde à cheval se retourne avec surprise. Vous mettez votre masque de Drakkar et poussez un cri de victoire, et son visage se tord sous l'effet du choc et de la rage. Dans l'instant suivant, il est englouti et broyé par l'avalanche de pierres. Les quartiers de roc déferlent ensuite sur l'hôpital, écrasant les blessés et tuant de nombreux soldats incapables d'esquiver l'éboulis mortel à temps.

Avec un cri d'allégresse, vous prenez la fuite sans être incommodé.

Rendez-vous au **40**.

## **25**

Vous pénétrez à la hâte dans la tente blanche et la trouvez déserte. En apparence, il s'agit de la tente personnelle de quelque noble Vassagonien. En fouillant les lieux, vous découvrez les articles suivants, chacun pouvant avoir une utilité future.

- Clé Grise (Objet Spécial)
- Rouleau de Corde
- Sabre
- Lance
- Bâton
- Potion de Laumspur (Objet du Sac à Dos ; rend 4 points d'Endurance ; 1 dose)

Après avoir attendu un certain temps, vous décidez que vous pouvez quitter la tente sans risque. Rendez-vous au **34**.

## **26**

Au moment où vous renversez l'huile, vous entendez le cri d'un garde solitaire :

— Holà ! Toi ! Que crois-tu faire ? Arrête !

Ceci vous distrait juste assez longtemps pour que l'huile se répande autour de vous et enflamme les herbes. Les flammes et la douleur grimpent aussitôt le long de vos jambes. Vous perdez 5 points d'Endurance. Tout en prenant la fuite, vous entendez de nombreuses exclamations de colère et de confusion derrière vous. Rendez-vous au **3**.

## 27

Le garde monté comprend graduellement que vous n'êtes pas un soldat ordinaire. Lorsque vos traits de Drakkar lui apparaissent complètement, son visage exprime la stupeur et la fureur.

— Crève, sicaire de Naar ! hurle-t-il en se précipitant sur vous.

### **GARDE À DOS DE CHEVAL**

Habilitété 15 – Endurance 16

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au **29**.

## 28

Vous serez bientôt submergé par les soldats qui arrivent de partout. Par conséquent, vous n'avez pas le temps de fouiller le Chevalier à la recherche d'objets utiles. Vous devez impérativement réussir à vous échapper, et pour cela, quatre options s'offrent à vous. Si vous désirez revenir en direction d'Helgedad, passant par l'aire des catapultes et des balistes ennemies, rendez-vous au **2**. Si vous voulez vous diriger vers la gauche, vers une région aménagée en hôpital de fortune, rendez-vous au **20**. Si vous souhaitez vous perdre entre les tentes nombreuses du campement, rendez-vous au **30**. Enfin, si vous préférez vous diriger vers l'arrière du camp, à travers une aire réservée aux enclos à bêtes, dans l'espoir de trouver une monture, rendez-vous au **40**.

## 29

Le combat a attiré l'attention de plusieurs nouveaux gardes autour de l'hôpital, et ceux-ci se précipitent maintenant dans votre direction. Vous n'avez plus qu'une chance de leur échapper désormais : mettre votre plan à exécution. Vous courez à en perdre haleine vers le tas de rochers, et dès que vous arrivez, vous en délogez un à toute vitesse. La pyramide s'affaisse d'abord lentement, mais la pente du terrain aidant, les rochers basculent bientôt en avalanche vers les gardes qui accourent. Des expressions d'effroi apparaissent sur leurs traits, et vous les voyez s'écarter le plus vite possible pour sauver leurs vies, abandonnant les victimes impuissantes qui gisent sur les lits de l'hôpital de fortune. Des hurlements montent dans l'air lorsque l'éboulis de pierres broie les patients éclopés et écrase les infirmiers pacifiques qui n'ont jamais levé le moindre canif contre Helgedad. Riant de la mort affreuse des innocents et des faibles, vous vous empressez de vous faire voir en d'autres lieux. Rendez-vous au **40**.

## 30

Vous entrez dans l'aire réservée aux modestes résidences des soldats des armées assiégeantes. Derrière vous, des voix crient que l'ennemi a été vu dans ce secteur. Après une courte période de réflexion, vous décidez qu'il vaut mieux vous cacher dans l'une des tentes pour le moment. En face de vous se dressent justement trois abris de couleur différentes. Si vous désirez entrer dans :

La tente verte	Rendez-vous au <b>31</b> .
La tente blanche	Rendez-vous au <b>25</b> .
La tente bleue	Rendez-vous au <b>39</b> .

## 31

Vous repoussez le rideau de toile qui sert de porte à la tente verte ... et découvrez que vous avez commis une erreur terrible. Un Seigneur Kaï est assis dans cette tente. Averti par son Sixième

Sens, il lève la tête et vous aperçoit immédiatement. Avec un grognement, il dégaine son épée et vous attaque. Vous n'avez pas le choix : vous devez vous défendre.

### **SEIGNEUR KAÏ**

Habilitété 25 – Endurance 28

Vous êtes agressé par une Puissance Psychique intense. À moins de maîtriser le Bouclier Psychique, vous perdrez 2 points d'Endurance additionnels par Assaut. Par ailleurs, le Maître Kaï est lui-même invulnérable à la Puissance Psychique. Vous pouvez cependant vous enfuir après 4 Assauts. Dans ce cas, rendez-vous au **36**. Si vous triomphez, rendez-vous au **33**.

## **32**

Lakaast vous tourne le dos, mais il vous fait signe de le suivre.

— Viens. Nous devons nous équiper pour notre voyage.

Il vous guide hors de la salle, le long d'un corridor du dortoir où vous avez passé la majeure partie de votre jeunesse. Vous reconnaissez l'endroit où il vous emmène lorsque vous arrivez devant une porte d'acier noir. Lakaast la déverrouille avec plusieurs grosses clés noires, qu'il fait apparaître comme par magie. Vous pénétrez ensuite dans une pièce qui sert d'armurerie et d'entrepôt, où vous pouvez choisir parmi les objets suivants :

- Armure de Drakkar (Objet Spécial ; ajoute 6 points à votre Endurance)
- Bouclier (Objet Spécial ; ajoute 2 points à votre Habilité)
- Masque de Mort (Objet Spécial ; ajoute 1 point à votre Habilité)
- Épée
- Dague
- Massue
- Lance
- Marteau de Guerre
- Glaive
- Potion de Guérison (Objet du Sac à Dos ; rend 4 points d'Endurance ; 1 dose)
- Repas : 4

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

Lorsque vous aurez fini de vous équiper, rendez-vous au **15**.

## **33**

Vous fouillez la tente et trouvez les objets suivants, qui vous seront peut-être utiles :

- Clé Grise (Objet Spécial)
- Torche
- Briquet à Amadou
- Rouleau de Corde
- Hache

Un peu plus tard, vous jetez un coup d'œil prudent hors de la tente, et constatez que toute traque a cessé dans les parages. Vous pouvez vous éloigner sans risque. Rendez-vous au **34**.

## **34**

Tout en vous hâtant à travers le camp, vous étudiez les deux alternatives qui s'offrent à vous. Si vous souhaitez vous diriger vers une région transformée en hôpital de fortune pour combattants blessés, rendez-vous au **20**. Si vous préférez vous éclipser dans une aire réservée aux enclos à montures, rendez-vous au **40**.

## **35**

Les Kraans sont des créatures sauvages, difficiles à maîtriser. Par chance, vous avez reçu un solide entraînement dans l'art d'amadouer de telles bêtes. Tout en vous hissant sur son dos, vous murmurez des mots calmants à ses oreilles et permettez à vos esprits d'entrer en contact. Réprimant son caractère farouchement indépendant et son goût avide de liberté, vous ne tardez pas à vous assurer une parfaite maîtrise de l'animal. Rendez-vous au **17**.

## **36**

Tandis que vous vous élancez hors de la tente, le Maître Kaï hurle des ordres et enjoint les autres soldats dans les parages à vous poursuivre. Occupé à fuir éperdument, vous ne portez aucune attention à votre entourage avant d'avoir complètement semé vos ennemis. Une fois hors de danger, vous cessez de courir et prenez le temps de déterminer où vous êtes. Rendez-vous au **40**.

## **37**

Votre Kraan croasse de souffrance lorsqu'il est transpercé par un éclair d'énergie. D'autres décharges font grésiller l'air autour de vous, et tandis que votre monture tombe en vrille, vous êtes également touché par un trait de feu magique. L'énergie vous torture en nimbant votre corps d'un halo électrique. Vous la rejetez en hurlant, mais non sans avoir perdu 10 points d'Endurance. Toutefois, le Kraan est à l'agonie, et même s'il s'écrase au sol en dessous de vous, amortissant la violence de l'impact, vous êtes tout de même projeté sans ménagement sur la terre dure, où vous perdez 5 points d'Endurance additionnels. Vous vous éloignez en chancelant de la carcasse broyée de votre monture, prêt à franchir les lignes ennemies à pied s'il le faut. Rendez-vous au **10** si vous avez survécu à ces épreuves.

## **38**

Vous représentez une menace trop grande pour qu'ils puissent se permettre de vous laisser vivre. Par ailleurs, votre démonstration de lâcheté et de faiblesse déplaît grandement aux forces du Mal, ce qui vaut à votre âme le déferlement de la fureur de Naar. Lorsque vous poussez votre cri de reddition, les Magiciens de la Confrérie n'y accordent aucune attention. Leurs éclairs vous foudroient avec une précision mortelle, et votre Kraan et vous-même tombez du ciel sous la forme d'une gigantesque boule de feu.

## **39**

Vous pénétrez dans la tente bleue et demeurez subitement interdit, convaincu que vous venez de commettre une erreur grave. Un membre de la Confrérie de l'Étoile de Cristal se tient là, furieux de votre intrusion, et lève ses mains pour vous attaquer. Un éclair de foudre quitte ses paumes, droit vers votre visage. Si vous possédez l'Instinct Animal, rendez-vous au **14**. Si vous n'avez pas la maîtrise de cette Discipline, rendez-vous au **18**.

## 40

Vous vous faufilez subrepticement parmi les chevaux, tout en vous dissimulant soigneusement aux yeux des autres créatures. Tout en franchissant cette aire du camp, vous devez manger un Repas ou perdre 3 points d'Endurance, à moins de maîtriser la Chasse.

En vous déplaçant tel une ombre, vous arrivez bientôt à la hauteur d'une tour érigée à la hâte au beau milieu des enclos à bêtes. Mu par la curiosité, vous vous approchez silencieusement de l'édifice. À l'intérieur, vous entendez clairement des battements d'ailes. Puisque la porte n'est pas gardée, vous vous approchez de la serrure et l'examinez attentivement.

Si vous possédez une Clé Grise et si vous maîtrisez l'Immunité, rendez-vous au **43**. Si vous possédez une Clé Grise, mais non la Discipline de l'Immunité, rendez-vous au **41**. Si vous ne possédez pas de Clé Grise, ou si vous préférez ne pas vous en servir, rendez-vous au **49**.

## 41

Vous introduisez la Clé Grise dans la serrure. Elle s'y imbrique parfaitement. Tout à coup, il se produit un déclic, et une aiguille jaillit de la poignée pour piquer votre doigt. Avec un juron, vous secouez votre main, mais vous commencez déjà à ressentir un certain étourdissement. Cette serrure était piégée, et à présent, le poison circule dans vos veines, provoquant de terribles ravages. À moins de posséder une Potion de Guérison, une Potion de Laumspur ou un Baume Guérisseur, vous trouvez la mort ici même, au beau milieu des enclos réservés aux montures ennemies. Mais si vous avez la chance de posséder l'un de ces produits, vous l'employez pour faire cesser l'effet du poison et survivre. Vous perdez cependant 8 points d'Endurance. Si vous avez survécu à cette terrible épreuve, rendez-vous au **43**.

## 42

Votre Kraan croasse de souffrance lorsqu'il est transpercé par un éclair d'énergie. D'autres décharges font grésiller l'air autour de vous, mais vous vous assurez d'être protégé par le corps de votre monture. Le Kraan à l'agonie tombe en vrille, mais s'écrase en dessous de vous et amortit presque entièrement votre terrible chute. En conséquence, vous ne subissez aucune blessure importante. Vous vous redressez promptement et abandonnez la carcasse broyée de votre monture, prêt à franchir les lignes ennemies à pied s'il le faut. Rendez-vous au **10**.

## 43

Vous réussissez à pénétrer dans la tour, mais à l'intérieur, une scène sanglante vous accueille. Des gardes gisent par terre, décapités, exsangues, aveugles, leurs yeux figés dans la mort. Vous dénombrez au moins trente gardes, tous morts. L'effarement vous envahit lorsque vous comprenez qu'une terrible créature a décimé tous les soldats qui étaient postés ici, sans leur laisser la moindre chance de s'en tirer. Seul un Maître Kaï, ou peut-être l'un des anciens Seigneurs des Ténèbres, aurait pu vaincre autant d'hommes aussi facilement. En fait, la plupart des victimes n'ont rien vu venir, car vous apercevez encore des tables de jeu abandonnées en milieu de partie, ainsi que des repas froids inachevés. Quelques cadavres gisent encore sur les tas de paille où de leur vivant, ils prenaient du repos.

D'un air grave, vous dégainez votre arme.

Un ricanement dépourvu de joie monte dans l'air. Vous faites promptement volte-face, et d'une stalle sombre émerge nul autre que Lakaast. Le Xagash avance, ses lèvres laissant paraître ses crocs et dessinant l'esquisse d'un sourire. Il se moque de votre angoisse.

En le voyant, vous relâchez la tension qui vous habite.

— Comment es-tu venu jusqu'ici sans te faire repérer ? demandez-vous. N'essaie pas de prétendre que *toi*, tu as pu te faire passer pour l'un d'eux !

Tout en parlant, vous faites un grand geste du bras, comme pour désigner l'armée entière du Kaï à l'extérieur. D'un coup de queue, Lakaast vous oblige à reculer d'un pas, avant de répondre d'une voix méprisante :

— Ne sous-estime jamais la puissance d'un Seigneur des Ténèbres.

— Tu n'es pas un Seigneur des Ténèbres, rétorquez-vous.

Votre fanfaronnade ne sert qu'à dissimuler votre embarras depuis que Lakaast vous a vu frémir devant ses victimes. Il le sait et ricane derechef, plus bruyamment encore.

— Oh, peut-être pas l'un des grands Seigneurs, mais l'un des Maîtres Inférieurs, ça oui. Souhaiterais-tu le mettre en doute ?

Il désigne les restes des gardes avec désinvolture. Sagement, vous demeurez coi.

— Il y a quelques heures que je t'attends, reprend Lakaast. J'ai trouvé le moyen de quitter ce camp infernal.

Sur ce, il se dirige vers une rangée d'enclos que vous avez mépris, au premier coup d'œil, pour des stalles à chevaux. Chacun de ces compartiments contient en fait un Itikar. Ces créatures géantes aux plumes noires servent de montures à de nombreux nobles Vassagoniens, tout comme les Kraans pour les Drakkarim.

— Ils ne s'attendent jamais à ce que nous reprenions la voie des airs, surtout ici, près de leurs arrières. Dès que nous aurons gagné le ciel, nous serons libres.

Lakaast s'absente un instant, le temps d'aller chercher deux bêtes. Il vous tend ensuite les rênes de l'une d'elles.

— J'ai choisi la moins réticente pour toi. Même un jeunot comme toi devrait pouvoir la maîtriser sans trop de difficulté.

Sans réagir à l'insulte, vous montez sur le dos de l'Itikar, prêt à vous envoler par un trou pratiqué à cet effet dans la voûte de la tour. Si vous maîtrisez la Science Équestre, rendez-vous au **50**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **45**.

## 44

Avant que vous n'ayez pu occire le Chevalier, de nombreux soldats interviennent, y compris plusieurs Maîtres Kaï. Tous ensemble, ils ne tardent pas à régler votre cas, anéantissant vos espoirs de devenir le nouveau champion de Naar. Votre existence trouve ici son terme tragique.

## 45

Comme avec le Kraan, vous n'arrivez pas à calmer la créature farouche. Lakaast doit finalement intervenir en communiquant avec l'animal sur le plan de l'esprit, puisque vous êtes manifestement incapable de le faire. Enfin, vous parvenez à prendre votre envol, mais au moment où vous quittez la tour, une douleur terrible emplit votre crâne et vous arrache un cri de détresse. Vous crispez vos deux mains sur vos tempes, restant sur le dos de l'Itikar uniquement par la force de vos jambes. Vous êtes sous l'emprise d'une terrifiante attaque psychique qui vous coûte 8 points d'Endurance. Si vous maîtrisez le Bouclier Psychique, vous perdez tout de même 6 points d'Endurance, vos défenses mentales étant encore beaucoup trop faibles pour soutenir un assaut d'une telle envergure. Rendez-vous au **50** si vous êtes toujours en vie.



## 46

Une véritable flotte de vaisseaux volants vous attend. Les navires montent abruptement de leurs positions près du sol, de telle sorte à rendre votre confrontation inévitable. Vous faites tourner votre Kraan, qui répond gracieusement à vos désirs. Il est beaucoup plus agile que les navires, ce qui devrait vous mettre en position avantageuse, mais alors que vous croyez échapper à vos ennemis, de nouvelles exclamations de dépit fusent dans l'air autour de vous. Vous êtes tombés dans un piège : de nouveaux vaisseaux volants sont apparus derrière vous. À leurs proues se dressent les Magiciens de la Guilde de l'Étoile de Cristal de Toran, dont les pouvoirs auront tôt fait de nettoyer le ciel de vos présences.

Vous esquiviez par le flanc, tentant d'échapper à l'embuscade, mais en vain. Des éclairs de feu et de foudre strient l'air autour de vous, pulvérisant les membres de votre escadron.

Si vous possédez l'Instinct Animal et souhaitez y avoir recours, rendez-vous au **23**.

Si vous voulez tenter de passer en dessous des vaisseaux ascendants, rendez-vous au **12**. Si vous désirez plutôt passer loin au-dessus, rendez-vous au **33**. Si vous croyez préférable de rester là où vous êtes et de vous rendre à vos ennemis, rendez-vous au **38**.

## 47

Vous vous approchez prudemment de l'huile brûlante, comptant la renverser dans l'herbe et laisser la nature faire le reste. L'huile devrait couler en dessous de la tour de siège et la transformer en torche géante. Vous vous mettez donc au travail avec anticipation. Utilisez la Table de Harsard. Si vous maîtrisez la Chasse et l'Instinct Animal, soustrayez 1 point au nombre obtenu. Si vous obtenez finalement :

3 ou moins	Rendez-vous au <b>48</b> .
De 4 à 7	Rendez-vous au <b>26</b> .
8 ou 9	Rendez-vous au <b>5</b> .

## 48

Guidé par votre intuition et votre instinct de conservation, vous parvenez à esquiver le seul garde dans les parages. Donnant au chaudron une poussée magistrale, vous le renversez dans l'herbe, inondant les environs d'huile enflammée et mettant ainsi le feu à la base de la tour de siège. La structure de bois ne tarde pas à devenir la proie de l'élément destructeur, et tandis que des cris s'élèvent aux alentours, annonçant l'arrivée d'hommes affolés, vous vous éloignez de l'incendie en riant. Rendez-vous au **3**.

## 49

Vous vous faufilez derrière les écuries et vous approchez toujours davantage de l'orée du camp ennemi. C'est alors, et alors seulement, que vous réalisez que quelqu'un vous traque, et qu'il est vraisemblablement sur vos talons depuis que vous avez atterri. Regardant par-dessus votre épaule, vous voyez une silhouette s'approcher à une allure qui vous interdit tout espoir de la distancer à la course. Vous êtes tombé dans un piège : inexplicablement, vos ennemis savent exactement où vous êtes et où vous tentez d'aller. Vous êtes entouré de figures sombres qui resserrent inexorablement leurs rangs, traçant un cercle de guerriers silencieux duquel vous ne pouvez plus vous échapper.

Virevoltant, vous constatez que le chef du groupe n'est nul autre que le Maître Kai Suprême Rune de Feu. Il s'est personnellement chargé de vous détruire, faisant fi de toute autre

priorité, et il vous traque, non depuis votre atterrissage, mais depuis que vous avez quitté Helgedad ce matin même. Manifestement, il refuse de courir le risque que les désirs de Naar deviennent réalité.

Avec un cri de colère, vous fondez sur lui, mais il se contente de vous fixer du regard. Vous vous effondrez au sol, torturé par la puissance inouïe de son attaque psychique. Aveuglé par la souffrance, vous ne voyez pas le cercle de guerriers se refermer sur vous. Leurs armes fendent l'air et s'abattent sur vous, vous expédiant dans une noirceur absolue de laquelle vous ne reviendrez plus jamais.

## **50**

Des cris montent du sol lorsque votre Itikar s'élève dans les airs au-dessus de la tour. Jetant un coup d'œil vers le bas, vous assistez à une scène intéressante : Rune de Feu, le Maître Kaï Suprême, a le regard levé vers vous. Il vous traque, non depuis votre atterrissage, mais depuis que vous avez quitté vos appartements ce matin même. Manifestement, il refuse de courir le risque que les désirs de Naar deviennent réalité, car il a employé toutes ses ressources dans le but de vous pourchasser et de vous détruire. Seule la chance — couplée à la puissance de Lakaast et aux yeux vigilants de Naar — vous a permis d'échapper à sa filature. Il a tout juste manqué votre départ ce matin. À présent, son embuscade a échoué et vous avez filé de justesse sous son nez. Le regard levé vers vous, il secoue un poing fermé, faisant le serment de vous retrouver et de vous anéantir. Puis, alors que vous franchissez enfin les dernières lignes ennemies, il disparaît loin derrière vous, désormais seul avec ses soldats.

Ils vous avaient encerclé et acculé, mais ils n'avaient jamais imaginé que vous arriveriez à maîtriser un Itikar pour vous enfuir.

Imbu de votre triomphe, vous vous laissez porter par le vent, au-delà des lignes ennemies, au-delà de leurs dernières vigies, de leurs derniers fantassins — et dans l'infini.

Tout en voyageant, vous devez consommer un Repas ou perdre 3 points d'Endurance. La Chasse ne vous sera d'aucun secours en plein vol.

La sensation du vent sur votre visage est étrange. Vous n'avez jamais mis le pied hors d'Helgedad, et conséquemment, vous n'avez jamais connu la nature vierge ou la brise fraîche. Même si cela vous rend inconfortable, vous n'éprouvez aucune véritable difficulté ; néanmoins, vous vous promettez de changer cet environnement pour le meilleur, dès que vous aurez la puissance nécessaire pour le faire.

Au terme de votre périple, vous arrivez aux ruines d'Aarnak, où Goragik vous attend. En l'apercevant loin en dessous, vous devinez qu'à votre atterrissage, une nouvelle aventure, une nouvelle quête vous attendra. Vous faites vite descendre votre monture ailée, impatient de mettre en marche votre destinée.

Pour vous, tout va commencer.

Poursuivez votre quête et relevez le prochain des nombreux défis qui vous hisseront au rang de l'ultime champion de Naar — l'Élu des Ténèbres — dans la prochaine aventure de la saga des Ennemis de Loup Solitaire, qui aura pour titre :

## ***LES VESTIGES DES ANCIENS***