

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Gildas Sagot

La Huitième Porte



Défis et Sortilèges



folio
junior

Défis et Sortilèges

Certains d'entre vous, joueurs et lecteurs de l'un des quatre premiers livres de la série Défis et Sortilèges, connaissent déjà le monde de Dorgan. Cette seconde série de quatre livres va de nouveau vous plonger dans ce monde aujourd'hui disparu. Dans cet univers d'aventures à vivre en solitaire, vous présiderez à la destinée des Héritiers de Dorgan : Laurin le barde, Valkyr le paladin, Yamaël le démon et Galidou l'illusionniste. Car cette nouvelle série a été conçue pour vous permettre de diriger non pas un, mais quatre héros ; même si vous devrez, dans certaines conditions, confier la destinée de cette équipe à un seul d'entre eux. ***La Huitième Porte*** va vous entraîner au cœur du royaume d'Orchha, accessible uniquement par la magie. Vous devrez vous en évader. Sinon, Synaps, l'Ennemi, maître des prêtres sorciers de l'île de Malmort, poursuivra son œuvre de destruction. Bien entendu, ce livre est indépendant des trois autres. Toutefois, il est conseillé de le lire en respectant sa place dans l'ordre chronologique du déroulement des aventures de vos héros, soit : ***Les Héritiers de Dorgan, Le Sanctuaire des Horlas, La Huitième " Porte*** et ***L'Ultime Réincarnation***. Enfin, pour que le périlleux honneur de conduire vos héros au faite du succès... ou de les précipiter vers un sort fatal vous revienne, il ne vous reste plus maintenant qu'à prendre connaissance des faits marquants de la légende des Héritiers de Dorgan, des règles du jeu et des éléments clefs de l'histoire de vos quatre héros.

Gildas Sagot

La Huitième Porte

Défis et Sortilèges/7

Illustrations de Philippe Mignon



Gallimard



La légende des Héritiers de Dorgan

Un demi-siècle après la destruction de l'Œuf des Ténèbres, Dorgan était un monde où il faisait bon vivre. Ses villes et cités prospéraient sans que nul fléau ne menace ses habitants, de plus en plus nombreux. Nains de Mildrilh, gnomes des Collines des Barbes Fleuries, fées et lutins de la forêt d'Ordreth, humains d'Elvanine, de Séléite, de Kandarothe ou de Sélartz : à Dorgan, hormis les seigneurs du Conseil, nul ne se souciait plus du temps où, à la pointe de l'épée, le pays avait dû repousser les assauts des géants des Monts des Bêtes et des tribus barbares de la Route des Conquérants. Ainsi, jouissant du bonheur de vivre dans un pays paisible, les Dorganais envisagèrent-ils d'établir une première colonie hors de leurs frontières, à Terrah, au-delà des eaux du Golfe de Sirth et de la Baie de l'Ange-de-Mer. Mais à peine installé, le village de Palan fut attaqué par une troupe de gworks, monstres ^d'apparence simiesque. Voici six ans, bientôt sept, il fallut toute la volonté et le courage de quatre héros pour tirer les infortunés villageois des griffes de leurs geôliers au bout d'une route semée d'embûches et de dangers. Cet acte de gloire, associé à la découverte d'un peuple inconnu, les elfes de l'île de Mani, qui allaient devenir les alliés de leur monde, valut aux Héritiers de Dorgan - Galidou l'illusion-

niste, Valkyr le paladin, Laurin le barde et Yamaël le démon - d'entrer dans la légende. Mais si les Dorganais purent investir Terrah, comme l'avaient voulu les seigneurs du Conseil, rien ne serait jamais plus comme avant. Car les adversaires combattus par la compagnie des Héritiers de Dorgan, au cœur de la sombre forêt d'Akela, n'étaient en fait que l'avant-garde des hordes sauvages de Synaps, maître des prêtres sorciers de Malmort qui, sur son île située à une année de navigation des côtes de Dorgan, tourna alors son regard vers le levant. Car il savait qu'un peuple se dresserait désormais entre lui et ceux dont il avait juré la

perte, autrefois, il y a plus de mille ans. Son esprit sournois et maléfique rumina alors de sombres pensées, échafaudant des plans machiavéliques destinés à détruire ces elfes qu'il maudissait un peu plus chaque jour et punir ceux, hommes, nains, gnomes, fées, lutins, hobbits ou chabeths, qui osaient ou oseraient leur venir en aide. Rien, sauf la mort, ne pourrait anéantir la haine et la colère qui rongeaient le cœur de Synaps... envers son propre peuple ! Car le maître de Malmort a été un elfe, jadis, avant de dérober la Couronne des Huit, joyau à nul autre pareil qui ouvrait huit portes sur les huit mondes elfiques. Hélas, à son front, l'objet enchanté devint maléfique ! Il dévora l'âme de son porteur tout en lui conférant un extraordinaire pouvoir de résurrection. Tel le phénix, l'Ennemi des elfes renaît de ses cendres, toujours plus puissant. Mais, ce faisant, il absorbe l'énergie de son allié magique au point de le détruire. Ainsi, à chacune des réincarnations de Synaps, la couronne perd une branche.

Au moment où les Héritiers de Dorgan ont été informés du péril, six des huit branches de l'étoile incrustée dans la couronne étaient déjà mortes, fermant à jamais six des huit portes des mondes elfiques. Ils apprirent aussi, sur l'île de Mani, que ces victoires avaient été remportées, non par des elfes, mais par l'intermédiaire de héros choisis hors de leur peuple. Car la couronne exerce sur ces êtres une fascination telle qu'ils ne peuvent attenter directement à la vie de son possesseur. C'est pourquoi Valkyr, Galidou, Laurin et Yamaël avaient accepté de mener une quête insensée : détruire Synaps ! Ce qui ne pouvait être réalisé qu'à condition de tuer trois fois l'Ennemi des elfes, sous autant de formes différentes. Certes, l'île de Malmort, redoutée pour ses défenses naturelles et surnaturelles, aurait pu être conquise par les troupes de Dorgan et de Mani. Mais à quel prix ? Les pertes auraient été si lourdes que le porteur de la Couronne des Huit, à supposer qu'il fût tué lors de l'assaut, aurait pu renaître, sous sa septième forme, dans un autre lieu, plus puissant que jamais... et le sourire aux lèvres ! Car qui, dans cette hypothèse, aurait pu encore l'empêcher d'œuvrer à la chute du monde de Dorgan ? La meilleure stratégie n'était donc

assurément pas de combattre l'Ennemi sur son terrain, mais d'attendre, en se préparant à livrer une guerre impitoyable, et en espérant que le maître de Malmort, guidé par sa hairçe des elfes, commette l'erreur de quitter son île et" de venir en personne commander ses hordes à l'assaut de Dorgan ou de Mani.

Cette attente dura cinq ans. Elle prit fin le jour où les tribus barbares de la chaîne des Monts du Bouclier, située au nord du monde de Dorgan, se manifestèrent. Ce qu'elles n'avaient pas fait depuis un demi-siècle. Le Conseil des Seigneurs, qui comptait désormais les Héritiers de Dorgan parmi ses membres, fut surpris, non de l'irruption de ces guerriers sauvages au nord de la Cité du Lac, mais d'avoir affaire à de pauvres fuyards, épuisés, malades et terrorisés. Seul Synaps, l'Ennemi des elfes, maître des sorciers de l'île de Malmort, pouvait être responsable d'une telle débandade. Alertés par Méthven, sénéchal d'Elvanine, la Cité-Forteresse, et commandeur des armées de Dorgan, Laurin, Valkyr, Galidou et Yamaël savaient que l'heure était enfin venue. Chacun prit alors la route de Sélartz. Le barde quitta le port de Fenga, laissant derrière lui **YOrdreth**, ce fier navire avec lequel il avait sillonné les mers depuis un lustre. Le paladin entraînait à sa suite les cent chevaliers de l'ordre du Dragon Protecteur, qu'il avait lui-même formés à l'art de la guerre. L'illusionniste renonça au confort de son trou douillet des Collines des Barbes Fleuries. Le démon, prisonnier d'un corps d'homme par la volonté du maître des enchanteurs de la Cité du Lac, abandonna sans regret son rôle d'espion. Le voyage jusqu'à Sélartz ne fut une sinécure pour aucun des Héritiers de Dorgan. D'étranges créatures se dressèrent sur leur chemin, et il s'en fallut de peu qu'elles ne parviennent à leurs fins : tuer ceux qui, aux yeux de Synaps, représentaient le symbole de la résistance que lui opposait le monde de Dorgan. Fort heureusement, Laurin, Valkyr, Galidou et Yamaël survécurent. Hélas ! le maître de Malmort, conscient de la force de ses adversaires, avait prévu qu'ils parviendraient peut-être à se tirer d'affaire. C'est pourquoi, usant des pouvoirs extraordinaires de la Couronne des Huit, il lança contre eux un envoûtement dont il possédait le secret ; un charme qui exigeait

un nombre d'ingrédients tel qu'il ne pourrait pas envisager de le réemployer avant de nombreuses années.

Une fois parvenus à Sélartz, les Héritiers de Dorgan apprirent enfin de quel mal ils souffraient quand ils tombaient dans les bras de Morphée : ils étaient sous la coupe d'un sortilège qui permettait à Synaps, par l'entremise de la Couronne des Huit, de modifier le cours de leurs rêves, de les entraîner dans un cauchemar chaque nuit plus angoissant. Les révélations d'Opal, ambassadeur des elfes de Mani auprès du Conseil des Seigneurs, ne firent qu'accentuer leur inquiétude. Descendant du nord, les hordes du maître de Malmort assiégeaient déjà l'Ultime Rempart et menaçaient Séléite. Ainsi, comme l'avaient prévu les seigneurs du Conseil, Synaps n'avait pu résister au désir d'écraser ceux qui contrariaient ses projets de destruction du peuple des elfes de Mani. Son armée se pressait maintenant aux portes de Dorgan : troupe hétéroclite mais nombreuse, comprenant dans ses rangs des prêtres sorciers de Malmort, des barbares de la tribu des Horlas, des hommes du royaume des Saraïs et du pays d'Aqby, des mercenaires de toutes provenances, des gworls, d'énormes loups et bien d'autres créatures monstrueuses... Les premières victimes des serviteurs du maître de Malmort furent quatre des cinq tribus barbares de la chaîne des Monts des Boucliers. Elles avaient refusé de pactiser avec ses lieutenants et Synaps proféra contre eux une épouvantable[^] malédiction. Hommes, femmes et enfants furent frappés d'une terrible maladie qui n'affectait qu'eux : la Peste Rousse. Désespérés, les survivants de ce fléau quittèrent leurs montagnes pour trouver refuge à Sélartz. Là, les fées de la forêt d'Ordreth tentaient, en vain, de les soigner. Une autre cible de choix fut Nintelholt, gouverneur de Séléite, qui fut tué dans son sommeil par un assassin à la solde de Malmort.

Redoutant une guerre de plusieurs mois, voire de plusieurs années, les seigneurs du Conseil envisagèrent de confier une mission aux Héritiers de Dorgan. Car les elfes, grâce à leurs aigles géants, avaient pu localiser la cachette de l'ennemi : le sanctuaire de la tribu barbare des Horlas, dans les Monts du Bouclier, à la source d'un fleuve, le Cal. La décision fut donc prise

de mener une expédition en territoire ennemi. Les Héritiers de Dorgan, mais aussi Thor-goïn le nain, troisième fils du roi de Mildrilh, Yem-ric et sa fille Gladys, tous deux éclaireurs de l'armée de Dorgan, seraient conduits, par la voie des airs jusqu'à la Vallée des Méandres, en aval, sur le Cal, du Canyon des Brumes et du Sanctuaire des Horlas. Lors de ce voyage, le cours des événements prit à plusieurs reprises une tournure fâcheuse : de la perte de l'éclaireur Yemric, pendant le combat qu'ils livrèrent en plein ciel contre des crig-becks, à celle du nain Thorgoïn, alors qu'ils atteignaient l'entrée du Canyon des Brumes. Fort heureusement, la mauvaise fortune ne s'acharna pas contre Laurin, Valkyr, Galidou, Yamaël et Gladys. Ils eurent la chance de découvrir un réseau de cavernes qui, longeant le cours d'un bras souterrain du Cal, allait leur permettre d'atteindre le Sanctuaire des Horlas en évitant la traversée du Canyon des Brumes. C'est ainsi qu'ils parvinrent au seuil d'une porte de mildrilh, preuve irréfutable que des nains avaient autrefois tenté de s'installer dans ces montagnes. Au-delà, ils découvrirent une grande et belle salle au centre de laquelle ils virent une énorme vasque, large et basse, sans savoir que Synaps, sous sa septième forme, s'y trouvait endormi. Car la dernière réincarnation du porteur de la Couronne des Huit lui avait donné l'apparence de l'eau. Et quiconque se trouvait immergé en son sein en ressortait métamorphosé en créature monstrueuse, à jamais esclave de la volonté du maître de Malmort. Le combat fut bref mais violent. Un instant, la surface de cette source maudite, devenue une bulle énorme, d'un bleu incroyable, avait menacé de crever tandis que les Héritiers de Dorgan s'acharnaient à la frapper. Mais elle retomba comme un soufflé raté, en dégageant une odeur chaude et sulfureuse. L'éclaireur Gladys fut brièvement incommodée par cette vapeur nauséabonde. Hélas ! il n'en fut pas de même pour les quatre héros, comme elle le raconta une dizaine de jours plus tard, lorsqu'on la retrouva à moitié morte de froid et de faim dans la Vallée des Méandres. Synaps était bel et bien mort. Cela ne pouvait être discuté. Mais Valkyr, Galidou, Laurin et Yamaël s'étaient purement et simplement volatilisés, dématérialisés, après avoir perdu connaissance. Que s'était-il passé ? Elle n'en savait rien, sinon

qu'elle était en mesure d'affirmer que le paladin, l'illusionniste, le barde et le démon, victimes de leurs cauchemars, souffraient tous d'épuisement. Nombreuses furent les hypothèses envisagées par le Conseil des Seigneurs de Dorgan et les elfes de Mani lorsque ce récit leur parvint. Et si nul ne veut admettre aujourd'hui que la disparition des Héritiers de Dorgan est synonyme de leur décès, rares sont ceux qui espèrent encore les revoir un jour. Grâce à eux, Synaps n'a désormais plus que deux vies devant lui pour mener ses projets à bien. En outre, sa septième mort s'est traduite, sur le champ de bataille, par la déroute de son armée. Mais le maître de Malmort reviendra, plus puissant que jamais. Sous sa huitième forme, il n'aura de cesse d'avoir anéanti ses ennemis, elfes de Mani et peuples de Dorgan.

Index

| | |
|----------------------|-----|
| Auberge du Scorpion | 75 |
| Camp des Nomades | 135 |
| Chand | 1 |
| Grand Roc | 105 |
| Jardins du Barkane | 175 |
| Oasis de Daood | 45 |
| Palais | 14 |
| Petit Roc | 30 |
| Piste du Couchant | 150 |
| Place du Puits | 165 |
| Terre des Mirages | 60 |
| Vallée des Monuments | 120 |
| Vallée Verte | 90 |

Règles du jeu

L'aventure que vous allez vivre va vous faire suivre un itinéraire constitué de paragraphes numérotés. A la fin d'un paragraphe, vous lirez l'une des quatre mentions : rendez-vous (suivi d'un numéro), rendez-vous (suivi du nom d'un lieu), **Choix du Livre des Héros** ou **Fin d'Aventure**. Voici comment procéder quand vous rencontrerez ces mentions au cours de votre lecture.

Rendez-vous (suivi d'un numéro) : vous devez poursuivre votre lecture au numéro de paragraphe indiqué.

Rendez-vous (suivi du nom d'un lieu) : vous devez consulter l'index placé au verso de la carte du royaume d'Orchha, puis poursuivre votre lecture au numéro de paragraphe indiqué pour le lieu concerné.

Choix du Livre des Héros Cette mention indique que vous confiez temporairement la destinée des Héritiers de Dorgan à l'un des quatre héros de la compagnie : Valkyr le paladin, Laurin le barde, Yamaël le démon ou Galjdou l'illusionniste.



Votre décision prise, vous devez vous rendre dans le Livre des Héros, en fin de volume. Puis, en vous référant au blason du héros choisi, lire le numéro de paragraphe indiqué.

Fin d'Aventure Fin d'Aventure : cette mention est synonyme de mort ou d'emprisonnement mettant brutalement fin à votre aventure... Mais rien ne vous empêche de reprendre une nouvelle partie et de recommencer votre épopée.

Feuilles de Personnages La compagnie des Héritiers de Dorgan compte quatre héros : Yalkyr le paladin, Laurin le barde, Yamaël le démon et Galidou l'illusionniste. A chacun d'eux correspond une Feuille de Personnage qui présente ses

Valkyr le Paladin



IN : 11

CO : 11

MA : 15

VIT : 30

BL : 0

Points de Légende (LE) : 0

ARMES DE POING

BL

Dague

1D

OBJETS MAGIQUES

Bâton des Enchantements

MALÉFICES DIABOLIQUES

Affaiblissement

Brasier

Désespoir

Plaies Sanglantes

Galidou l'Illusionniste



IN : 13

CO : 10

MA : 16

VIT : 24

BL : 0

Points de Légende (LE) : 0

ARMES DE POING

Dague

BL

1D

ARMES DE JET

Fronde

BL

1D

OBJETS MAGIQUES

Armure de Mildrilh

Potion de Soins

GNOMERIES SURNATURELLES

Ballade de la Tortue

Camouflage

Fou Rire

Terrain Mouvant

Laurin le Barde



IN : 16

CO : 14

MA : 14

VIT : 26

BL : 0

Points de Légende (LE) : 0

ARMES DE POING

BL

Dague de Racha

2D

ARMES DE JET

BL

Arc

1D

OBJETS MAGIQUES

Yeux de Méluve

LE LIVRE DES ÉLÉMENTS

Chant

Engourdissement

Soins

Yanraël le Démon



IN : 15

CO : 16

MA : 7

VIT : 28

BL : 0

Points de Légende (LE) : 0

ARMES DE POING

BL

Assilane

3D

OBJETS MAGIQUES

POUVOIRS D'ASSILANE

Courage

caractéristiques, ses possessions et les sortilèges dont il dispose au départ de l'aventure. Cependant, si vous avez déjà lu le cinquième ou le sixième livre de la série Défis et Sortilèges, intitulés ***Les Héritiers de Dorgan*** et ***Le Sanctuaire des Horlas***, vous pouvez reporter sur vos Feuilles de personnages les changements issus de vos premières aventures.

Initiative, Combat et Magie

L'Initiative (IN) représente la vitesse de réaction, la capacité à prendre des décisions.

Le Combat (co) mesure la compétence dans le maniement des armes, ainsi que l'expérience des affrontements au corps à corps.

La Magie (MA) évalue l'efficacité des sortilèges ainsi que la connaissance des arcanes de la magie.

~À chacune de ces trois caractéristiques est associé un chiffre qui peut varier de 3 à 30 au cours du jeu. Plus ce chiffre est élevé, plus le héros est compétent. Ainsi, vous constatez que Valkyr le paladin possède de fortes capacités de combattant (co : 16), que ses réflexes atteignent la moyenne (IN : 15), mais que sa connaissance du domaine de la magie est tout à fait médiocre (MA : 7). D'autre part, en comparant les Feuilles de Personnage de vos quatre héros, vous pouvez observer que Laurin le barde est le plus vif (IN : 16), Valkyr le paladin est assurément le meilleur combattant (co : 16), Galidou l'illusionniste maîtrise mieux que ses compagnons les arcanes de la magie (MA : 16) et Yamaël le démon possède la meilleure vitalité (VIT : 30).

Vitalité, Blessures et repos

La Vitalité (VIT) apprécie la résistance aux dommages infligés par des moyens physiques ou magiques.

Les points de Blessures (BL) déterminent l'importance des dommages subis par un héros. Lorsque le total de Blessures d'un héros dépasse son total de Vitalité, le personnage meurt. A

l'inverse, quand le total de Blessures est nul, comme au_v départ de l'aventure, le héros est dans le meilleur état physique possible, prêt à affronter tous les dangers.

Au cours du jeu, le repos permet à vos héros de soigner leurs blessures. Ce repos intervient quand vous consultez l'index de la carte du monde d'Orchha, après y avoir été invité par un rendez-vous à un lieu donné. Dans ce cas, vous réduisez le nombre de points de Blessures de chaque héros présent au dernier paragraphe par le résultat du lancer d'un dé (1D en abrégé). D'autre part, le nombre de points de Blessures peut aussi être réduit grâce à l'utilisation de sortilèges de soins ou d'objets magiques au pouvoir curatif.

Équipement

Les principales possessions de chaque héros, armes, armes magiques et objets magiques, sont inscrites sur sa Feuille de Personnage. Par exemple, au départ de l'aventure, Laurin le barde possède une arme ordinaire : un arc, une arme magique : la Dague de Racha, ainsi que deux objets magiques : les Yeux de Méluve et la Bouteille de Morgen. Au cours du jeu, Laurin aura l'occasion de trouver de nouvelles armes, magiques ou non, et de nouveaux objets magiques. S'il ne s'agit pas d'une arme, vous inscrirez son nom et ses pouvoirs dans la partie « Objets magiques » de la Feuille de Personnage de Laurin. Si vous décidez que Laurin donne une de ses possessions à un autre de vos héros, n'oubliez pas d'en prendre note. Les pouvoirs des armes magiques et des objets magiques possédés par les héritiers de Dorgan au départ de l'aventure sont détaillés dans le Livre des Héros, en fin de volume.

Points de Légende

La Légende (LE) fixe la valeur de l'expérience, de la renommée et du pouvoir acquis par un héros. Les points de Légende se gagnent : - individuellement, quand vous consultez le Livre des Héros après y avoir été invité par la mention

Choix du Livre des Héros. Dans ce cas, le héros que vous avez choisi pour poursuivre l'aventure gagne 1 point de Légende ;

- collectivement, lorsque vous consultez l'index de la carte après y avoir été invité par un rendez-vous à un lieu donné. Dans ce second cas, une étape de l'aventure venant d'être franchie avec succès, les Héritiers de Dorgan présents au dernier paragraphe gagnent chacun 1 point de Légende. C'est en fonction de leur total de Légende que les héros peuvent acquérir de nouveaux sortilèges.

Combats

Quelle que soit la situation dans laquelle se trouvent vos héros, vous livrez bataille avec un et un seul des Héritiers de Dorgan. Si celui-ci meurt au cours du combat, la partie s'achève. Il ne vous reste plus alors qu'à en commencer une nouvelle. Votre adversaire est toujours décrit de la même façon :

DOGDOYE IN: 18 co : 20 VIT: 70 BL : 9D

Lors d'un combat de ce type, c'est celui, du héros ou de la créature, qui possède le total d'Initiative (IN) le plus élevé qui agit le premier. Il effectue alors un Tour de Combat correspondant à la nature de son attaque (arme ou magie). Puis c'est au tour de son adversaire d'agir. Si le combat oppose votre héros à plusieurs adversaires, c'est également le total d'Initiative qui détermine l'ordre des actions.

Si les protagonistes sont encore en vie à l'issue du Tour de Combat, un nouveau Tour de Combat s'engage.

Maniement d'une arme

Si votre héros manie une arme de poing (épée, dague, etc.), vous devez réussir un Tour de Combat pour atteindre l'ennemi. Vous lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Combat (co), le Tour de Combat est victorieux. Le nombre de

points de Blessures que vous infligez dépend alors de l'arme utilisée (l'abréviation 1D, par exemple, signifie que vous lancez un dé pour déterminer combien de points de Blessures vous infligez à votre adversaire). La même règle s'applique aux créatures qui combattent votre héros. En ce qui concerne les armes de jet (arc, fronde, etc.), des règles spécifiques d'utilisation vous seront communiquées au cours de l'aventure. Ces règles dépendent de la situation dans laquelle se trouve votre héros au moment où il envisage d'employer ce type d'arme.

Recours à un sortilège

Si votre héros utilise un sortilège, vous devez lancer trois dés et ajouter le niveau du sortilège. Si le résultat ne dépasse pas votre total de Magie (MA), VOUS avez réussi.

L'Initiative du héros au moment où il lance un sortilège est celle qui correspond à ce sortilège. Pour connaître précisément les conditions d'utilisation et les effets des sortilèges, reportez-vous au Livre des Héros, en fin de volume.

Magie

Les sortilèges utilisés par les Héritiers de Dorgan proviennent de différentes sources. Ainsi, Laurin le barde possède le Livre des Eléments, l'objet le plus précieux du royaume des Fées, qui contient le savoir acquis par des créatures féeriques depuis la nuit des temps. Yamaël le démon utilise un Bâton des Enchantements qui lui permet d'employer des sortilèges d'enchanteur sur un monde qui n'est pas le sien. Galidou l'illusionniste a acquis la connaissance du grand secret des Gnomeries Surnaturelles. Il jouit du pouvoir de transformer certains aspects de la réalité. Enfin, Valkyr le paladin tire l'essentiel de ses pouvoirs magiques de son épée, Assilane, qui lui permet de développer certains dons. Vos héros possèdent, au départ de l'aventure, la maîtrise des sortilèges inscrits sur leur Feuille de Personnage et ils pourront en acquérir de nouveaux s'ils gagnent des points de Légende (LE). Chaque sortilège est caractérisé par le nombre de points de Légende nécessaire à son acquisition, son niveau, son initiative, sa durée et son effet. Outre ces contraintes et conséquences d'utilisation d'un sortilège, trois remarques s'imposent : d'une part, les effets des sortilèges peuvent être cumulés s'ils agissent sur une même caractéristique ; d'autre part, un sortilège ne peut être utilisé deux fois au cours d'un combat ; enfin, un sortilège peut affecter un ou plusieurs adversaires, selon sa nature, sans pour autant toucher les alliés de celui qui l'utilise. Les sortilèges connus et à acquérir sont détaillés, pour chacun des personnages, dans le Livre des Héros, en fin de volume.

Les Héritiers de Dorgan

Les quatre héros que vous allez entraîner dans l'univers de Défis et Sortilèges sont Valkyr le paladin, Laurin le barde, Yamaël le démon et Galidou l'illusionniste.

Ensemble, ils forment un groupe d'aventuriers intrépides, baptisé « la compagnie des Héritiers de Dorgan » en raison des liens qui unissent chacun d'eux à l'un des héros qui sauvèrent, voici cinquante-cinq ans, le monde de Dorgan de la menace d'une créature redoutable. Aucun Dorganais n'a oublié comment Caïthness l'élémentaliste, mère de Laurin, Kandjar le magicien, maître de Yamaël, sire Péreim le chevalier, empereur de Valkyr, et Keldrilh le ménestrel, cousin de Galidou, parvinrent à détruire le maléfique Œuf des Ténèbres. Pris un à un, chacun des Héritiers de Dorgan possède une histoire, des pouvoirs et des ambitions qui lui sont propres. Vous devez prendre connaissance de ces informations avant de commencer votre aventure en vous reportant au Livre des Héros, en fin de volume.

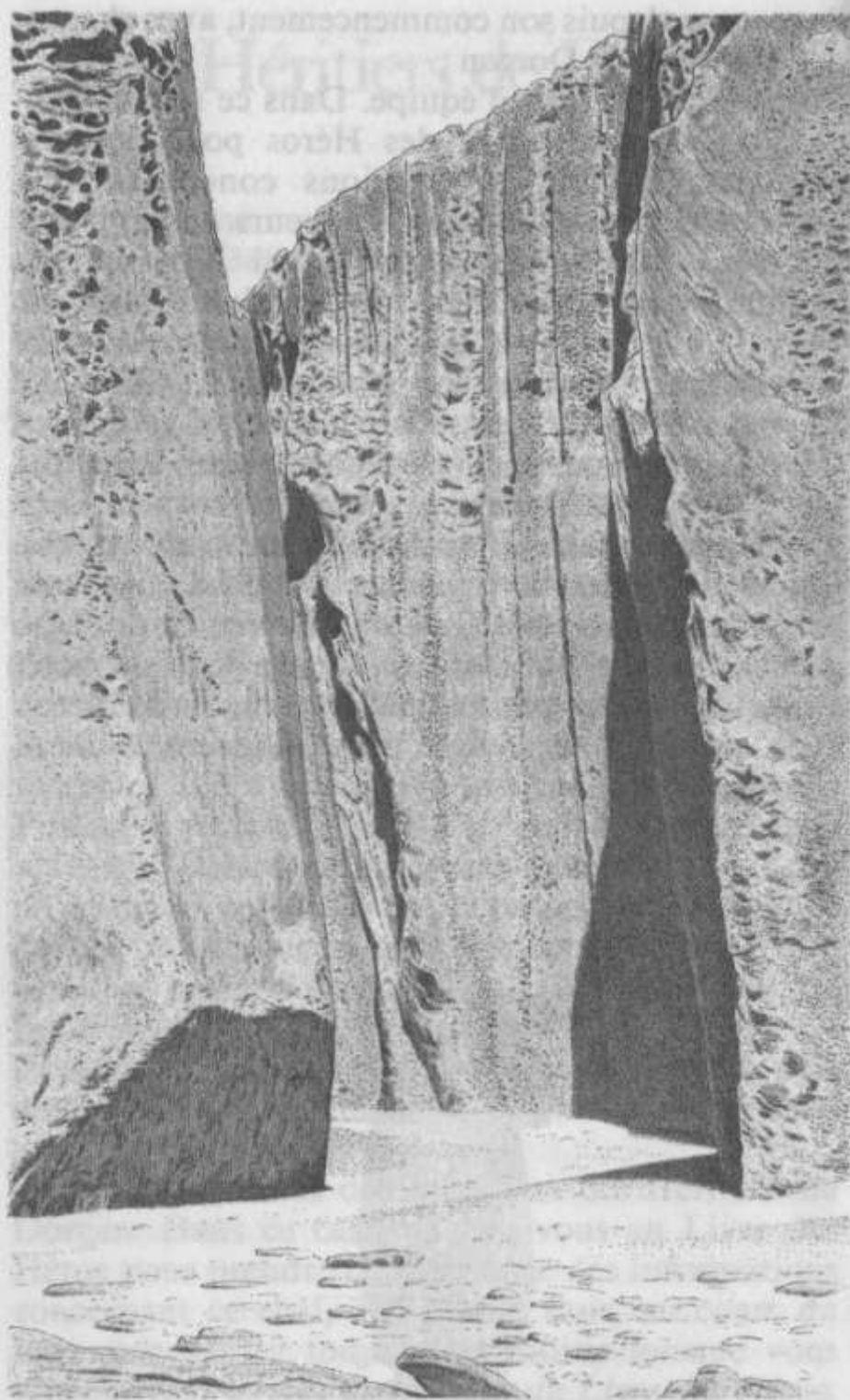
Cependant, ce livre a été conçu de façon à permettre différentes formules de jeu. Vous pouvez ainsi choisir entre :

- donner un statut de chef à l'un des Héritiers de Dorgan. Dans ce cas, reportez-vous au Livre des Héros pour prendre connaissance des informations concernant ce chef, et lui seul. Puis, au cours du jeu, vous devrez toujours le choisir lorsque vous rencontrerez la mention **Choix du Livre des Héros**. Cette formule permet de rejouer plusieurs fois l'aventure, depuis son commencement, avec chacun des Héritiers de Dorgan ;

- privilégier l'esprit d'équipe. Dans ce second cas, reportez-vous au Livre des Héros pour prendre connaissance des informations concernant les quatre Héritiers de Dorgan. Au cours du jeu, vous pourrez choisir n'importe lequel d'entre eux lorsque vous rencontrerez la mention **Choix du Livre des Héros**, sauf lorsque ce choix vous sera imposé (par exemple avec une

mention : ***Choix du Livre des Héros de Valkyr le paladin***). Ces deux formules peuvent, bien entendu, être utilisées l'une après l'autre, à votre convenance. Cela dit, dans tous les cas, votre aventure commence à Chand, capitale du royaume d'Orchha, où vous cherchez, depuis un an, en vain, le moyen de regagner le monde de Dorgan. Aussi, dès que vous aurez fait plus ample connaissance du ou des héros avec qui vous allez vivre cette aventure, rendez-vous au [1](#).





1 *Un an s'est écoulé depuis que vous avez franchi la Huitième Porte des mondes elfiques.*

Un an s'est écoulé depuis que vous avez franchi le seuil de la Huitième Porte des mondes elfiques ; année difficile, au cours de laquelle chacun de vous a cherché, en vain, un moyen de revenir à Dorgan. Qu'il est loin le temps où vous éprouviez une grande fierté d'avoir rempli brillamment votre mission : détruire Synaps sous la forme de sa sixième réincarnation. Hélas ! le maître des prêtres sorciers de l'île de Malmort, l'Ennemi des peuples de Dorgan et des elfes de l'île de Mani, s'il avait sous-estimé vos capacités et votre courage, était cependant parvenu à vous piéger. Le sortilège qu'il vous avait jeté, modifiant le cours de vos rêves au point de vous y faire mourir, lui avait permis, grâce aux extraordinaires pouvoirs de son allié magique, la Couronne des Huit, de vous exiler à Orchha, royaume de sable et de lumière. Depuis, vous n'êtes plus en mesure de contrecarrer ses projets, de poursuivre la terrible partie de bras de fer que vous aviez engagée contre lui, bien que vous ayez remporté la première manche. Vous ne parvenez pas à écarter de votre esprit les questions qui le torturent chaque jour davantage : les Dorganais sont-ils arrivés à repousser l'attaque des hordes de Synaps ? Les barbares affectés par la Peste Rousse ont-ils pu survivre à la terrible maladie ? Où et sous quelle forme le maître de Malmort, protégé par sa couronne, a-t-il opéré sa septième réincarnation ? Qu'est devenue Gladys ? A-t-elle pu raconter aux seigneurs du Conseil de Dorgan ce qui vous est arrivé dans le Sanctuaire des Horlas ?... Malheureusement, à Orchha, vaste désert dans lequel aucun homme ni aucun gnome n'était jamais allé, nul ne semble être en mesure de répondre à l'une ou l'autre de vos interrogations. Mais vous ne désespérez pas ! A Terrah, puis dans la chaîne des Monts du Bouclier, vous avez surmonté tant d'épreuves, relevé tant de défis et vécu tant de moments inoubliables ! Et si l'existence de votre compagnie d'aventuriers n'a parfois tenu qu'à un fil, les Héritiers de Dorgan n'ont jamais baissé les bras. Rendez-vous à l'[Auberge du Scorpion](#).



2

Faire croire à ces oiseaux qu'un animal énorme va les attaquer? L'idée est séduisante... A condition toutefois de savoir sous quelle forme vous comptez leur apparaître. Bien entendu, vous pourriez imiter l'apparence de ces incroyables volatiles. Ce serait amusant. Mais les Qwizirs, faute d'avoir été prévenus de votre métamorphose, n'hésiteraient pas à vous prendre pour cible. Et il est maintenant trop tard pour demander à Karam quels sont les prédateurs des doives. Si vous avez déjà eu l'occasion d'assister à un combat de géants dans le Désert de Leïlha, rendez-vous au 49. Si vous n'avez pas encore été confronté à un fléau du Grand Désert, rendez-vous au [124](#).

3

La mort dans l'âme, vous acceptez le plan d'attaque que le porteur de la Lance du Babrak vous propose au creux de l'oreille. Les risques sont énormes, mais vous n'avez vraiment rien d'autre à suggérer. Il partira donc seul pour surprendre Sélim en apparaissant derrière lui pendant que vous et vos deux autres compagnons ferez diversion. Concrètement, il devra couvrir, à votre signal, la centaine de mètres qui le sépare des Orgues du Diable, puis planter sa lance avant que Sélim ne le repère. Un quart d'heure plus tard, vous entrez en action. Vos cris avertissent l'ennemi de votre présence. Sa réplique ne se fait pas attendre. Dès qu'il vous aperçoit, une gigantesque boule de feu sort de son bec et part dans votre direction à une vitesse

stupéfiante. Lancez six dés. Si le résultat est supérieur à votre total de Magie, rendez-vous au [160](#). S'il est inférieur ou égal à ce total, rendez-vous au [67](#).

4

Des statues ! Si vous savez que la magie rend toute chose possible, jamais vous n'auriez pensé qu'on puisse posséder un jour le pouvoir de pétrifier des êtres vivants. Fasciné par cette chair devenue pierre, vous observez longuement les visages[^] des Suhuls figés dans une expression de terreur. Pûis vous tournez autour de ces simulacres à la recherche d'un indice qui pourrait vous expliquer pourquoi ces deux misérables voulaient vous occire. Cet indice, vous le trouvez dans le creux de leurs mains : un symbole qui apparaît en noir sur le gris de la pierre, représentant le chiffre huit couché. Cet emblème, vous le connaissez. C'est celui de la couronne que porte Synaps, l'Ennemi des peuples de Dorgan et des elfes de l'île de Mani. Rendez-vous au [56](#).

5

Dix minutes plus tard, vous atteignez votre objectif, seul, ayant obtenu de Karam et de vos compagnons qu'ils attendent votre retour. Du sommet de la dune, vous assistez alors, abasourdi, à un spectacle qui défie l'entendement. Votre flair ne vous a pas trompé ! A environ cent mètres de vous, au creux d'une dépression, une guêpe noire géante danse un étrange ballet autour d'une mygale énorme. L'insecte ailé survole l'araignée, se laisse tomber sur elle en piqué, à une vitesse faramineuse, passe entre ses pattes velues, puis reprend de l'altitude et plonge à nouveau dans le but évident de piquer sa proie à l'abdomen. Si, lors de votre premier repas avec les Qwizirs, vous avez mangé du pâté de guêpe noire ou un hachis de mygale, rendez-vous au [142](#). Si votre choix s'était porté ce jour-là sur un plat de scorpion ou de serpent, rendez-vous au [106](#).



1 Ces Suhuls aux visages figés dans une expression de terreur sont des statues.

6

« Quel délice ! » pensez-vous peu après en mordant dans un fruit à belles dents. Tous les sortilèges, même les plus invraisemblables, ne sont pas nécessairement dangereux. Un second fruit, vite avalé, puis un troisième, lentement dégusté, vous confirment dans ce jugement. Non seulement vous êtes maintenant repu, mais vous vous sentez merveilleusement bien, en pleine forme, plus fort que jamais. Et vous ne croyez pas si bien dire ! Car le barkane, en vous offrant les fruits de son jardin, vous a transmis une part, infime, de son incroyable puissance. Dans les faits, cette vigueur nouvelle se traduit par un gain de 10 points de Vitalité et la réduction à zéro de votre total de Blessures. Rendez-vous au [107](#).

7

- Hélas ! poursuit Valkyr, je ne maîtrise ni la fronde, ni l'arc, ni la magie. Je ne vous serais d'aucune utilité pour combattre ces doives. Je préfère donc placer Assilane au service de Shan et veiller à la sécurité de la caravane.

- J'irai avec Valkyr, ajoute Yamaël après un instant de silence. Si les choses tournaient mal à Daood, nous serions encore deux pour tenter de mener à son terme la quête des Héritiers de Dorgan.

- Votre décision est sage, conclut Karam.

Cinq minutes plus tard, après avoir chaleureusement étreint Valkyr et Yamaël, vous emboîtez le pas à votre guide en compagnie de votre ami et de cinq guerriers qwizirs. Rendez-vous au [149](#).

8

En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, le Fléau du Désert est sur vous. Le combat est désormais inévitable. A cet instant de votre périple dans le Désert de Leilha, la tempête qui menace devient, par la force des choses, le cadet de vos soucis. **Choix 12 du Livre des Héros de Valkye le paladier ou de Yamaël le démon.**



9

- C'est délicieux ! déclarez-vous avec sincérité en mordant à belles dents dans ce qui reste de viande accrochée à votre brochette. Qu'est-ce que c'est ?

- Du serpent, répond Karam.

- Du serpent ?

- Oui, de l'espèce des fousseurs ; assurément la meilleure qu'on puisse trouver dans le désert. Rendez-vous au [36](#).

10

- La lance... La lance... La lance...

Quel rêve étrange ! pensez-vous en vous réveillant en sursaut, soudain inquiet. La Lance du Babrak est-elle encore dans votre sac ?

- La lance ! La lance ! La lance !

Serait-il possible que quelqu'un vous ait volé la Lance du Babrak ? Lancez quatre dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Magie, rendez-vous au [174](#). Sinon, rendez-vous au [39](#).

Par le feu du dragon ! Du sommet de la dune, ce ne sont pas cinq, ni même dix, mais vingt doives que vous voyez s'acharner à détruire ce qui reste de l'oasis. « Et vous n'êtes que huit ! » pensez-vous en admirant, inquiet, la précision du tir de ces créatures. En voilà une justement qui, d'une trentaine de mètres d'altitude, lâche un roc énorme sur les ruines d'une bâtisse de Daood avant de plonger vers le sol, les ailes déployées et les serres ouvertes, afin d'en saisir un nouveau. Sans doute eût-il été préférable d'envoyer un éclaireur avant de passer à l'attaque car, à moins d'un miracle, vous ne voyez vraiment pas comment vous allez venir à bout de ces monstres. Quant aux habitants de l'oasis... Aucun cri ne s'élève des décombres et vous n'apercevez pas le moindre corps, vivant ou mort. En ce lieu, dans cet îlot de verdure perdu au beau milieu du Grand Désert, le mal semble l'avoir emporté sur le bien. Cette vision d'apocalypse ne semble pourtant pas être de nature à modifier la décision de Karam et de ses guerriers qwizirs. A votre grande surprise, ils entonnent maintenant un chant, le plus célèbre de leur peuple, composé en des temps immémoriaux à la gloire du désert, du sable et du vent. Alertés par cette musique, les doives les plus proches de votre troupe se détournent de leur cible dans de grands battements d'ailes. Un instant plus tard, ils sont cinq à se diriger vers vous, chargés de lourdes roches. Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Magie, rendez-vous au [148](#). Sinon, rendez-vous au [66](#).

La nuit tombe à la fin du sixième jour de votre voyage quand Karam annonce que trois ou quatre heures de marche seulement vous séparent encore de l'Oasis de Daood. Si, conscient de votre fatigue, au moins égale à celle de vos trois compagnons, vous jugez plus prudent de résister à la perspective d'un bain, d'un vrai repas et d'une bonne nuit de repos, rendez-vous au [123](#). Si la tentation est à ce point insurmontable que vous vous sentez prêt à surmonter votre faiblesse, rendez-vous à l'[Oasis de Daood](#).

13

Il fait encore nuit lorsque vous ouvrez les yeux. Vous êtes installé sous une couverture, sur le chargement transporté par le dernier jaerl de la caravane. Encore fatigué, vous éprouvez les pires difficultés à rassembler vos esprits. Votre première pensée va à votre soif. La seconde s'intéresse à votre estomac. La troisième, à votre peau : vous êtes sale. La quatrième... Vos cheveux se dressent sur votre tête ! Car, à moins que vous ne rêviez, il vous semble bien avoir vu le sable bouger à quelques mètres seulement du bout de la longue queue du grand lézard. Si, lors de votre premier repas avec les Qwizirs, dans la Vallée Verte, vous avez mangé une brochette, rendez-vous au [52](#). Si vous avez préféré le ragoût, le pâté ou le hachis, rendez-vous au [19](#).

14

Si vous avez récemment pris un vilain coup sur la tête, rendez-vous au 61. Sinon, rendez-vous au [154](#).

15

Cela dépasse l'entendement ! Sous vos yeux hébétés, le corps de votre adversaire se tasse comme si le feu intérieur qui l'animait quelques secondes plus tôt venait de s'éteindre. Seule une large flaque de boue brunâtre témoigne encore de son existence. « C'en est fait de lui ! » pensez-vous en accordant maintenant toute votre attention au combat que livrent vos compagnons. Tous semblent s'en tirer plutôt bien, à un contre un, sauf Isris qui lutte vaillamment contre deux golems de lave. Vous vous portez aussitôt au secours de l'elfe, paniqué à l'idée de vous retrouver sans guide dans cette contrée hostile. Hélas ! avant que vous ne soyez en mesure de l'épauler, Isris s'effondre sur le sol, en même temps qu'un de ses adversaires. Furieux, bouillant de colère, vous vous précipitez sur l'autre, l'arqie à la main. Vous le frappez à l'instant où il allait se saisir du corps de l'elfe.

GOLEM DELAVE IN: 10 CO:12 VIT : 25 BL:4D

Les règles de cette lutte sont identiques à celles qui s'appliquent lors du combat que vous venez de remporter. Aussi, si vous lancez un sortilège dont le but est de diminuer les capacités de votre adversaire, lancez un dé. Le résultat indiquera le nombre de points que vous devrez ajouter au niveau de ce sortilège avant de tenter votre test de Magie. D'autre part, si vous n'employez pas une arme magique pour combattre le golem de lave, divisez par deux le nombre de points de Blessures que vous lui infligerez quand vous remporterez un Tour de Combat. Enfin, votre première attaque prend de court votre adversaire qui, de ce fait, encaisse les points de Blessures infligés par votre arme sans que vous ayez besoin de lancer les dés. Si vous terrassez ce golem de lave, rendez-vous au [156](#). Si en revanche il parvient à se défaire de vous, rendez-vous au [146](#).

16

Saoulée de coups et de piqûres, la mygale géante s'effondre enfin. « Ouf ! » soupirez-vous en reprenant le contrôle de vos muscles et de votre esprit, constatant que l'araignée gît à moins d'un mètre, inanimée. Il s'en est vraiment fallu d'un cheveu que vous ne soyez écrasé sous cette masse immonde quand votre adversaire, dans un ultime effort, avec toute l'énergie du désespoir, a tenté de se jeter sur vous pour vous entraîner dans sa chute. Les jambes coupées par l'émotion, vous éprouvez les pires difficultés à tenir debout. Vous chancelez tandis qu'une scène fascinante se déroule devant vous. La guêpe noire, après avoir agrippé la carapace de son ennemie mortelle avec ses pattes antérieures, tire la carcasse de toutes ses forces et progresse à reculons en direction du nord. Lorsqu'elle disparaît de votre champ de vision, un brusque coup de vent se lève, effaçant toute trace de son passage. Puis vous entendez des cris, ceux de vos compagnons, sans doute alertés par le fracas du combat que vous venez de livrer. Rendez-vous au [71](#).

« Un sortilège ! » pensez-vous en considérant que vous n'êtes pas en train de rêver, et encore moins sous l'emprise de la folie qui guette quiconque passe plusieurs jours dans une tempête de sable à écouter... Le vent ! Vous prenez soudain conscience du calme qui règne alentour. Vous avez beau tendre l'oreille, vous n'entendez plus que ce chant à la fois beau et triste. Intrigué, impatient de connaître la nature de la magie qui règne en ce lieu, vous repoussez votre couverture d'une main prudente tout en portant l'autre au pommeau de votre arme. Rendez-vous aux [Jardins du Barkane](#).

A condition d'oublier son nez écrasé, ses lèvres charnues et ses oreilles en feuille de chou, un Chan-dis ressemble à s'y méprendre à un homme du monde de Dorgan. A cette parenté de physionomie s'ajoute une similitude des modes de vie. Le Chan-dis est citadin. Adroit, habile et ingénieux, sa nature le pousse à domestiquer les forces de la nature et à en tirer profit. Les légendes de ce peuple de bâtisseurs racontent que leurs ancêtres régnaient, jadis, au nord du royaume d'Orchha", sur un empire lointain dont la splendeur dépassait l'imagination. Elles rapportent aussi que Sélim, un sorcier maléfique, après avoir vainement tenté de placer les Chandis sous son joug en vue de s'approprier leurs richesses, se métamorphosa en fléau de la nature. C'est alors, si l'on en croit les vieilles histoires, que l'oiseau de feu, le phénix, réduisit l'empire des Chandis en cendres : là où s'étendaient de verts pâturages, là où se dressaient de fières cités, une poignée de survivants miraculeusement épargnés par le cataclysme, contemplèrent avec horreur un monde sans vie, un désert de roches vitreuses aujourd'hui connu sous le nom de Miroir de la Peur. Ces rescapés, au terme d'un long exode, trouvèrent refuge dans le Grand Désert, dans la Vallée Verte qui abrite aujourd'hui la ville de Chand. Si vous souhaitez maintenant savoir ce que votre séjour dans le royaume d'Orchha vous a appris sur le compte des

Qwizirs, rendez-vous au [128](#). Si vous préférez faire le point de vos connaissances concernant le peuple des Suhuls, rendez-vous au [151](#). Sinon, rendez-vous au [168](#).

19

Vous n'avez pas rêvé ! De votre poste d'observation, vous voyez de nouveau le sable s'agiter anormalement. Votre jaerl a senti, lui aussi, l'imminence d'un péril. La lourde masse de son corps de saurien bouge dangereusement, menaçant d'échapper au contrôle de son conducteur qwizir. Sa queue balaie frénétiquement le sable derrière lui. Ses sifflements, d'une durée tout à fait inhabituelle, trahissent sa peur. Convaincu de devoir bientôt affronter un prédateur du Désert de Leilha, vous dégainez votre arme en criant, de toute la force de vos poumons, afin d'alerter vos compagnons, Karam et ses guerriers. Vous hurlez depuis moins de cinq secondes lorsque vous détectez enfin la créature qui aurait sans doute préféré vous surprendre en plein sommeil : un serpent fouisseur géant qui, surgissant du sable, se dresse en braquant sur vous deux énormes yeux blancs à l'iris rouge. - Le Nagar ! crie derrière vous le Qwizir qui conduit votre jaerl.

Ainsi, le monstre qui vous fait face porte un nom : celui d'un des quatre Fléaux du Désert, le plus redoutable de tous. Vous dégainez votre arme, prêt à engager un combat dont vous savez qu'il pourrait bien être le dernier, quand votre adversaire utilise contre vous sa première arme. D'un souffle, il crache sur vous le sable qu'il dissimulait dans sa gueule. Lancez quatre dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Initiative, rendez-vous au 46. Sinon, rendez-vous au [62](#).

20

Deux jours s'écoulent sans que rien ne vienne troubler votre périple dans le Désert de Leilha. Et si vous aviez des doutes quant aux capacités de votre nouveau guide, ce laps de temps vous aura convaincu : Shan dirige la caravane et ses guerriers des

sables avec autant d'autorité que Karam. Soucieux de rallier au plus vite le Grand Roc, comme le lui a recommandé son maître, il a su imposer à sa troupe une marche forcée avec autant de tact que de fermeté. Vous et votre compagnon bénéficiez d'un traitement de faveur. La nuit venue, vous grimpez sur le dos d'un jaerl afin de prendre quelques heures d'un repos bien mérité sur le chargement des infatigables transporteurs de la caravane. Hélas ! le matin du troisième jour de voyage, alors que vous avez déjà parcouru une bonne moitié de la distance qui sépare les environs de Daood du Grand Roc, les événements prennent mauvaise tournure. Au loin, venant du sud, vous apercevez les signes avant-coureurs d'une tempête. Dans cette direction, le vent soulève très haut les poussières et les sables fins qu'il arrache aux montagnes et au désert, ce qui obscurcit l'horizon.

- Le barkane sera sur nous dans moins de quatre heures, dit Shan. Bientôt, le vent hurlera.

- Pouvons-nous éviter cette tempête ? demandez-vous, inquiet.

- Pas plus que les dunes du Grand Désert, répond-il, fataliste. Peut-être avez-vous remarqué qu'elles ont toutes, dans cette région, la forme d'un croissant. Elles sont très mobiles et se déplacent avec le vent. C'est le barkane qui le veut ainsi.

- Pourtant, d'après ma carte, nous devons être tout près du Petit Roc. Pourquoi ne pas le gagner avant l'arrivée de la tempête ? Nous y serions certainement plus à l'abri que dans le désert.

- Aucun Qwizir ne vous suivra sur ce chemin.

- Pourquoi ?

- Nos légendes racontent qu'un Fléau du Désert a établi sa tanière dans le Petit Roc. La mort attend quiconque osera violer ce sanctuaire.

- Dis-moi, Shan, combien de temps cette tempête durera-t-elle ?

- Deux ou trois jours, peut-être plus... Comment le saurais-je ? Il arrive parfois que la fureur du barkane souffle durant tout un cycle de lune. Il est alors si fort qu'il peut emporter des caravanes entières.

Si vous pensez que les vieilles histoires des Qwizirs ne sont que fariboles et que le Petit Roc est un refuge digne de ce nom, rendez-vous au [103](#). Si vous considérez qu'il est plus prudent d'affronter le barkane avec les enfants des djinns, rendez-vous au [159](#).

21

Contrairement à ce que vous aviez toujours pensé, vous êtes né sous une mauvaise étoile. Il y eut d'abord cet objet qui vous assomma accidentellement, puis ce Suhul déloyal qui vous donna le coup de grâce alors que vous étiez étendu sur le sol, face contre terre, inconscient, sans défense. Cette fois, la chance n'était pas de votre côté et la mort, que vous avez frôlée si souvent au cours de votre vie héroïque, vous avait donné son dernier rendez-vous. ***Fin d'Aventure.***

22

Vous revenez à vous dans un lit de la grande tour d'Elvanine, la Cité-Forteresse du monde de Dorgan, au terme d'une longue maladie qui faillit bien vous coûter la vie, puis la raison. Mais comment pourriez-vous ne pas guérir alors que quatre fées ont accepté, fait rarissime, de quitter la forêt d'Or-dreth pour venir vous soigner ? Votre convalescence est troublée seulement par le va-et-vient incessant de vos amis de la compagnie des Héritiers de Dorgan. Grâce à eux, vous avez appris comment Sélim a trouvé une mort sans gloire dans ce lointain monde d'Orchha où il vous avait exilé un an plus tôt. Une fois la Lance du Babrak plantée en terre au pied des Orgues du Diable, alors que votre ennemi juré n'avait pas encore achevé sa métamorphose en oiseau de feu, le ciel se couvrit soudain de nuées noires de plus en plus denses. Un orage éclata alors dans les Monts Janabah. La

pluie qu'il a déversée sur les Orgues du Diable détruisit le phénix aussi sûrement que l'eau éteint les flammes. Comme Isris l'avait annoncé, les pouvoirs fantastiques de la Couronne des Huit entrèrent alors en action. Le trésor magique le plus précieux que les mains et le savoir des elfes aient jamais fabriqué ouvrit la Huitième Porte, au pied des Orgues du Diable. Vos amis vous en firent passer le seuil, laissant derrière eux un incroyable et merveilleux spectacle. En quelques minutes, les plantes longtemps assoupies sous la surface s'éveillèrent, baignées par les infiltrations. Ce fut alors un véritable miracle des fleurs : des milliers de végétaux déployant les splendeurs éclatantes d'une beauté secrète. Vous regretterez toute votre vie de ne pas avoir vu ce spectacle. Mais vos pensées se tournent déjà vers d'autres horizons. Car votre ennemi, s'il ne sévira plus jamais dans le royaume d'Orchha, prépare déjà sa revanche sur le monde de Dorgan... et sur vous ! En le tuant sous sa forme de phénix, vous l'avez contraint à utiliser la dernière des huit branches de sa couronne, le dernier pouvoir de son allié magique. A une année de voyage d'Elvanine, vers l'ouest, au-delà de la Grande Mer, dans l'île de Malmort assiégée depuis peu par les troupes des seigneurs de Dorgan et de leurs alliés, Synaps prépare son ultime réincarnation. ***Fin du Troisième Livre des Héritiers de Dorgan.***



Le lendemain, en fin de matinée, vous entendez de nouveau ce bruit étrange, sourd et continu, qui vous avait tant intrigué la veille. Cette fois encore, le bourdonnement provient de derrière une dune située au nord de la piste que suit votre caravane. Devant votre insistance à éclaircir le mystère de ce bruit, Karam

vous oppose un refus catégorique pour lui et ses dix guerriers. Il en va de même de vos compagnons, tous déterminés à suivre les conseils de prudence du guide de votre expédition. Si vous choisissez de vous plier à la loi du plus grand nombre, rendez-vous au [12](#). Si vous décidez de prendre le risque de vous aventurer seul dans le désert, rendez-vous au [5](#).

24

Vous sautez de joie quand, au soir du douzième jour de votre périple depuis votre départ de Chand, les voix de vos amis Galidou et Laurin s'élèvent dans le silence du Désert de Leïlha. Vous redoutiez tant que les doives ou la tempête n'aient eu raison de vos compagnons, de votre guide et de ses guerriers des sables.

- Halte ! hurle aussitôt Shan, commandant l'arrêt immédiat de la caravane avant de se précipiter, en votre compagnie, une outre à la main, à la rencontre de son maître.

Peu après, au bord des larmes, vous étreignez les rescapés du barkane. Ils sont épuisés, comme en témoignent leurs yeux cernés, rougis par le manque de sommeil, et leurs gestes lents et maladroits. Karam demande alors à Shan :

- Le barkane a-t-il emporté un de nos frères ?

- Non, répond-il fièrement. Aucun de nous n'a été entraîné par le chant qui rend fou de douleur.^{s '}

- J'ai donc bien fait de te faire confiance, dit alors Karam. Sache que je te considère dorénavant comme mon égal. Lobh Hâdal sera heureux d'apprendre qu'il peut compter sur un nouveau guide des caravaniers. Tu endosseras bientôt la robe d'honneur des enfants des djinns.

- Qu'il en soit fait selon sa volonté, réplique Shan en inclinant respectueusement la tête. Mais si tes paroles me vont droit au cœur, mes pensées sont à Daood et aux Daodes.

- Je n'en doute pas un instant, répond votre guide. Comme nous le redoutions tous, l'oasis a été pillée par les Suhuls puis détruite par les doives. Cependant, le départ des esclaves de Sélim des Mines de Kuz n'a pas échappé à la vigilance de nos guetteurs. Les Daodes ont ainsi pu être prévenus à temps de l'arrivée de leurs ennemis. Ils se sont ensuite dirigés vers le Grand Roc sous la conduite des frères qwi-zirs qui nous attendaient à proximité de l'oasis : là, précisément, où nous devons nous rendre sans plus tarder. Je tiens cette information du Dubba, l'émissaire ailé de notre maître, qui me l'a communiquée à Daood où il désespérait de nous voir arriver. Mais trêve de discussions. Le barkane nous a fait perdre un temps précieux et nous devons repartir au plus vite. Cette nuit, les jaerls porteront ceux qui m'ont accompagné ces derniers jours et moi-même, car nous avons tous besoin de prendre quelques heures de repos. Aussi, Shan, je te laisse le soin de conduire notre caravane une nuit de plus. Et je compte sur toi pour que nous arrivions au Grand Roc demain, en fin de matinée. Une heure plus tard, au terme d'un repas aussi vite préparé qu'avalé, Laurin, Galidou, Karam et ses Qwizirs grimpent sur le chargement des jaerls. L'inconfort ne les empêche pas de trouver rapidement le sommeil. Vos amis dorment à poings fermés quand vous cessez de les veiller pour rejoindre Shan en tête de la caravane. Rendez-vous au [172](#).

25

Quelques secondes plus tard, en ouvrant les yeux, vous voyez tout d'abord une main gigantesque qui vous repose à terre délicatement. Puis vous découvrez celui à qui appartient cette dextre ; cet être fabuleux que les légendes du royaume d'Orchha nomment un djinn. De cette créature magique, née de l'air qui vous entoure, émane une telle puissance que vous ne parvenez pas à détacher votre regard de ses petits yeux noirs, vifs et perçants, placés dans un visage que domine un front haut et plissé. Sa calvitie contraste avec sa moustache et une barbe limitée au périmètre de son menton. Un long moment s'écoule avant que vous ne parveniez à baisser les yeux, découvrant un corps que soutient, de la tête au nombril, un tourbillon de vent.

Aérien, le djinn semble pourtant avoir été taillé dans la pierre. Ses bras et son buste ne sont que muscles.

- Bonsoir, parvenez-vous à balbutier en fixant de nouveau la créature droit dans les yeux.

- Soir de lumière, répond-il d'une voix grave et mélodieuse. Je suis celui qui protège cette place où tu aimes te promener. Jadis, en ce lieu, fut creusé le premier puits du royaume d'Orchha, baptisé Babrak. C'est aussi mon nom. Mais oublions les histoires qui parlent d'êtres et de choses du passé, de races anciennes, de souverains enfuis, de cités disparues et de mystères sans fin. Parlons plutôt de toi. S'il est vrai que l'homme voyage toujours en avant de lui-même, trop d'avenirs sont encore possibles pour que je puisse te révéler ton destin. Mais je peux te dire qu'une porte va bientôt s'ouvrir entre ton monde et le royaume d'Orchha. Au cours de ton voyage, dans le désert, sur les plateaux ou dans les montagnes, les Suhuls seront tes ennemis les plus féroces.

Sur ces mots, le djinn incline la tête, les mains jointes, puis disparaît comme il était apparu, lentement, en milliers de volutes blanches qui s'engouffrent dans le puits, aspirées par une puissance surnaturelle. A cet instant, la tête vous tourne. Vos paupières se ferment inexorablement. Vous sombrez dans un sommeil de plomb. Rendez-vous au [177](#).

26

Si vous n'êtes pas parvenu cette fois à toucher un des organes vitaux du doive, vous l'avez tout de même blessé ; et même assez grièvement pour qu'il abandonne le combat, laisse tomber son roc à une dizaine de mètres et prenne la fuite sans demander son reste.

- Bravo ! s'exclame votre compagnon en poussant un profond soupir de soulagement.

Rendez-vous au [42](#).

« Quel monde étrange ! » pensez-vous lorsque Karam, après s'être approché sans crainte du Dubba et l'avoir salué, s'exprime dans une langue aux accents gutturaux à laquelle vous ne comprenez pas un traître mot. La créature lui répond. Pendant deux bonnes minutes, elle parle sans discontinuer, puis elle s'envole en direction du sud ou du sud-ouest, pour autant que la proximité des nombreux arbres de l'Oasis de Daood permette d'en juger.

- Enfants des djinns, compagnons de Dorgan, déclare Karam dès que le Dubba a disparu de votre champ de vision. Par la voix de son émissaire, Lobh Hâdal nous commande de quitter sans délai le Carrefour des Quatre Pistes, lieu désormais marqué du sceau de l'infamie. Nos espions postés à la frontière entre le Désert de Leïlha et le Plateau de Djazdi sont formels. Les doives, ces maudits charognards des Monts Janabah, viennent en grand nombre achever l'œuvre de destruction que les

Suhuls ont entreprise à Daood. Lorsqu'ils seront passés, quand ils auront laissé tomber sur l'oasis les rocs qu'ils transportent entre leurs serres puissantes, il ne restera rien des maisons ni de la palmeraie.

- Mais que sont devenus les habitants de l'oasis ? demandez-vous à votre guide quelques secondes plus tard, impatient de rompre le silence qui s'est installé après son discours.

- Fort heureusement, répond le nomade, le Dubba apportait aussi une bonne nouvelle. Le départ des Suhuls des Mines de Kuz n'a pas échappé à la vigilance de nos guetteurs. Les Daoodes ont ainsi pu être prévenus à temps de l'arrivée de leurs ennemis. Sous la conduite des frères qwizirs qui nous attendaient à proximité de l'oasis, ils se sont dirigés vers le Grand Roc : là, précisément, où nous devons nous rendre sans plus tarder.

A ce point de votre aventure, force vous est de reconnaître que vous êtes épuisé. La longue marche de ce jour, dans la chaleur



*27 Karam s'est approché sans crainte du
Dubba et l'a salué.*

torride du désert, vous a durement éprouvé. Si vous vous sentez incapable de marcher plus longtemps sans prendre quelques heures de sommeil sur le dos d'un jaerl, rendez-vous au [13](#). Si vous pensez être de taille à fournir un effort supplémentaire, rendez-vous au [121](#).

28

Une heure plus tard, après que le soleil s'est embrasé, vous marchez dans un monde où tout est bleu, sauf les feux des caravaniers entre les innombrables tentes dressées autour d'immenses parcs à bestiaux. L'heure n'est pas encore à la veillée, comme en témoigne l'absence de musique et de chants, mais à la préparation du repas du soir : réunis autour des foyers, les Chandis et leurs guides, de rares Qwizirs, roulent des galettes de pril ou boivent une tasse de zah. Sans réelle surprise, vous avez constaté que la végétation se fait de plus en plus rare. Si loin des points d'eau et des canaux d'irrigation des dernières fermes des faubourgs de Chand, seuls subsistent des buissons d'épineux, des arbres plats et des espèces de plantes aux racines assez longues pour puiser leur survie au plus profond des entrailles de la terre. « Mais à quelque chose, malheur est bon ! » pensez-vous en appréciant la diminution sensible du nombre des insectes qui, dans la Vallée Verte, vous assaillaient de leurs piquûres et de leurs bourdonnements. Cependant, une autre absence que celle des plantes ou des insectes retient bien vite toute votre attention. Dans cette plaine de cailloux pourtant réputée favoriser le brassage des populations du royaume, vous ne voyez pas un seul Suhul. Rendez-vous au [Camp des Nomades](#).



29

- Vous n'êtes que des imposteurs ! crie le sphinx d'un ton plein de haine. Si vous étiez les sauveurs annoncés par le second cycle de la prophétie, vous auriez su que les Qwizirs furent les premiers nés sur cette terre. Pensiez-vous pouvoir tromper si facilement le gardien de la Vallée des Monuments ? Rendez-vous au [81](#).

30

Vous marchez depuis trois heures quand vous atteignez enfin votre but : au centre d'une vaste plaine de cailloux s'élève le Petit Roc, piton rocheux au pied couvert d'éboulis. Comme vous l'aviez espéré en décidant de quitter la caravane, vous avez devancé la tempête. Cependant, le vent redouble maintenant de violence. Dans moins d'une heure, ainsi que vous l'avait prédit Shan, un nuage de sable et de poussière vous privera du soleil et de la lumière. Aussi décidez-vous de forcer l'allure. Car il vous reste encore à trouver un abri avant l'arrivée du barkane. Mais, sur un terrain aussi instable, vous devez être vigilant. Un mauvais geste, une erreur d'appréciation, un instant d'inattention... Et c'est le pied qui glisse sur une pierre avec, pour conséquence, une chute douloureuse, voire un muscle écrasé ou, pis encore, une cheville brisée. Compte tenu de ce danger permanent, rares sont les moments où vous osez lever la tête pour admirer le Petit Roc. Et pourtant, ici, le vent se fait artiste. Des siècles d'une lente et inexorable érosion ont merveilleusement sculpté la roche nue, creusant dans l'inselberg, la partie supérieure du piton, des cavités dont certaines s'enfoncent sans doute sous le pédiment, l'amas de pierres qui recouvre la partie inférieure de cette montagne isolée. Lancez quatre dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'Initiative, rendez-vous au [48](#). Sinon, rendez-vous au [78](#).

31

Votre projectile touche sa cible, hélas, sans l'abattre ! Le doive tombera pourtant quelques secondes plus tard quand les sarbacanes des Qwizirs, enduites d'un poison violent, entreront en action. Mais il sera trop tard ! Car l'oiseau, un instant avant de tomber du ciel pour s'écraser sur le sol dans un bruit étouffé par le sable, aura eu le temps de trompeter, signalant de son cri votre présence à ses congénères qui viendront nombreux, trop nombreux... ***Fin d'Aventure.***

32

Au cours de ce combat, la guêpe noire tentera de vous inoculer son poison. Son aiguillon frappera une fois tous les deux Assauts. Si vous êtes touché, vous perdrez automatiquement, outre 2D de Blessures, 1 point d'Initiative, 1 point de Combat et 1D de Vitalité. Ces pertes d'Initiative, de Combat et de Vitalité sont définitives. En outre, la mygale, une fois tous les trois assauts, parviendra à mordre son ennemie, lui infligeant une perte de 2 points d'Initiative, 2 points de Combat et 2D de Vitalité.

FLÉAU DU DÉSERT

GUÊPE NOIRE IN : 25 CO : 10 VIT : 25 BL : 2D

Si vous parvenez à ôter plus de 20 points de Vitalité à ce Fléau du Désert, rendez-vous au 92. Sinon, rendez-vous au [167](#).

33

En un instant, l'Auberge du Scorpion devient un véritable champ de bataille. Dans un fracas de tasses, de gobelets et de plats brisés, les tables sont renversées. Les chaises et toutes sortes d'objets volent en tous sens. Impossible, dans ces conditions, de faire usage d'un projectile de jet sans prendre le risque de blesser Karam ou l'un de vos compagnons. Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Initiative, rendez-vous au [104](#). S'il est supérieur à ce total, rendez-vous au [162](#).

34

Par chance, vous êtes déjà mort quand la créature vous prend dans ses bras pour une étreinte ardente. De l'Héritier de Dorgan que vous avez été, du capitaine de **YOrdreth**, du barde aux mille et une histoires, de l'archer incomparable, de l'homme élevé par les fées et les lutins, du fils d'un troubadour et d'une élémentaliste, il ne reste plus que des cendres. ***Fin d'Aventure.***

35

Une demi-heure s'est écoulée quand s'élève enfin le chant du jaerl. Vous vous mettez aussitôt en route, précédant la caravane en compagnie de Karam et de vos trois compagnons, aussi impatients que vous de savoir ce que sont devenus les habitants de Daood. Dix minutes plus tard, vous éprouvez ce sentiment de rage impuissante qui fut le vôtre, voici sept ans, dans la sombre forêt d'Akéla, devant les cabanes incendiées du village de Palan. En ce lieu, comme à Terrah, les esclaves de Synaps, votre ennemi, celui que les peuples de ce monde connaissent sous le nom de Sélim, ont détruit tout ce qui pouvait l'être. Les Suhuls sont venus piller les maisons de Daood, éventrer les arbres de l'oasis et, ce que vous apprendrez de la bouche de Shan, jeter des carcasses dans les trois puits du village afin de les empoisonner. Quant aux Daoodes... Vous vous interrogez sur le sort des habitants de l'oasis quand vous retrouvez enfin Shan, votre compagnon, le guerrier qwizir parti avec eux en éclaireur et...

- Le Dubba ! s'exclame Karam en accélérant le pas. « Le Dubba ? Drôle de nom pour une drôle de créature ! » pensez-vous en détaillant l'être qui est assis sur son arrière-train au coin de la terrasse d'une maison. Ça possède un corps de taureau, que prolongent aux épaules deux ailes de grande envergure. Ça a une tête humaine, bien que massive. Ça porte des cheveux roux, coiffés d'une calotte, une moustache et une longue barbe, taillée en carré, de même teinte. Ça a un visage fort et un regard inquisiteur. Rendez-vous au [27](#).

36

- Mes amis, déclare Karam en constatant votre surprise, désormais, vous êtes des enfants des djinns. Vous avez des droits sur l'animal dont vous avez choisi la viande, comme il a des droits sur vous. Ce choix, chaque Qwizir le fait dès son plus jeune âge. Il se place ainsi sous la protection d'un des quatre Fléaux du Désert : le serpent, la mygale, le scorpion ou la guêpe noire.

« Après tout, pensez-vous en réprimant la nausée qui vous monte à la gorge, je n'en mourrai pas ! » Qui plus est, vous êtes conscient d'avoir pris un réel plaisir à manger cette chair préparée avec raffinement. Enfin, à en croire les propos de Karam, vous venez d'être baptisé ! Rendez-vous sur la [Piste du Couchant](#).

37

Cinq jours ! C'est le temps qu'il aura fallu à votre troupe pour retrouver Valkyr, Yamaël, Shan et les Qwizirs chargés par Karam de la protection de la caravane. Normalement, vous n'auriez pas dû en mettre plus de deux ou trois. Mais le barkane, vent violent venu du sud, en avait décidé autrement. La tempête a été inouïe. Elle a duré trois jours et trois nuits. Sans les conseils de votre guide, qui vous a expliqué comment éviter l'aveuglement et l'asphyxie en vous protégeant soigneusement les yeux et la bouche, vous n'auriez pas survécu. « Décidément, le royaume d'Orchha n'a pas fini de nous surprendre », pensez-vous en étreignant Valkyr puis Yamaël, tous deux ivres de joie. Une heure plus tard, au terme d'un repas copieux, trop vite avalé, vous grimpez sur le dos d'un jaerl pour prendre quelques heures d'un repos bien mérité. Douze jours se sont déjà écoulés depuis votre départ de Chand et vous devriez, selon votre guide, rallier le Grand Roc demain, en fin de matinée. Vous y trouverez les Daoodes car, contrairement à ce que vous aviez craint, les habitants de l'oasis n'ont pas été enlevés ou tués par les Suhuls. Un dhon, émissaire de Lobh Hâdal que l'on vous a décrit comme une sorte de gros rat capable de courir sur le sable à une vitesse

stupéfiante, a informé Shan de cette bonne nouvelle. Le message racontait comment les guetteurs qwizirs cachés aux abords des Mines de Kuz avaient assisté au départ des esclaves de Sélim pour Daood et que le Dubba, créature ailée également au service de Lobh Hâdal, avait pu prévenir à temps les enfants des djinns qui vous attendaient à proximité de l'oasis. Les Daoodes furent alors conduits au Grand Roc par la Piste des Pierres. « Dénouement pour le moins heureux », pensez-vous à l'instant où, ivre de fatigue, vous plongez dans un profond sommeil. Rendez-vous au [172](#).

38

Les bras levés vers le ciel, vous invoquez la puissance des éléments. Une force extraordinaire s'empare aussitôt de votre corps. En un instant, vous devenez le réceptacle de dame Nature. Des éclairs d'énergie surgissent de vos doigts, traçant dans l'espace, trois mètres devant vous, une porte lumineuse d'un bleu intense. Tout à coup, une forme indéfinie aux contours mouvants franchit cette ouverture magique. Elle est à la fois terre, air, eau et feu ! Étonné et inquiet, vous constatez que cet esprit ne vous obéit pas. Normalement, il aurait dû se soumettre à votre volonté et combattre à vos côtés.

- L'esprit de Leïlha ! crient les Qwizirs les plus proches en apercevant cette entité. L'esprit de Leïlha ! répètent-ils tous, un instant plus tard, lorsque ce nuage bleu, si différent de tout ce que vous avez pu voir à ce jour, se dirige sans la moindre hésitation vers les doives qui survolent l'Oasis de Daood en décrivant de larges cercles. « L'esprit de Leïlha... », murmurent-ils comme vous, au moment où les oiseaux, pris de panique, s'enfuient à tire-d'aile en direction des Monts Jana-bah.

Peu après, alors que les doives et l'esprit élémentaire disparaissent à l'horizon, vous devez presque vous fâcher pour obtenir des Qwizirs qu'ils cessent de se prosterner à vos genoux et de Galidou qu'il arrête de vous féliciter. Car, si votre acte de gloire mérite mille fois d'être conté sur la grand-place de Chand

et sous les tentes des nomades, le plus important est maintenant le sort des habitants de Daood. Rendez-vous au [96](#).

39

Quand vos deux compagnons chargés de la surveillance du campement vous ont vu tirer de votre sac à dos la Lance du Babrak, ils vous ont interpellé, criant votre nom. Mais vous ne les entendiez pas ! Car il y avait cette voix enchanteresse qui, après s'être frayé un chemin dans les méandres de votre esprit ensommeillé, avait pris possession de votre corps. Alors, sans que vos compagnons accourus en catastrophe aient pu intervenir, vous avez, tel un somnambule, planté en terre à vos pieds la Lance du Babrak. Un vent d'une violence inouïe s'est alors levé dans la Vallée des Monuments. Cette tempête vous a libéré du puissant sortilège de sujétion que votre ennemi juré avait astucieusement employé contre vous. Mais si vous étiez de nouveau libre d'agir, il était trop tard. En quelques minutes, le ciel s'est couvert de nuées noires qui ont occulté la lumière des étoiles. Les premières gouttes de pluie sont tombées quand la foudre a éclaté. Elles annonçaient la catastrophe contre laquelle Lobh Hâdal vous avait mis en garde : un orage torrentiel ! Ainsi, le pouvoir de l'objet magique qui aurait pu vous permettre de tirer le royaume d'Orchha des griffes de Sélim, de Synaps, se retournait contre vous. Car rien n'a arrêté la crue tumultueuse et impétueuse qui s'est engouffrée dans la Vallée des Monuments. Lancé à une vitesse terrifiante entre les parois de l'étroite gorge, un véritable mur d'eau et de boue a déferlé, laissant dans son sillage les corps sans vie des Héritiers de Dorgan. ***Fin d'Aventure.***

40

« Peste ! » jurez-vous en empoignant l'une des deux rapières abandonnées par les Suhuls. Sur la lame de cette lourde et longue épée, juste sous la garde, vous découvrez, gravé dans l'acier, le chiffre huit, couché, emblème de la couronne que porte Synaps, l'Ennemi des peuples de Dorgan et des elfes de l'île de Mani. Rendez-vous au [56](#).

41

Au matin du troisième jour de tempête, le vent a enfin commencé à faiblir. Vous aviez alors eu le temps d'explorer la caverne dans ses moindres recoins. Il ne vous restait donc plus qu'à attendre patiemment la fin de la tempête. Aussi cette journée a-t-elle été consacrée à l'évocation des moments les plus forts de votre vie, depuis le jour où le destin vous a introduit au sein de la compagnie des Héritiers de Dorgan. Lorsque le barkane a cessé de souffler, il faisait nuit et un peu froid. Le ciel était parsemé d'innombrables étoiles. - Je suis sûr que Dorgan se trouve sur l'une d'elles, avez-vous alors déclaré avant de vous installer pour la nuit sous une large corniche du Petit Roc, à l'air libre, roulé dans une couverture. Au lever du jour, le douzième depuis votre départ de Chand, vous avez quitté cet abri, étonné de ne pas revoir le Fléau du Désert. Puis il vous a fallu trois heures pour retrouver Shan, les quatre guerriers qwizirs et leurs cinq jaerls, tous en parfaite santé bien que durement éprouvés par « le chant qui rend fou de douleur ». Rendez-vous au [Grand Roc](#).

42

Si vous aviez craint, avant le début du combat, que les Qwizirs ne soient pas de taille à affronter les redoutables prédateurs des Monts- Janabah, vous voilà maintenant rassuré. Pour se débarrasser de leurs quatre assaillants, les enfants des djinns n'avaient vraiment pas besoin de vous. Comme en témoignent les corps des deux doives qui gisent sur la pente occidentale de la dune, entre des rocs qui n'atteindront jamais leurs cibles, le

duam est un poison fulgurant. Quant aux deux autres monstres, vous les voyez s'enfuir dans un concert de cris en direction de leurs montagnes natales, aussi vite qu'ils le peuvent, entraînant leurs congénères à leur suite. Rendez-vous au [96](#).

43

« Pauvre de moi ! » pensez-vous, grièvement blessé, en accordant toute votre attention aux poils brûlés de votre barbe. En ce moment critique, le monstre qui s'apprête à vous assener le coup de grâce est bien le cadet de vos soucis. Ah ! si seulement vous pouviez être sûr qu'on ne vous laissera pas entrer en si piteux état dans le panthéon des héros gnomes... ***Fin d'Aventure.***

44

- Que la volonté de Sélim soit faite, entendez-vous à l'instant où deux pouces de fer vous transpercent le cœur.

- Par le feu du dragon ! jurez-vous avant d'exhaler votre dernier soupir et de prendre le chemin du panthéon des héros morts au combat.

Vous auriez tout de même bien aimé en savoir un peu plus au sujet de celui à qui vous devez d'avoir rencontré, en ce jour funeste, un si triste sort. Ce Sélim... ***Fin d'Aventure.***

45

Si vous avez envisagé d'arriver le jour à l'Oasis de Daood, rendez-vous au [77](#). Sinon, rendez-vous au [176](#).

46

Vous placez le bras devant vos yeux ; réflexe salutaire dans la mesure où le Fléau du Désert espérait bien vous aveugler. Vous auriez alors été une proie facile ! Cependant, si vous avez échappé à la cécité, le choc est violent. En projetant sur vous une

grande quantité de sable et de poussière, le Nagar vous a donné, à distance, un véritable coup de poing. Désarçonné, vous tombez du jaerl. Vous vous relevez aussitôt, l'arme à la main, alors que la tête du serpent géant se détend vers vous à une vitesse prodigieuse. **Choix 5 du Livre des Héros.**



47

Au réveil, vous vous rendez compte que vous êtes allongé au beau milieu d'un lit de coussins moelleux. Il fait jour et vous avez épouvantablement mal à la tête. Mais la présence de Malik, médecin officiel du Palais de Chand, vous rassure. Vous vous trouvez dans la chambre que vous occupiez, il n'y a pas si longtemps, dans la demeure du roi Jel-loun II. Rendez-vous au [Palais](#).



48

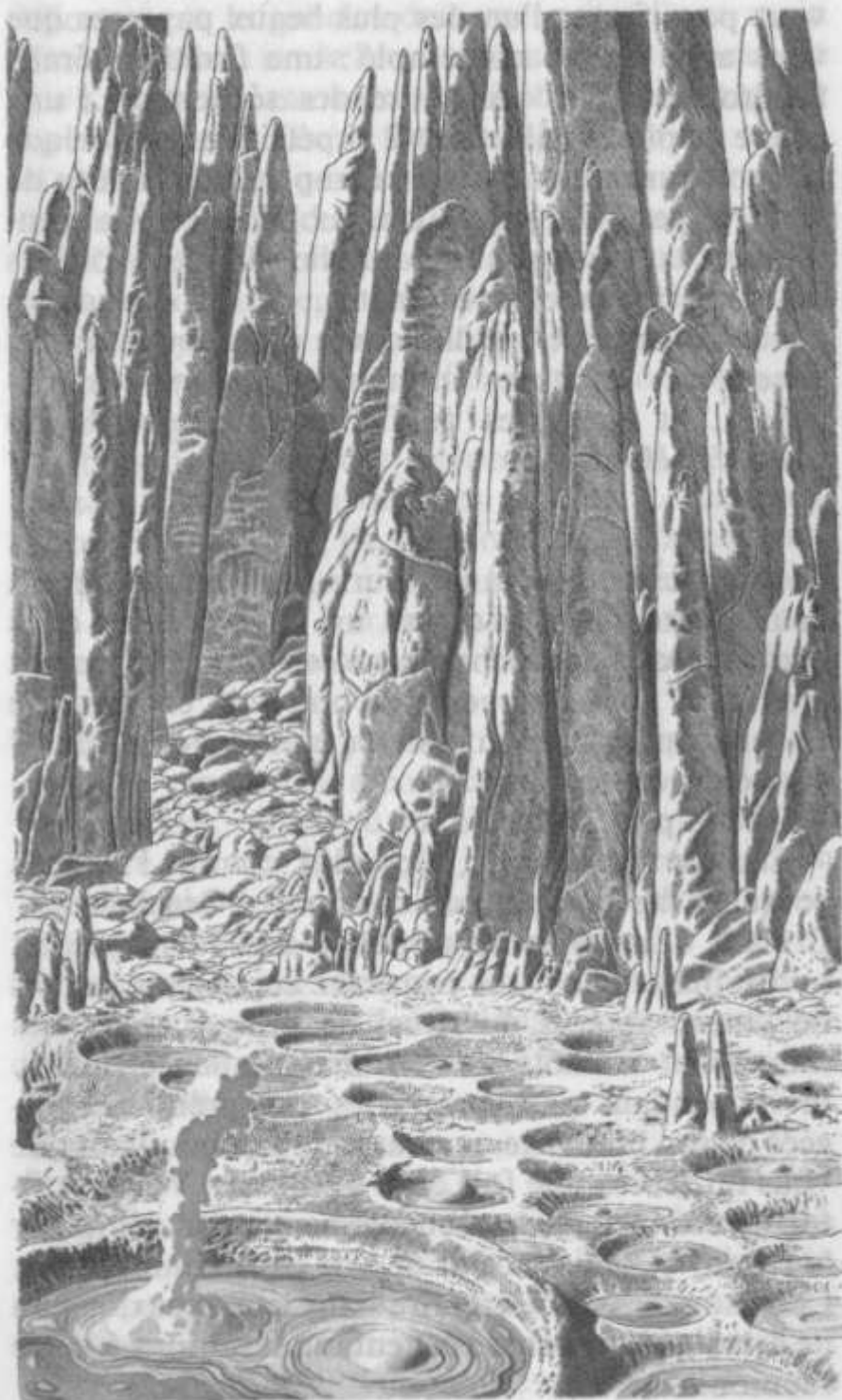
Pour avoir succombé à la tentation de contempler un peu trop longtemps le spectacle de la beauté du Petit Roc, vous venez de faire une mauvaise chute. Ajoutez 2D à votre total de Blessures. Si vous survivez à ce coup du sort, rendez-vous au [72](#). Sinon, rendez-vous au [93](#).

49

Si vous vouliez les effrayer en prenant l'apparence d'une mygale géante, vous ne pensiez tout de même pas que cette apparition puisse terrifier les doives au point de les faire fuir. Pourtant, dès qu'ils vous ont aperçu, dévalant à toutes jambes le versant occidental de la dune en direction des premiers arbres de l'Oasis de Daood, les oiseaux des Monts Janabah ont pris la fuite en proie à une peur panique. Vous ne pouviez pas rêver meilleur épilogue à votre stratagème. Quelques minutes plus tard, vous retrouvez, aux yeux d'un Laurin et de Qwizirs hébétés, l'aspect d'un bon gnome des Collines des Barbes Fleuries. Rendez-vous au [96](#).

50

Si vous avez un jour l'occasion de raconter vos aventures, il vous faudra occulter une partie du récit de la marche qui vous a conduit, en deux jours, de la Maison de l'Aigle à la Terre des Mirages. Car personne, à l'exception des sages de l'île de Mani, ne croira jamais à la véracité de vos dires. Comment pourriez-vous en effet faire admettre à un auditoire que vous êtes passé au beau milieu des troupes ennemies sans qu'aucun, Suhul ou doive, ne vous ait repéré ? Non ! Si jamais vous parvenez à revenir dans le monde de Dorgan, vous n'évoquerez pas ce sortilège d'Invisibilité dont Isris possédait le secret. Vous vous contenterez de parler des montagnes, bien réelles, et des lacs qui s'évanouissent dès qu'on s'en approche. Vous parlerez aussi du silence de ce lieu magique et de la beauté du ciel d'un bleu pur, lumineux. Vous décrierez alors un spectacle grandiose, né d'un mélange unique de soleil écrasant et de lave écrasée. Car, ici, les deux sources de chaleur de la terre se sont donné rendez-vous pour forger l'un des plus beaux paysages que vous ayez jamais contemplé : une forêt minérale, foudroyée par la plus dure des sécheresses ; une prière de pierre jaillie du sol et pétrifiée par quelque pouvoir surnaturel. Afin de compléter ce tableau de la Terre des Mirages, vous n'oublierez pas de mentionner la symphonie naturelle de ces cratères entourés de vapeurs



50 *La Terre des Mirages est une forêt minérale où bouillonnent des cratères de boue.*

brûlantes, de ces chaudrons pleins d'une boue bouillonnante d'où, soudain, surgissent des créatures immenses de forme humanoïde... et couvertes de flammes ! **Choix 14 du Livre des Héros.**



51

Les musiciens ont rangé leurs instruments depuis deux bonnes heures quand un Qwizir entre dans l'auberge et s'approche de votre table. Un instant plus tard, vous l'accueillez d'une voix chaleureuse en lui proposant, d'un geste de la main, de s'asseoir à côté de vous.

- Que la paix soit avec toi.

- Et avec vous la paix, répond-il, comme l'exige la coutume des nomades du royaume d'Orchha. Brûlant d'impatience, suspendu aux lèvres de cet invité inattendu, vous respectez cependant les lois de l'hospitalité et du rituel de l'eau - règles qui interdisent à l'hôte de troubler le silence de son invité pendant qu'il absorbe les trois premières gorgées de son breuvage, une tasse de zah bouillant que vous lui servez une fois qu'il s'est assis. Vous profitez de cet instant de recueillement pour détourner le regard et croiser celui de vos trois compagnons. Comme vous pouvez le lire dans leurs yeux, aucun ne semble avoir convié cet enfant des djinns à votre réunion.

- J'irai droit au but, déclare le Qwizir en reposant délicatement le gobelet de terre cuite d'une main gantée de blanc sur le brun squameux de sa peau. Je suis Karam. Par ma voix parle Lobh Hâdal, seigneur des nomades du Grand Désert. Loué soit son nom. « Lobh Hâdal ! » pensez-vous, intrigué, en évitant de rompre le silence qui s'est installé à votre table. Des Chandis de votre connaissance, aucun, pas même le roi, ne peut se vanter d'avoir pu regarder dans les yeux le maître des Qwizirs. Soudain,

Karam interrompt votre réflexion en déclarant, sur un ton respectueux :

- L'homme vertueux est précédé par son destin. La maison, c'est le tombeau des vivants. La connaissance, comme l'eau, dort au fond de puits trop profonds. Malheur à qui n'a pas la corde nécessaire. Une nouvelle fois, Karam marque une pause. Puis, sur un ton moins solennel, il poursuit son discours en disant :

- Telles sont les paroles de mon seigneur. Le murmure du vent les lui a confiées afin que vous, Lau-rin, Valkyr, Galidou et Yamaël, puissiez les entendre. A ce message, j'ajouterai ceci : Lobh Hâdal désire vous rencontrer et m'a choisi pour vous guider sur la Piste du Couchant.

Si vous souhaitez obtenir des éclaircissements à propos du message de Lobh Hâdal avant de prendre une décision, rendez-vous au 101. Sinon, rendez-vous au [138](#).

52

Tous les sens en éveil, vous scrutez l'obscurité, immobile, l'arme à la main. Un instant plus tôt, vous avez vraiment craint que quelque créature tapie sous le sable ne se jette sur vous. Mais rien de tel ne s'est produit. Sans doute ne s'agissait-il que des dernières images d'un rêve, du passage d'un animal ou d'un coup de vent. Rassuré, bien que conscient de votre nervosité, vous replacez votre arme au fourreau. Rendez-vous au [Grand Roc](#).

53

Jusqu'à son dernier jour, votre compagnon se reprochera le manque de présence d'esprit qui fut le sien dans le Désert de Leïlha, au troisième jour de la plus formidable des tempêtes qu'il ait jamais eu à affronter. Aujourd'hui encore, il se souvient des choses absurdes que vous lui aviez racontées, de cette musique merveilleuse que vous prétendiez entendre. Il se rappelle aussi le moment où, sans prévenir, ayant sans doute perdu la raison, vous aviez violemment rejeté la couverture qui vous protégeait

tous les deux pour disparaître dans la tempête, au pas de course. Faute d'avoir réagi à temps, il ne vous a pas rattrapé. Les Qwizirs l'ont retrouvé quelques heures plus tard, épuisé, après la fin de la tempête. Et si nul ne sait ce qu'il est advenu de vous, les enfants des djinns pensent que le barkane vous a choisi pour enrichir son chant d'une voix de plus. ***Fin d'Aventure.***

54

- En plein dans le mille ! murmurez-vous en suivant des yeux le corps du monstre qui s'écrase sur le sol quelques secondes plus tard, dans un bruit étouffé par le sable.

«Un véritable coup de maître», pensez-vous en considérant que vous avez eu la chance de toucher l'un des organes vitaux de l'oiseau.

- Bien joué ! s'exclame Karam. Si vous l'aviez raté, il n'aurait pas manqué d'avertir ses congénères de notre présence.

Comme en témoigne la réaction du Qwizir, ce coup d'éclat a un effet bénéfique sur la troupe. Tous repartent ragaillardis, sûrs de livrer bientôt un combat victorieux. Karam, en guide expérimenté, profite aussitôt de cet état d'esprit pour motiver ses soldats.

- Frères Qwizirs, l'heure du combat a sonné. Enduisez vos flèches de duam. Nous attaquerons par groupe de deux, en respectant une distance de vingt mètres entre chaque groupe. Une fois au sommet de la dune, vous n'aurez qu'à attirer l'attention des doives pour qu'ils fondent sur vous. Soyez sans pitié ! Car la beauté du désert s'insulte des offenses de nos ennemis. L'esprit de Leilha vous conduira sur le chemin de la gloire.

Une fois le discours de Karam achevé, après avoir refusé d'employer le duam (poison dont Karam ne veut pas vous dévoiler l'origine), vous choisissez naturellement de faire équipe avec votre ami de la compagnie des Héritiers de Dorgan. Puis vous profitez du peu de temps qui vous reste avant l'assaut pour

mettre au point une tactique. Quelques secondes plus tard, la décision est prise. Avant de dévoiler votre présence aux doives, sous la protection des armes de votre compagnon, vous lancerez un sortilège. ***Choix 12 du Livre des Héros de Laurin le barde ou de Galidou l'illusionniste.***



55

Sans doute votre présence à ses côtés a-t-elle réveillé trop de souvenirs chez votre hôte. Il ne doit pas être facile de fouiller les recoins poussiéreux d'une mémoire plusieurs fois millénaire. Vous hésitez à rompre le silence de Lobh Hâdal quand l'un de vos compagnons déclare :

- Jelloun II m'a chargé de vous remettre une lettre.

La voici, ajoute-t-il en tendant à l'ent le cylindre de cuivre dans lequel se trouve rangé le rouleau de parchemin scellé du sceau du monarque de Chand. - Donnez-le à Shan, lui répond l'ent, je vous prie, afin qu'il nous en fasse lecture. Ce sera sa première mission de maître des caravaniers, titre que je lui confère en récompense de sa conduite exemplaire au cours de votre voyage.

Si vous avez déjà pris connaissance de ce message à Chand, rendez-vous au [143](#). Si vous ne l'avez jamais lu ou si vous souhaitez vous rafraîchir la mémoire, rendez-vous au [133](#).

56

Par les ailes du dragon ! Le voilà enfin ce signe du destin tant espéré depuis le jour de votre arrivée à Orchha. Les Suhuls servent donc Synaps. Et, à moins qu'elle ne soit le fruit d'un incroyable concours de circonstances, leur attaque signifie que le maître de Malmort, s'il ne se trouve pas déjà à Orchha, envisage sérieusement de s'y rendre dans le but d'assouvir sa soif de

conquête et de vous faire payer sa dernière mort. Rendez-vous à la [Vallée Verte](#).

57

Renversé par la force extraordinaire du doive, vous vous retrouvez dos contre terre, incapable de lutter contre ce monstre qui vous enfonce brutalement les serres dans la gorge... ***Fin d'Aventure.***

58

Vous exhalez votre dernier souffle en espérant que votre ami survivra à ce combat, qu'il retrouvera vos deux autres compagnons et qu'ils mèneront à terme, ensemble, cette quête à laquelle vous avez consacré les meilleures années de votre existence. ***Fin d'Aventure.***

59

La souffrance qu'endure cette pauvre mygale vous révolte. Et cette maudite guêpe qui la harcèle sans répit ! Tout à coup, à l'instant où l'insecte ailé parvient à piquer l'araignée à l'abdomen, vous ressentez une vive douleur. Par le dragon... Votre ventre vous fait mal ! Vous vous rendez compte alors de l'horreur de la situation. Non seulement vous n'êtes plus libre de vos mouvements mais, ce qui n'arrange rien, vous partagez physiquement la douleur de l'araignée. De ce fait, votre vie est liée à la sienne. Si elle meurt, vous mourrez aussi. De gré ou de force, vous n'avez donc pas d'autre choix que de prendre sa défense et de combattre son ennemi volant. ***Choix 10 du Livre des Héros.***



- Comment vous sentez-vous ?

- Un peu secoué, répondez-vous sans parvenir à mettre un visage sur cette voix qui vous semble si lointaine.

- Vous avez perdu connaissance. J'aurais dû être plus prudent. Je pensais que vous étiez habitué aux voyages par téléportation.

« La vallée, le sphinx, l'escalier, l'elfe... Isris ! » pensez-vous en rassemblant vos souvenirs les plus récents.

- Mais où sont mes compagnons ? demandez-vous tandis que votre vue s'éclaircit progressivement.

- Avec nous, en sécurité dans la Maison de l'Aigle, au nord des Monts Janabah, entre le Plateau d'Is-maïl et le Plateau de Djazdi, à quinze jours de marche de la Vallée des Monuments. Ils dorment encore à poings fermés.

- Quinze jours?

- Soyez sans crainte. Le voyage a été instantané et vous n'avez pas dormi plus d'une heure. Il en est ainsi de la magie. Parfois, elle permet des choses que l'imagination a bien du mal à concevoir.

- Que sommes-nous venus faire ici ?

- Ce qui doit être fait si nous voulons donner aux habitants de ce monde une chance de vivre. En d'autres termes, affronter Sélim - à moins que vous ne préfériez le nommer Synaps - avant qu'il ne détruise Orchha.

- Vous savez donc où se trouve notre ennemi ?

- Quand j'ai appris, il y a un an, que quatre créatures qui affirmaient venir d'un autre monde se trouvaient à Chand, j'ai tout de suite pensé que Sélim était de retour à Orchha. A cette

époque, j'avoue avoir considéré que vous étiez à son service. En fait, je ne pouvais raisonnablement pas envisager que mon peuple soit parvenu à reconquérir la Couronne des Huit pour envoyer ses émissaires en plein désert, loin des maisons elfiques. De plus, vous résidiez alors dans le Palais de Jelloun II, sous bonne garde. Je n'avais donc aucun moyen de vous approcher. Aussi, au cours des mois qui ont suivi votre arrivée, je vous ai fait surveiller par les Qwizirs, ainsi que les Suhuls de Manasir et de Kuz. Pendant ce temps, je cherchais Sélim. Il me fallut trois mois pour trouver des signes indiscutables de sa présence à Orchha et six autres pour localiser sa cachette : la Terre des Mirages. A mon retour, j'ai appris des choses surprenantes sur votre compte. D'après mes informateurs, vous aviez quitté le Palais de Chand et chacun de vous menait une vie sans histoire. L'idée m'est alors venue que vous pouviez avoir été exilés dans ce monde et j'ai soudain pressenti que vos vies étaient en danger. J'ai donc décidé de vous faire venir jusqu'à moi, espérant faire de vous des alliés, non sans avoir pris la précaution d'éprouver vos apparentes qualités au contact des Qwizirs et de Lobh Hâdal. Cette épreuve m'a donné entière satisfaction.

- La Terre des Mirages. Pourquoi la nomme-t-on ainsi ?

- Parce que l'esprit y perd le sens des réalités. Mais tes amis s'éveillent. Si tu le veux bien, cessons là notre conversation et accueillons-les avant de poursuivre notre route... A pied cette fois. Rendez-vous au [50](#).

61

- Comment suis-je arrivé ici ? Où sont mes amis ? Qu'est devenu Karam ? Sait-on pourquoi les Suhuls nous ont attaqués ?

- De grâce, calmez-vous ! répond Malik en vous maintenant les épaules pour vous obliger à rester couché. Vos amis vont bien, ainsi que le Qwizir. Mais vous avez encore besoin de repos. Lorsque je vous ai pris en main, il y a dix jours, vos blessures étaient profondes. A ce qu'on m'a dit, un Suhul s'est acharné sur

vous alors que vous gisiez sur le sol, inconscient. C'est un miracle qu'il n'ait touché aucun organe vital. Quant à votre tête, le choc que vous avez reçu a provoqué de telles douleurs qu'il a bien failli vous faire perdre la raison. Vous avez eu de la chance de vous en tirer à si bon compte. Maintenant, par pitié, ne bougez plus ! Je dois vous examiner le crâne et refaire votre bandage. Quelques minutes plus tard, sa tâche achevée, c'est un Malik souriant, visiblement satisfait de son ouvrage, qui se redresse et claque trois fois des mains. Aussitôt, un garde du Palais entre dans la chambre.

- Va prévenir notre maître que son hôte se porte à merveille et qu'il semble avoir pleinement recouvré l'usage de son esprit.

Puis, vous accordant de nouveau toute son attention, Malik dit :

- Tu peux te lever, maintenant. Tes maux de tête disparaîtront d'ici un jour ou deux à condition que tu n'abuses de rien et que tu ne te laisses pas entraîner dans une nouvelle bagarre. Mais pour l'heure, tes amis t'attendent au salon. Habille-toi et rejoins-les. Jelloun II attendait ton réveil et mon diagnostic, pour vous recevoir tous quatre dans la salle des audiences.

Rendez-vous au [112](#).

62

L'attaque du Fléau du Désert vous prend par surprise et vous recevez en plein visage une grande quantité de sable et de poussière. Ce choc imprévu est si violent qu'il vous déséquilibre. Vous tombez du jaerl, conscient d'être frappé de cécité. Un instant plus tard, avant que vos compagnons ou les Qwizirs aient pu intervenir, le Nagar vous plante ses deux crochets dans la gorge et vous entraîne sous le sable. ***Fin d'Aventure.***

Vous avez franchi une vingtaine de mètres quand un doive vous aperçoit. Il glatit aussitôt, prévenant ses congénères de votre présence. A cet instant, vous espérez encore que votre stratagème va réussir. Mais il n'en est rien. Une dizaine de ces drôles d'oiseaux foncent maintenant vers vous, portant dans leurs serres des rochers trois fois plus larges et plus lourds qu'un gnome. Cinq de ces volatiles tombent, tués par les flèches de Laurin et les projectiles que soufflent les sarbacanes des Qwizirs. Mais les cinq autres lâchent leurs lourdes charges avec une précision inouïe. Vous évitez facilement le premier roc, le second d'extrême justesse. Quant au troisième... il commence ce que le quatrième et le cinquième achèvent. Comment auriez-vous pu prévoir que les doives sont, depuis l'aube des temps du monde d'Orchha, les ennemis mortels des trolls des Monts Janabah ?

Fin d'Aventure.

En ce lieu qu'éclaire une lumière surnaturelle d'une teinte bleutée, vous ne parvenez pas à fixer votre attention. Dans ce paysage de rêve, il y a des dizaines d'espèces d'arbres et de plantes que vous ne connaissez pas, des sources cristallines qui, jaillissant de petits rochers, arrosent de superbes massifs de fleurs aux parfums enivrants. Combien de temps restez-vous ainsi à promener votre regard sur ce merveilleux spectacle ? Quelques secondes ? Quelques minutes ? Une heure ? Plus ?... Vous avez l'impression que le temps n'a pas cours dans ce jardin où l'air semble résonner des voix de créatures invisibles. Soudain, vos yeux se posent sur un bosquet d'arbres nains aux branches chargées de fruits rouges plus gros que le poing. Allez-vous vous laisser tenter (rendez-vous au [6](#)) ou, tous les sens en éveil, immobile, poursuivre votre observation de ce stupéfiant jardin (rendez-vous au [107](#)) ?

Les coins de rues ne manquent pas dans ce quartier de Chand que vous connaissez plutôt bien. Mais, la nuit, ils se ressemblent tous et vous savez, pour avoir eu maintes fois l'occasion de vous y aventurer de jour, que les nombreux passages qui s'ouvrent perpendiculairement à la ruelle où vous marchez depuis cinq bonnes minutes, sont presque tous des impasses ; des culs-de sac de part et d'autre desquels s'élèvent les murs infranchissables de maisons hautes et étroites. Aussi, dans l'hypothèse où vous tenteriez de vous cacher, vous risquez fort de vous engager dans une voie sans issue. Quant à appeler à l'aide... Vous connaissez suffisamment les Chandis pour être certain qu'aucun d'eux ne vous ouvrirait sa porte si vous y cogniez. Si vous pensez maintenant que la meilleure solution est de vous engouffrer dans le premier passage venu, dans l'espoir d'échapper à vos poursuivants, rendez-vous à la [Place du Puits](#). Si vous préférez affronter le danger, rendez-vous au [122](#).

Pour la première fois depuis votre arrivée dans le royaume d'Orchha, vous avez vraiment peur. Vos mains tremblent tandis que vous visez un doive qui, s'écartant de ses congénères, se dirige maintenant droit vers vous. Vous tirez le premier projectile alors que votre cible n'est plus qu'à une trentaine de mètres. Votre appréhension diminue vos capacités. Pour la durée de votre lutte contre les doives, vous perdez 2 points d'Initiative, 2 points de Combat et 2 points de Magie. ***Choix 15 du Livre des Héros de Laurin le barde ou de Galidou l'illusionniste.***



67

Vous ne pouvez pas éviter cette sphère de feu qui, animée d'une volonté propre et malfaisante, suit vos mouvements et vous percute de plein fouet avant de disparaître dans un nuage de fumée. Le choc est d'une violence inouïe. Il vous projette trois bons mètres en arrière, vous laissant sur le dos, à trente mètres des Orgues du Diable. L'air vous manque et votre corps tout entier souffre le martyr. Vous avez l'impression que votre peau, vos yeux, vos poumons... Tout votre corps brûle ! Si vous survivez à 8D de Blessures, rendez-vous au [109](#). Sinon, rendez-vous au [160](#).

68

Vous n'en croyez pas vos yeux ! Vous vous trouvez maintenant, après un moment de cécité qui semble durer une éternité, dans une vaste salle rectangulaire dépourvue de la moindre ouverture, porte ou fenêtre, au centre d'un cercle gravé dans le sol, assez large pour vous entourer ainsi que vos trois compagnons. Les murs de cette pièce, qu'éclaire une douce lumière bleue, sont couverts de fresques représentant des fonds sous-marins où s'ébattent une multitude de dauphins et... de Qwizirs ! « Une merveille », pensez-vous en levant les yeux vers la toiture de cette pièce faite de vitraux bleus, en forme de coque de bateau renversée. Un toit qui n'est pas sans vous rappeler...

- Par le dragon ! Levez la tête, compagnons ! On se croirait dans le logis d'un elfe de Miklemrès, sur l'île de Mani.

- Tu ne te trompes pas, déclare alors une voix mélodieuse tandis qu'apparaît devant vous l'élégante silhouette d'un elfe vêtu d'une armure qui semble faite d'or et d'argent.

Dans une main, il tient une lance. Dans l'autre, un petit bouclier rond.

- Je vous souhaite la bienvenue dans la Maison du Dauphin, l'une des quatre demeures elfiques du royaume d'Orchha. Je suis Isris,

le veilleur chargé de la protection de ce monde. Mais tous ici me connaissent sous le nom de Chatishan.

- Mais d'où venez-vous ? demandez-vous intrigué. Seriez-vous capable de vous rendre invisible ?

- En effet, c'est l'un de mes pouvoirs, répond l'elfe. Mais je vois que vous portez la Lance du Babrak. L'heure est donc venue d'affronter notre ennemi commun. Maintenant, je vous prie de m'écouter attentivement. Tout d'abord, je vous dois des explications. Il faut que vous sachiez que ce monde n'a pas toujours été un désert aride. Jadis, il y a fort longtemps, les Monts Janabah étaient une île et l'océan couvrait plus des deux tiers de la surface de la planète Orchha. C'est en ce temps lointain que je fus désigné pour veiller sur elle. Ce que je fis de mon mieux, découvrant ses habitants : Qwizirs, Suhuls et Chandis. A cette époque, le pouvoir de la Couronne des Huit permettait aux elfes d'aller et de venir entre Miklemrès et Orchha. Mais le précieux joyau fut volé par Synaps. Cela, je l'appris en constatant qu'il ne m'était plus possible de rentrer au pays et que personne ne me rendait plus visite, puis quand le voleur, sous le nom de Sélim, asservit le peuple des Suhuls avant de déchaîner sur Orchha des puissances infernales, à moins qu'il ne fût devenu lui-même ce feu auquel rien ni personne ne pouvait s'opposer. Alors, la terre brûla et la mer s'assécha, lentement mais inexorablement. Satisfait de cette œuvre de destruction, Synaps repartit comme il était venu, laissant derrière lui quelques survivants des trois peuples. Je fis alors tout mon possible pour les aider à s'adapter à leur nouveau cadre de vie. Je ne pouvais compter que sur mes propres forces, et sur l'ent du Grand Roc, miraculeusement épargné par le cataclysme. Cependant, depuis cette époque, j'étais sûr que les miens chercheraient un jour à me retrouver. Mais je ne savais pas quand ils y parviendraient, ni comment, ni même à quel endroit ils apparaîtraient. J'inventai alors la légende des trois cycles de la prophétie, puis j'allai la raconter aux survivants du désastre. Tous me crurent sur parole tant mes pouvoirs magiques de guérison des maladies et des blessures les impressionnaient. Aux

yeux des Orchhis, je devins alors Chatishan le derviche, l'oracle qui a prédit la venue des sauveurs : en l'occurrence, vous ! Sur ces mots, Isris pénètre dans le cercle où vous vous trouvez avec vos compagnons. Aussitôt, vous avez une sensation de vertige. Autour de vous, l'air semble briller de milliers d'étincelles multicolores et une odeur piquante de fleurs fraîchement coupées se répand dans l'atmosphère. Rendez-vous à la [Terre des Mirages](#).

69

Le sphinx attend que vous soyez tous suspendus à son bec pour vous poser, d'une voix aiguë et ambiguë, sa mystérieuse devinette. - Qui ont été les premiers habitants de ce monde ? Allez-vous répondre les Chandis (rendez-vous au [29](#)), les Qwizirs (rendez-vous au [137](#)) ou les Suhuls (rendez-vous au [170](#)) ?

70

Le cri désespéré de votre ami de la compagnie des Héritiers de Dorgan sera le dernier souvenir que vous emporterez de ce monde avant de rejoindre le panthéon des héros morts au combat. Car votre compagnon hurle, de toute la force de ses poumons, à l'instant où le roc lancé par le doive s'écrase sur le sol, vous brisant les os. ***Fin d'Aventure.***

71

Un instant avant que vos compagnons ne dévalent la pente pour vous rejoindre au fond de la dépression où s'est déroulé votre combat contre le Fléau du Désert, vous glissez dans votre sac un objet que vous venez de trouver dans le sable : un diamant, le plus gros que vous ayez jamais vu, étrangement taillé en forme de rose. « Qu'est-ce que ça peut bien être ? » pensez-vous tandis que vous racontez votre histoire à vos amis qui, à en croire leurs sourires malicieux, semblent penser que vous avez été victime d'une hallucination due à une trop longue exposition au soleil. Le fait est que rien, dans votre apparence, ne permet de penser que vous venez de livrer un combat féroce. Au contraire, vous

semblez en pleine forme, presque reposé. Vous pensez alors, en votre for intérieur, que la rose de cristal a eu sur vous un effet bénéfique. Et vous avez mille fois raison. Car cet objet magique, cadeau du Fléau du Désert dont vous avez pris la défense, augmente votre total de Vitalité de 10 points en même temps qu'il réduit à zéro votre total de Blessures. En outre, si d'aventure vous aviez été empoisonné au cours de votre lutte, votre sang a été purifié. A l'avenir, tant que vous la posséderez, cette rose de cristal vous protégera du poison, quelle qu'en soit l'origine, animale ou végétale. Rendez-vous au [12](#).

72

En retirant la jambe gauche du trou dans lequel elle était coincée, vous avez poussé un hurlement de douleur. Et si vous n'avez apparemment rien de cassé, la cheville et le mollet vous font horriblement souffrir. Heureusement, vous n'êtes pas seul. Votre compagnon vous relève puis, après avoir massé vos muscles endoloris, il vous aide à marcher en vous tenant par la taille. Grâce à lui, vous atteignez le Petit Roc. Là, vous vous sentez de nouveau capable de vous débrouiller seul. Certes, la douleur est encore vive, mais elle est maintenant supportable. Rendez-vous au [78](#).

73

Vous êtes à moins de vingt mètres des deux Fléaux du Désert quand la guêpe noire, après avoir pris possession de votre corps, modifie le cours de vos pensées. Tout à coup, il n'y a plus que ce bourdonnement familier et la nécessité de tuer cette mygale dont la dépouille servira bientôt à nourrir une nouvelle génération de guêpes. Possédé par les pouvoirs surnaturels de votre alliée ailée, vous obéissez aveuglément à ses instincts. Sans crainte, comme hypnotisé, vous vous approchez de l'araignée géante afin de la combattre. Mais dès qu'elle vous aperçoit, la mygale oublie son insaisissable adversaire pour s'élancer vers vous. **Choix 2 du Livre des Héros.**



74

Grièvement brûlé, vous tombez à genoux. Votre adversaire, implacable, vous assène alors le coup de grâce. Il vous prend dans ses bras où vous vous enflammez comme une torche. C'en est fait de l'Héritier de Dorgan que vous avez été. ***Fin d'Aventure.***

75

Vous arrivez devant l'entrée de l'Auberge du Scorpion au début de la soirée, en avance sur l'heure de votre rendez-vous avec vos amis de la compagnie des Héritiers de Dorgan. Au-delà d'un épais rideau de fumée, vous apercevez la grand-salle de l'auberge, considérée, à juste titre, comme la meilleure qui se puisse trouver à Chand, capitale du royaume d'Orchha. Une vingtaine de Chandis sont installés autour d'une grande estrade de pierre et sirotent des infusions en écoutant les musiciens de l'auberge. Vous vous placez en retrait de cette scène, à une table située entre deux colonnes couvertes de mosaïques et assez grande pour accueillir vos amis. Un instant plus tard, Ruam, le patron de l'auberge, pose devant vous un verre de vin de palme, un quartier de viande de marduk rôti, très pimenté, et une corbeille de fruits secs. Sur l'estrade, les cinq musiciens jouent une mélodie tantôt frénétique, tantôt lancinante et grave, qui marie admirablement les sons des tambours, des instruments à vents, des cris et des applaudissements. Cette formation est excellente et les trois peuples du royaume d'Orchha y sont représentés : Chandis, Qwizirs et Suhuls. Ici, comme à Dorgan, la musique ne connaît pas de frontières. Si vous souhaitez récapituler ce que votre séjour dans le royaume d'Orchha vous a appris sur le compte des Chandis, rendez-vous au [18](#). Si vous préférez faire le point de vos connaissances concernant le peuple des Qwizirs, rendez-vous au [128](#). Si votre attention est retenue par le représentant du peuple des Suhuls, rendez-vous au [151](#). Si



75 *L'orchestre de l'Auberge du Scorpion joue une mélodie tantôt frénétique, tantôt grave.*

vous préférez laisser vagabonder votre imagination, rendez-vous au [168](#).

76

Si vous persistez à abuser de vos forces comme vous le faites en ce moment, vous allez au-devant de sérieux ennuis de santé. Votre fatigue est telle que vous ne tenez plus debout. Vous marchez au prix d'un colossal effort de volonté, à la manière d'un automate déréglé. De plus, vous avez maintenant une désagréable sensation de vertige, accompagnée de la perte de la vision nette. Vous devez prendre sans délai quelques heures de repos ; décision dont vous informez Karam avant de vous installer sur le dos d'un jaerl. Rendez-vous au [13](#).

77

L'aube se lève sur le septième jour de votre périple dans le Grand Désert quand Karam vous tire d'un profond sommeil en vous secouant vivement par les épaules.

- Levez-vous, vite !

- Que se passe-t-il ? bredouillez-vous en clignant des yeux.

- Réveillez vos compagnons et habillez-vous ! commande le Qwizir avant de sortir précipitamment de votre tente.

La brusquerie de l'enfant des djinns vous fait l'effet d'une douche froide. Chez un être aussi calme et paisible que votre guide, un tel comportement ne peut signifier qu'une seule chose : l'imminence d'un danger !

- Aux armes ! criez-vous de toute la force de vos poumons afin d'alerter vos compagnons qui dorment encore à poings fermés.

Quelques minutes plus tard, vous sortez de la tente, bientôt suivi de vos trois amis. Dès qu'il vous aperçoit, Karam se dirige vers vous, laissant derrière lui ses dix guerriers, fort occupés au

démontage du campement et au chargement des cinq jaerls de la caravane.

- Regardez ! ordonne le Qwizir, une fois à vos côtés, en tendant ses deux bras antérieurs dans la direction de l'Oasis de Daood.

- Qu'est-ce que c'est ? demandez-vous après avoir repéré au loin, vers l'ouest, des points noirs dans le bleu du ciel.

- Des doives, poursuit Karam. C'est la première fois que je vois ces maudits charognards s'aventurer hors de leurs montagnes. Et je n'en ai jamais vu autant d'un coup. Daood a dû être attaquée, hier ou cette nuit.

- Des oiseaux capables d'attaquer un village? demandez-vous tandis que cinq des dix guerriers qwizirs, armés de javelots et de sarbacanes, s'approchent de votre groupe.

- Et comment ! s'exclame votre guide. Le doive est un animal rusé, fort et adroit. Il n'attaque jamais une proie de but en blanc. D'abord, il tente de la blesser en laissant tomber sur elle le roc qu'il transporte entre ses serres puissantes. A l'heure qu'il est, il ne doit plus rester grand-chose des toits des maisons de Daood. En revanche, il est probable que des habitants de l'oasis luttent encore dans les décombres. Sinon, ces monstres géants nous auraient sans doute déjà repérés et attaqués. En partant immédiatement, nous avons une chance d'arriver à temps pour sauver les survivants. Cependant, notre caravane offrirait une cible idéale aux projectiles des doives et il n'est pas question de risquer la perte de son chargement. Shan et quatre de mes guerriers conduiront donc les jaerls dans le désert, en direction du sud-ouest et de la Piste des Pierres. Les autres iront avec moi à Daood. Si les djinns le veulent, nous nous retrouverons tous dans deux ou trois jours sur la Piste des Pierres. Puis nous irons ensemble au Grand Roc, où Lobh Hâdal nous attend. Quant à vous, Héritiers de Dorgan, vous êtes libres de choisir votre destin. **Choix 7 du Livre des Héros.**



78

Une cinquantaine de mètres vous séparent encore de votre objectif. Soudain, d'une cavité située à la limite entre l'inselberg et le pédiment du Petit Roc sort un... Vous frissonnez en découvrant l'hôte de ce lieu tant redouté des Qwizirs : un scorpion d'une taille inouïe, noir comme l'ébène, qui semble revêtu d'une véritable armure de plaques. Intuitivement, vous savez que cette créature n'est pas un animal ordinaire, mais bien ce Fléau du Désert dont vous a parlé Shan quatre heures plus tôt. Monté sur ses huit immenses pattes, il avance droit vers vous. Vous tressaillez à l'idée de ce qui vous arrivera si jamais vous vous trouvez pris entre les pinces de ce monstre ou, pire encore, si son aiguillon crochu et venimeux pénètre votre chair. Si vous présidez actuellement à la destinée de Valkyr le paladin, rendez-vous au [147](#). Si c'est Yamaël le démon que vous incarnez en ce moment, rendez-vous au [84](#).

79

Vous étalez largement la confiture brune sur un morceau de galette. Puis vous dégustez le tout en vous disant que ce mets ne ressemble à rien de ce que vous avez pu manger depuis votre arrivée à Orchha.

- Dis-moi Karam, cette viande au goût si subtil n'est sûrement pas du jaerl ou du marduk. S'agit-il d'un pâté de jaem ?

- Non, répond aimablement le Qwizir. J'ai grand plaisir à te voir dévorer avec tant d'appétit cette pâte de guêpes noires. Il en a fallu plusieurs dizaines pour concocter ce plat.

Rendez-vous au [36](#).

80

Votre sortilège n'a aucun effet sur votre assaillant. Vous êtes pourtant certain d'avoir prononcé la formule sans erreur. Troublé par cet échec inexplicable, vous laissez passer de précieuses secondes. La créature n'est plus qu'à cinq mètres de vous quand, écoutant votre instinct, vous dégainez. Rendez-vous au [136](#).

81

Vous vous attendez à devoir affronter cette créature colérique d'une seconde à l'autre quand, à votre grand étonnement, après avoir prononcé des paroles dont vous n'avez pas saisi la signification, le sphinx s'envole vers le sommet du canyon. Vous comprenez alors, mais un peu tard, que cet oiseau de malheur vient de signer votre arrêt de mort. A peine est-il parti après avoir lancé son terrible sortilège que le sol se met à trembler sous vos pieds. Doucement d'abord, puis de plus en plus fort. Il se fissure et les premiers rochers se détachent des falaises. L'un d'eux vous assomme avant que d'autres ne vous ensevelissent dans cette Vallée des Monuments que les elfes ont baptisée autrefois la Vallée des Tombeaux. ***Fin d'Aventure.***

82

Après tout, il ne sont que deux ! Et, pour avoir déjà eu l'occasion d'en voir combattre dans les arènes de Chand, vous savez que les Suhuls manquent de souplesse et de vivacité. En revanche, leurs coups sont dévastateurs et ils sont durs au mal. Concentré, attentif, vous attendez le moment de passer à l'action. ***Choix 8 du Livre des Héros.***



83

Vous, Laurin le barde, dernier possesseur en date du très célèbre Livre des Éléments, objet magique le plus précieux d'Elfham, le royaume des fées, vous êtes impuissant. Dans ce désert si éloigné de votre monde natal, la puissance de dame Nature ne s'est pas soumise à votre volonté. Un peu confus, vous prévenez Galidou de ce cuisant échec. Fidèle à son image, le gnome vous réconforte d'un sourire, sans parvenir à réprimer un froncement de sourcils qui en dit long sur sa déception. Rendez-vous au [11](#).

84

Araignée, chauve-souris, chien, loup, aigle... Si, à l'échelle de votre vie démoniaque, vous avez eu l'occasion de voir toutes sortes d'animaux géants, c'est bien la première fois que vous êtes confronté à un scorpion aussi monstrueux. A dire vrai, le plus gros que vous ayez jamais tué ne mesurait guère plus de cinquante centimètres de haut, taille déjà inhabituelle pour un scorpion. Mais là, cela dépasse l'entendement ! Cette bête est plus grande que vous d'une bonne cinquantaine de centimètres. Si vous avez mangé du ragoût de scorpion lors de votre premier repas avec les Qwizirs, dans la Vallée Verte, rendez-vous au [164](#). Sinon, rendez-vous au [8](#).

85

Vous tentez de résister à la force colossale qui vous comprime le corps. Mais vos bras ne parviennent pas à desserrer l'étau qui vous empêche de respirer. Vous avez l'horrible impression que vos os vont se briser. L'air vous manque de plus en plus ! Sûr que votre dernière heure vient de sonner, vous perdez connaissance. Rendez-vous au [177](#).

86

Deux jours s'écoulent sans que rien ne vienne troubler votre périple dans le Désert de Leïlha. Hélas ! au cours des trois journées suivantes, vous n'avancez plus d'un pas car le barkane,

vent d'une intensité inouïe venu du sud, vous contraind à une totale immobilité. Suivant les conseils de votre guide, vous restez accroupi derrière un jaerl, sous une couverture assez grande pour vous protéger de la tête aux pieds des grains de sable et de poussière, en veillant tout particulièrement à bien vous cacher les yeux et la bouche pour éviter l'aveuglement et l'asphyxie. La nuit tombe sur le douzième jour de votre voyage depuis le départ de Chand quand la tempête s'apaise enfin. Vous reprenez aussitôt votre marche, impatient, tout comme Karam et ses guerriers des sables, de rallier le Grand Roc. Ce devrait être chose faite demain, en fin de matinée. Rendez-vous au [172](#).

87

Vous avez tenté tout ce qu'il était en votre pouvoir de faire. Hélas ! vos projectiles et ceux de votre compagnon ne sont pas parvenus à abattre le doive qui laisse maintenant tomber son roc sur vous. Si vous aviez lancé un sortilège avec succès avant d'engager ce combat, lancez un dé. Si vous obtenez un chiffre pair, rendez-vous au [144](#). Si vous obtenez un chiffre impair, rendez-vous au [70](#). Si vous aviez échoué en lançant votre sortilège, rendez-vous également au [70](#).

88

Comme prévu, le combat a été bref. Il vous aura suffi de démunir l'un de vos adversaires d'une bonne moitié de sa lame pour que les deux Suhùls, effrayés par la violence de vos coups, laissent tomber leurs épées et tournent les talons. Vous envisagez de poursuivre les fuyards mais l'idée de courir derrière pareille racaille dans le labyrinthe des ruelles de la ville ne vous enchante guère. Vous n'en tireriez aucun bénéfice. Au contraire, vous pourriez être entraîné dans une embuscade si, par mégarde, vous franchissiez l'invisible frontière de la cour des miracles de Chand. « Le jeu n'en vaut vraiment pas la chandelle », pensez-vous quelques secondes plus tard, satisfait de la correction que vous venez de donner à ces deux misérables. Rendez-vous au [40](#).

A l'instant de périr, vous ne pouvez pas vous empêcher d'éclater de rire. Avoir été un démon, sans doute l'un des plus puissants qui ait jamais existé, s'être baigné dans des lacs de lave avec plaisir, pour finalement mourir par le feu... « Quelle ironie du sort ! » pensez-vous avant d'exhaler votre dernier soupir humain et de vous consumer lentement dans les bras du golem. ***Fin d'Aventure.***

Parti dès l'aube avec vos compagnons d'armes, vous avez quitté Chand en direction de la porte occidentale de la Vallée Verte. Au loin, vous apercevez maintenant les premières dunes du Désert de Leilha. Dans moins d'une heure, à la tombée de la nuit, vous arriverez enfin au lieu de votre rendez-vous avec Karam : le camp, immense, d'où les caravanes partent pour emprunter la Piste du Couchant. Tout comme vos amis, vous êtes enthousiaste. Après un an d'attente, la compagnie des Héritiers de Dorgan, au grand complet, est enfin en mesure de reprendre sa quête. Ce sentiment de joie est d'autant plus fort que rien ne vous retenait vraiment à Chand, sinon ceux à qui vous avez fait vos adieux, la veille de votre départ, sans savoir si vous les reverrez un jour : Jelloun II, roi du royaume d'Orchha, Ruam, patron de l'Auberge du Scorpion, et les quelques Chandis avec lesquels vous avez sympathisé depuis un an. Le roi, sachant que vous partiez dans le Grand Désert afin d'y rencontrer Lobh Hâdal, guide du peuple des Qwizirs, vous a confié un message scellé dont il ne vous a pas dévoilé le contenu et qu'il vous a demandé de lui remettre en mains propres. Vous transportez cette missive dans un cylindre de cuivre rangé dans votre sac à dos. ***Choix 6 du Livre des Héros.***



Karam accepte sans réticence de vous laisser partir avec Shan et l'un de ses guerriers des sables. Dix minutes plus tard, à la suite des deux Qwizirs, vous découvrez une oasis non seulement déserte, comme le craignait votre guide, mais abîmée. Les maisons ont visiblement été pillées, certains arbres ont été éventrés, des carcasses ont été jetées dans les trois puits du village afin de les empoisonner. Voilà qui est bien dans la manière de Synaps, votre ennemi, celui que les peuples de ce monde connaissent sous le nom de Sélim. Lui seul a pu ordonner la destruction de Daood, sans doute perpétrée par des Suhuls fanatisés. Ce n'est pas la première fois que vous contemplez un spectacle aussi sinistre. Il y a sept ans déjà, dans la sombre forêt d'Akéla, les hordes sauvages du porteur de la Couronne des Huit incendiaient Palan, village des premiers pionniers de Terrah. Mais cette fois, il y a fort à parier que vous ne trouverez aucune piste. Car, dans le désert, le sable efface toute trace. " "

- Je crois que tu peux donner le signal du jaerl sans plus attendre, dites-vous à un Shan effondré. Il y a sans doute plusieurs jours que les Suhuls ont mis Daood à sac.

- Tu as raison, répond-il d'une voix chevrotante, d'un ton fataliste. Je vais prévenir Karam.

Sur ces mots, le Qwizir inspire un grand bol d'air puis rejette la tête en arrière afin d'adopter la position adéquate pour le chant du jaerl. Tout son corps semble alors se crispier. Aucun son ne sort de sa gorge. Plus vif que vous, un guerrier lève les yeux et pousse un cri quand il se rend compte qu'une créature tombe du ciel dans un grand bruit d'ailes. **Choix 3 du Livre des Héros.**



92

« Pas folle, la guêpe ! » pensez-vous en voyant votre adversaire prendre la fuite à tire-d'aile en direction du nord. Et, comme une bonne nouvelle ne vient jamais seule, vous constatez également que vos muscles obéissent de nouveau à votre cerveau. Enfin libre d'agir à votre guise, vous restez cependant immobile, comme pétrifié. Vous n'en croyez pas vos yeux ! A quelques pas, comme on tire une trappe, la mygale déplace un grand carré de sable et disparaît dans un trou, dans une cachette sûre qu'un brusque coup de vent rend invisible. C'est alors que vous entendez des voix, des appels que vous reconnaissez sans peine. Inquiets de votre absence et des bruits du combat que vous venez de livrer, vos amis sont venus vous chercher. Rendez-vous au [71](#).

93

Un instant avant que votre tête ne heurte l'arête tranchante d'une grosse pierre, détruisant pour toujours ce qui vous avait jusqu'alors servi de cerveau, vous avez le temps d'entendre un bruit... Un craquement sinistre : celui de votre jambe qui se brise. ***Fin d'Aventure.***

94

La seconde marche bleuit à l'instant où vous y posez le pied. Il en va de même des marches suivantes. Vous avez déjà grimpé les quatre premiers degrés de cet étrange escalier lorsque vos compagnons vous emboîtent le pas. Quelques secondes plus tard, vous atteignez le sommet de la construction et vous manquez de tomber à la renverse : devant vous, une porte lumineuse d'un bleu intense vient d'apparaître.

- Que chacun tienne fermement celui qui le précède, dites-vous à vos amis, une fois remis de votre émotion.

Puis vous franchissez le seuil de cette ouverture surnaturelle, en espérant qu'elle ne vous conduise pas de vie à trépas. Rendez-vous au 68.

95

Tous les sens en éveil, vous apercevez, à la lumière d'Alia, la lune rousse, les deux êtres qui, après un instant d'hésitation, s'approchent ouvertement. Un regard suffit pour comprendre que vous n'avez pas affaire à de quelconques mendiants de la cour des miracles de Chand, mais à deux des Suhuls responsables de votre départ précipité de l'Auberge du Scorpion. Inutile de tenter de convaincre ces géants de plus de deux mètres de haut qui tirent du fourreau des rapières d'une longueur proportionnée à leur taille. Rendez-vous au [82](#).

96

Certes, la fuite des doives vous soulage. Cependant, votre joie est amère, comme elle l'a été il y a sept ans, dans la sombre forêt d'Akéla, devant les maisons incendiées des premiers pionniers du village de Palan. Ici comme à Terrah, il ne reste rien de l'ouvrage des bâtisseurs, sinon des demeures ruinées, des arbres éventrés et des cabanes effondrées. Aucun doute n'est possible ! Les oiseaux géants des Monts Janabah n'ont pas agi de leur propre initiative. Comme les Suhuls, ils sont tombés sous la coupe de Synaps, dont vous contemplez maintenant l'œuvre de destruction. Votre ennemi juré, connu des habitants du royaume d'Orchha sous le nom de Sélim, a donc jeté son dévolu sur ce monde, faute d'avoir pu conquérir Dorgan. A moins, plus simplement, qu'il ne soit à vos trousses ! Quant aux habitants du carrefour des Quatre Pistes... Deux heures d'une fouille laborieuse des décombres ne vous ont pas permis de découvrir le moindre indice, à l'exception des carcasses que vous avez trouvées dans l'eau des trois puits du village. De ce fait, vous pensez que les Suhuls ont attaqué Daood avant que les doives ne viennent ravager l'oasis. Mais alors ? Les Daodes ont-ils été tués puis ensevelis ? Ont-ils été enlevés ? Ont-ils pu prendre la fuite ? Autant de questions qui demeurent sans réponse car, dans le désert, le sable efface toute trace. Quand la matinée s'achève, Karam, visiblement accablé, commande à ses guerriers de mettre

un terme aux recherches. Après vous avoir réunis, il déclare d'une voix empreinte d'une profonde tristesse :

- Je sais... Vous pensez qu'il subsiste un espoir de sauver nos amis daoodes. Et vous avez raison. Mais il serait suicidaire de nous aventurer sur la Piste du Fer ou sur la Piste du Sel sans notre caravane. Si les Suhuls ont fait des prisonniers, ils sont déjà loin, et nous ne savons pas quelle direction ils ont prise. De plus, il y a fort à parier que la mort attend quiconque osera désormais emprunter le chemin des Mines de Kuz ou des Salines de Manasir. J'ai donc décidé de suivre la Piste des Pierres sans plus attendre. Lobh Hâdal doit savoir : telle est la priorité ! Avec un peu de chance et en marchant sans trêve ni repos, nous devrions rattraper nos compagnons en deux ou trois jours. Au cours de ce périple, toute l'eau de nos gourdes sera réservée à Lau-rin et à Galidou. Je compte sur vous, mes fidèles guerriers, pour apporter à vos deux frères humains toute l'assistance dont ils auront besoin. Rendez-vous au [Grand Roc](#).

97

Que s'est-il passé ? Comment avez-vous pu trouver la mort dans ce Désert de Leïlha, si loin de votre monde natal, après tant d'épreuves surmontées avec brio au sein de la compagnie des Héritiers de Dorgan ? Votre bonne étoile vous aurait-elle abandonné ? Quelle que soit la réponse qu'apporteront les bardes de Dorgan et les conteurs d'Orchha, votre nom restera gravé dans la mémoire de ceux qui ont eu un jour la chance de vous rencontrer. ***Fin d'Aventure.***

98

De Chand aux portes de la Vallée Verte, vous avez longuement pensé à la lettre de Jelloun II. En la lisant, vous avez acquis une certitude : Synaps, l'Ennemi des peuples de Dorgan et des elfes de l'île de Mani, connu des créatures de ce monde sous le nom de Sélim, se trouve quelque part dans le royaume d'Orchha. Comme vous l'aviez pressenti, le maître des prêtres sorciers de Malmort

n'a pu admettre la défaite que vous lui avez infligée dans le Sanctuaire des Horlas. En fait, c'est bien à son instigation que des Suhuls, ses disciples, ont tenté de vous assassiner à Chand. Mais Synaps s'est trahi et vous savez maintenant qu'il n'est pas encore assez puissant pour vous traquer lui-même Sans doute n'a-t-il pas encore achevé sa septième réincarnation. Cela dit, il y a dans le message du roi à Lobh Hâdal des informations qui vous troublent, heureusement plus qu'elles ne vous inquiètent. Qui est ce Chatishan, ce derviche, ce prophète que Jel-loun II présente comme un sage et un immortel ? Comment est-il possible qu'il ait prévu votre arrivée à Orchha ? Autant de questions sans réponse... « Du moins pour le moment ! » pensez-vous en poursuivant votre marche vers l'ouest. Rendez-vous au [28](#).

99

- Qu'il en soit ainsi, conclut Karam en prenant la direction de l'ouest avec Laurin, Galidou et cinq de ses guerriers.

Il ne vous reste plus maintenant qu'à aider les Qwi-zirs pour les derniers préparatifs du départ de la caravane. Rendez-vous au [20](#).

100

Votre guide avait raison. Jamais vous n'auriez pu imaginer ce que vous avez découvert entre votre arrivée à proximité du Grand Roc et votre présentation à Lobh Hâdal. D'abord, il y a eu la vision de cette imposante montagne isolée, de même nature minérale que le Plateau de Djazdi : du grès ferrugineux. Puis ce fut l'apparition d'une vingtaine de guerriers qwizirs. Ils ont surgi du sable dans lequel ils se trouvaient enfouis comme autant de diables sortant de leur boîte. Ils vous ont offert à boire et à manger avant de vous laisser repartir. Votre caravane s'est alors engagée dans un labyrinthe de boyaux à ciel ouvert, truffé de pièges, jusqu'à un vaste enclos aménagé sous une haute et large corniche. Là, Karam a confié ses jaerls aux soins d'enfants qwizirs. Tous le regardaient avec autant d'admiration que de



100 *Un paradis végétal se cache au cœur de ce royaume désertique.*

curiosité. C'est à ce moment que vous avez dû vous séparer, à contrecœur, des guerriers des sables avec lesquels vous aviez voyagé ces treize derniers jours, à l'exception de Karam et de Shan qui vous ont conduit à travers un dédale souterrain de couloirs et de salles bien éclairés et assez hauts pour que vous puissiez marcher sans courber l'échiné. Ce lieu vous rappelait Mildrilh, la cité sous la montagne du peuple des nains de Dorgan. Les Qwizirs semblaient aussi nombreux et aussi travailleurs que les habitants des Entrailles du Rovar. En fait, depuis votre arrivée dans le royaume d'Orchha, rien ne vous avait préparé à une telle découverte. Émerveillé, vous avez descendu un escalier qui vous a semblé interminable, pour arriver devant une porte de fer massive à double battant. Karam a discuté à voix basse avec l'une des quatre sentinelles chargées de la surveillance de cet accès. Un instant plus tard, vous avez reçu un choc ! Il n'était pas possible que ce royaume désertique pût abriter, dans une grotte immense, au centre d'un lac de coraux phosphorescents, un fantastique paradis végétal, îlot de verdure où poussaient certaines espèces de plantes et de fleurs connues des Dorganais. Ébloui, muet de surprise, vous avez alors suivi Karam jusqu'à une barque qui, sans que vous ayez besoin de souquer, vous a amenés sur l'île, vous, vos trois compagnons, votre guide et Shan. Comme convenu, Lobh Hâdal vous attendait. Mais vous n'aviez pas prévu qu'il pût être, non un Qwizir, comme vous l'aviez toujours pensé, mais un ent, créature de légende que vous avez d'abord prise pour un arbre. Un être fabuleux qui s'adresse maintenant à vous d'une voix de basse, lente et mesurée :

- Lequel d'entre vous parlera au nom de tous ?

Choix 13 du Livre des Héros.



- J'avoue ne pas comprendre le sens du message de ton maître. Quelle signification lui donnes-tu, Karam ?

- Je ne suis qu'un simple caravanier, répond le Qwizir avec humilité. Cependant, je suis coutumier des paroles de mon seigneur. Quand Lobh Hâdal dit que l'homme vertueux est précédé par son destin, je suis sûr qu'il parle de vous, du désert qui vous a épargné et de cette porte étrange qui s'est ouverte puis refermée. Quand il déclare que la maison est le tombeau des vivants, il vous demande de quitter Chand, la ville impure, pour aller là où naissent et meurent les créatures libres du royaume d'Orchha. Enfin, quand il évoque la connaissance endormie au fond de puits si profonds qu'il faut de longues cordes pour y accéder, il vous indique qu'il possède le moyen de puiser l'eau qui éteindra votre soif, d'aller chercher le savoir qui apportera des réponses à vos questions.

Rendez-vous au [138](#).

- Hélas ! poursuit Lobh Hâdal après un long silence, l'heure n'est pas à l'évocation du temps passé, mais à l'examen du présent.

- A ce propos, déclarez-vous en fouillant dans votre sac à dos, Jelloun II m'a chargé de Vous remettre une lettre. La voici.

Et vous tendez à l'ent le cylindre de cuivre dans lequel vous avez rangé le rouleau de parchemin scellé du sceau du roi de Chand.

- Donnez-le à Shan, je vous prie, que j'ai l'honneur de nommer maître des caravaniers en récompense de sa conduite exemplaire au cours de votre voyage. Shan, lis-nous cette lettre.

Si vous avez déjà pris connaissance de ce message à Chand, rendez-vous au [143](#). Si vous ne l'avez jamais lu où si vous souhaitez vous rafraîchir la mémoire, rendez-vous au [133](#).



103

Rester au beau milieu du désert à attendre le passage du barkane serait une pure folie. Votre ami de la compagnie des Héritiers de Dorgan partage cette opinion, de même qu'il s'accorde avec vous sur la nécessité d'atteindre le Petit Roc avant que la tempête ne se déchaîne. Informé de votre décision, Shan tente de vous dissuader de mener à bien votre projet. Mais, devant votre fermeté, il ordonne à deux de ses guerriers de vous donner autant d'eau et de vivres que vous pourrez en emporter, il vous indique la direction du Petit Roc, puis vous salue en disant :

- Je ne puis vous empêcher de quitter la caravane. Je vous attendrai donc ici même, durant deux jours, une fois le barkane apaisé. Puissent les djinns vous protéger des démons. Rendez-vous au [Petit Roc](#).

104

Vous évitez la lourde chope d'étain qui manque de peu votre crâne. Un frisson vous parcourt l'échiné à l'idée de ce que vous aurait fait le Suhul qui s'approche maintenant si, jouant de malheur, vous aviez perdu connaissance. Mais vous chassez cette sombre pensée de votre esprit pour prêter attention à l'essentiel. D'une part, quatre Qwizirs viennent d'entrer dans l'auberge et se précipitent au secours de Karam. D'autre part, votre premier adversaire n'est plus qu'à quelques pas de vous ! D'un geste déterminé, vous dégainez votre arme, prêt à en découdre.

Premier SUHUL IN : 8 co : 8 VIT: 18 BL : 3D Second SUHUL IN : 9 co:10 VIT: 16 BL : 3D

Au cours de ce combat, vos deux adversaires vous attaquent simultanément. Vous disposez toutefois de deux Assauts pour vous débarrasser du premier avant que son compère n'entre à son tour en action. Si vous survivez à ce combat, rendez-vous au [173](#). Sinon, rendez-vous au [44](#).

105

Si vous venez de rencontrer le Dubba, rendez-vous au [86](#). Si vous venez de subir les hurlements du barkane, rendez-vous au [24](#). Si vous avez récemment eu maille à partir avec des doives, rendez-vous au [37](#).

106

Cette scène de bataille entre deux des quatre Fléaux du Désert valait incontestablement le détour, mais vous n'attendez pas d'en connaître l'issue pour rebrousser chemin. Vous êtes maintenant convaincu qu'il n'y a rien à espérer d'une participation à un combat entre deux monstres aussi terrifiants. Vous risqueriez de vous faire piquer par l'aiguillon de la guêpe noire ou mordre par la mygale et, dans les deux cas, d'être empoisonné. Vous rejoignez la caravane où, comme vous le redoutiez, vos compagnons ne croient pas un mot de votre histoire. Ils vous demandent si, par hasard, vous n'auriez pas pris un coup de soleil ou confondu le passage d'un essaim d'abeilles avec la présence, peu vraisemblable à leurs yeux, d'une soi-disant guêpe noire géante. Visiblement, ils pensent tous que vous exagérez, sauf Karam qui, lorsque vous lui parlez des deux créatures géantes, ordonne aussitôt à ses Qwizirs de forcer l'allure, prétextant la nécessité de rallier l'Oasis de Daood au plus vite. Rendez-vous au [12](#).

107

Soudain, vous avez une sensation de vertige. La tête vous tourne. Votre vue se brouille. Votre cœur s'accélère et vous avez l'impression de choir à une vitesse vertigineuse dans un gouffre noir dont vous n'apercevez pas le fond. A votre réveil - car vous êtes au moins sûr d'avoir perdu connaissance -vous avez dû vous rendre à l'évidence : il existe dans ce monde des sortilèges capables de vous transporter par la pensée en des lieux inconnus puisque vous êtes toujours sous la toile qui vous protège des assauts du barkane, votre compagnon et vous. Rendez-vous au [127](#).

108

Les Suhuls n'en mènent pas large. La peur dessine des rides charnues sur la peau de leurs fronts immenses. Leurs regards expriment à la fois l'indécision et l'inquiétude. Soudain, le plus petit de ces géants pousse un cri d'horreur, laisse tomber son épée, tourne les talons et détaille ventre à terre... comme s'il venait de vous voir sous votre forme de démon ! Son compagnon l'imité quelques secondes plus tard, au moment où vous avancez vers lui. Votre surprise est telle que vous laissez ces deux misérables à leur course éperdue sans tenter de les rattraper. D'ailleurs, tout bien réfléchi, vous n'avez pas de temps à perdre. De plus, votre bâton cesse maintenant de produire cette étrange lumière bleue qui rendait votre corps luminescent. Rendez-vous au [40](#).

109

Si vous êtes le porteur de la Lance du Babrak, rendez-vous au 116. Sinon, rendez-vous au [178](#).

110

A partir de maintenant, le pouvoir de votre sortilège d'engourdissement s'exerce sur les doives qui tenteront de vous attaquer. Une partie de leur force sera absorbée par la nature qui les entoure. De ce fait, s'ils restent capables de transporter de

lourds blocs de pierre, il leur sera très difficile de les laisser tomber sur vous avec la précision dont jls sont coù-tumiers. En conséquence, au cours du combat que vous allez livrer, les oiseaux des Monts Janabah subiront, outre une perte de leurs potentiels d'Initiative et de Combat, un handicap vis-à-vis de vous, Laurin le barde. Lorsqu'il vous sera indiqué que l'un d'eux tente de vous toucher en laissant tomber une lourde pierre, lancez un dé : vous ne serez écrasé que si le résultat est pair. Rendez-vous au [11](#).

111

Quand vos amis arriveront à la rescousse, il sera malheureusement trop tard pour vous sauver. Car le nagar se déplace très vite dans le désert, beaucoup plus qu'un humain ou qu'un enfant des djinns. De plus, même s'il emporte une lourde proie entre ses puissantes mâchoires, il peut à tout moment s'enfouir sous le sable et disparaître sans laisser de traces. Toutes les recherches seront vaines. On ne retrouvera jamais le corps de l'Héritier de Dorgan qui "fut l'un des plus grands. ***Fin d'Aventure.***



112

Une heure plus tard, à la suite de Rogur, grand intendant du roi, vous pénétrez dans la salle des audiences du Palais de Chand. Au fond de cette pièce immense aux murs couverts d'une lourde tenture de velours formée d'une suite de tapisseries, vous apercevez Jelloun II assis sur le trône d'Orchha et, au pied de ce

siège royal, trois Chandis revêtus de la longue robe pourpre des conseillers du roi. Tandis que vous franchissez les derniers mètres qui vous séparent encore de lui, Jelloun II déclare : - Je me souviens encore du jour de notre première rencontre, dans cette salle où nous nous trouvons aujourd'hui. Dans les mois qui ont suivi, notre langue vous est devenue coutumière et je me suis posé bien des questions à votre sujet. Quelle genre de créatures pouviez-vous être : des démons ? des djinns ? des espions venus d'un pays lointain qu'aucun Orchhi n'aurait jamais atteint ? La meilleure façon d'obtenir des réponses était de vous garder au Palais, sous la surveillance de mes savants. Ce que je fis, découvrant en chacun de vous un être respectueux de nos coutumes. Peu m'importait alors de savoir d'où vous veniez, ni même qui vous étiez. D'autant que vous persistiez à nous dire que vous arriviez d'un autre monde. A maintes reprises, je fus tenté d'exiger une explication plus crédible. Mais, intimement convaincu que vos intentions étaient bonnes, je décidai de vous accorder ma confiance. Hélas, moi, Jelloun II, je m'étais trompé ! Non en vous comptant au nombre de mes amis, ce que je ne regrette pas un instant, mais en doutant de votre histoire. Héritiers de Dorgan ! Je vous dois des excuses pour ne pas vous avoir crus. Vous avez décrit la Peste Rousse à mes savants en leur racontant comment cette terrible maladie a décimé les peuples barbares de votre monde, et elle a tué les quatre Suhuls que nous retenions prisonniers. En outre, nous avons trouvé, tatoué dans la paume de la main gauche de chacune de ces créatures, un signe dont vous m'avez autrefois parlé : le chiffre huit couché, symbole de votre ennemi. Rendez-vous au [56](#).

113

Jamais vous n'avez entendu musique aussi belle. Ces voix merveilleuses vous promettent un avenir radieux, la fin de vos tourments, la récompense suprême de vos actes de gloire, l'oubli de toutes les peines et de toutes les souffrances que vous avez endurées au cours de votre vie d'aventurier et de héros. Vous voulez rejeter cette couverture, vous lever et quitter ce misérable abri dans lequel vous croupissez depuis trop longtemps. Lancez

trois dés puis consultez la Feuille de Personnage de votre ami de la compagnie des Héritiers de Dorgan. Si le résultat est supérieur à son total d'Initiative, rendez-vous au **53**. S'il est inférieur ou égal à ce total, rendez-vous au **139**.

114

Le vent est maintenant si fort que vous avez grand-peine à tenir debout. Vous parvenez cependant à atteindre votre but : l'inselberg, où vous n'avez aucune peine à trouver l'entrée d'un large tunnel creusé par l'érosion sous une haute corniche. C'est sûrement l'ancre du scorpion géant. Vous vous précipitez aussitôt dans ce souterrain, éclairé par la lumière surnaturelle du Bâton des Enchantements et d'Assilane, l'épée magique. Derrière vous, le vent s'engouffre dans le tunnel en hurlant. « Il était temps », pensez-vous en découvrant, à une vingtaine de mètres, une caverne sans autre issue que celle que vous venez d'emprunter. C'est une vaste grotte jonchée de débris, de débris d'objets et d'ossements. Trois jours durant, inlassable, le barkane a soufflé. Le premier jour, vous avez consacré toute votre énergie à la protection de votre refuge car le sable menaçait alors d'en obstruer l'unique entrée. Pour écarter ce danger, vous avez dressé en toute hâte, avec des matériaux de fortune trouvés sur le sol de la grotte, une barricade assez large pour boucher l'accès du souterrain. Cette activité vous a permis de faire d'intéressantes trouvailles que vous n'avez pas pris le temps d'examiner. D'autant qu'il vous restait encore, avant de prendre un repos nécessaire et mérité, une sale besogne à effectuer : nettoyer un espace assez grand pour pouvoir vous installer à peu près confortablement. Le second jour a été consacré à une fouille minutieuse de votre abri. La caverne a alors souvent résonné de vos exclamations. Les ossements que vous avez trouvés sur le sol prouvent que toutes les créatures du royaume d'Orchha ont payé tribut à ce Fléau du Désert. Ce constat, vous avez pu le faire en examinant les innombrables crânes que ce démon entassait dans un coin de son ancre. A ces lugubres trophées s'ajoutent quantité de peaux, notamment de jaerls ou de serpents, et de haillons, vestiges des vêtements d'infortunés caravaniers. Dans ce bric-à-

brac, après des heures d'une investigation infructueuse, vous avez fini par trouver... **Choix 15 du Livre des Héros de Valkyr le paladin ou de Yamaël le démon.**



115

Vous hâtez le pas et vous obtenez confirmation de vos soupçons : quelqu'un vous suit. Et votre maison est encore loin ! Si vous vous mettez à courir, vous risquez d'être attaqué dans le dos. Vous devez donc affronter le danger. Rendez-vous au [95](#).

116

Avec l'énergie du désespoir, vous luttez contre la douleur qui vous torture sans répit. Vos paupières se sont closes et vous ne pouvez pas les ouvrir. Cependant, vous sentez dans votre main le bois de la Lance du Babrak. « Je ne mourrai pas en vain ! » pensez-vous en fournissant un effort de volonté colossal pour vous relever, après avoir posé un genou à terre. Alors vous donnez tout ce qu'il vous reste de force physique et mentale en un seul geste : projeter la Lance du Babrak en direction des Orgues du Diable. Vous sombrez dans l'inconscience sans savoir si le projectile a atteint son but. Rendez-vous au [22](#).

117

Votre corps absorbe lentement la lumière pour s'y fondre presque totalement : lorsque vous passerez à l'attaque, les doives ne verront que les contours d'une vague silhouette. Il leur sera ainsi très difficile, non seulement de vous combattre, mais surtout de laisser tomber sur vous un de ces rochers qu'ils lancent, aux dires de Karam, avec une précision diabolique. De ce fait, au cours de la bataille que vous allez livrer, les oiseaux des Monts Janabah subiront un handicap vis-à-vis de vous, Galidou l'illusionniste. Lorsqu'il vous sera indiqué que l'un d'eux tente de vous toucher en laissant tomber une lourde pierre, lancez un dé :

vous ne serez écrasé que si le résultat est pair. Rendez-vous au [11](#).

118

- Allons-y ! déclarez-vous à votre guide. J'aimerais savoir ce qui fait un tel bruit. M'accompagnerez-vous ?

- Mon ami, la sagesse s'y oppose. Le désert a des secrets qu'il est périlleux de vouloir violer. Je suis responsable de la vie de mes guerriers et de mes passagers. Les lois de mon peuple sont ainsi faites qu'un guide est condamné à mort si l'un de ses protégés connaît un sort funeste par sa faute. Cela dit, vous êtes désormais un enfant des djinns. Je n'ai donc pas le droit de vous interdire d'aller librement. Il vous suffit de quitter la caravane pour vous soustraire à mon autorité. Vous deviendrez alors un fou du désert, un adorateur de Leïlha, jusqu'à votre retour... Si jamais vous revenez ! Si les propos de Karam vous font changer d'avis, rendez-vous au [23](#). Si vous persistez à vouloir satisfaire votre curiosité, rendez-vous au [171](#).

119

La mort surprend le doive en plein vol. Son corps monstrueux s'écrase sur le sol quelques secondes plus tard, à une dizaine de mètres de vous et du roc qu'il a lâché à l'instant de son trépas. - Bien joué ! s'exclame votre compagnon dont le regard reste fixé au rocher avec lequel cet oiseau de malheur comptait mettre un terme à votre existence. Rendez-vous au [42](#).

120

Vous avez le cœur gros, six jours plus tard, quand Karam et ses Qwizirs vous quittent pour reprendre la Piste des Pierres en direction du Grand Roc. Vos adieux à votre guide, à l'entrée de la Vallée des Monuments, gorge étroite dans laquelle le vent s'engouffre avec violence, ont été déchirants. Vous vous étiez vraiment attaché à ce petit être, à cet enfant des djinns, et vous pensez que vous ne le reverrez sans doute jamais plus, ni lui, ni

Ion maître Lobh Hâdal. Mais vous n'avez pas le temps de sombrer dans la tristesse. Déjà, vos trois compagnons prennent leurs sacs à dos, impatients de poursuivre la quête des Héritiers de Dorgan. Rendez-vous au [155](#).

121

Deux heures plus tard, vous devez puiser au plus profond de vos ressources pour tenir les paupières ouvertes et poser un pied devant l'autre sans tituber. Lancez six dés. Si le résultat est supérieur à votre total de Vitalité, rendez-vous au [152](#). S'il est inférieur ou égal à ce total, rendez-vous au [76](#).

122

Après avoir fait volte-face, vous apercevez les silhouettes de deux Suhuls immenses qui s'approchent à pas de loup, leurs longues rapières pointées dans votre direction. Sans doute vous suivent-ils depuis votre départ précipité de l'Auberge du Scorpion. Rendez-vous au [82](#).

123

Sans rechigner, vous aidez les Qwizirs à dresser le campement. Comme chaque jour depuis votre départ de la Vallée Verte, il faut d'abord délester les jaerls de leur fardeau : bois, meubles, vivres, eau, soieries et parfums achetés à Chand en échange de pierres précieuses, merveilles dont nul ne sait la provenance, sinon Lobh Hâdal lui-même, aux dires de votre guide. Pour remplir cette tâche quotidienne, votre taille et votre puissance musculaire sont d'un précieux secours aux enfants des djinns. Trois d'entre eux soulèvent avec peine ce que vous pouvez porter seul. Une fois ce dur labeur achevé, il ne vous reste plus qu'à monter la tente que vous partagez avec vos trois amis de la compagnie des Héritiers de Dorgan. Pendant ce temps, les Qwizirs pansent leurs montures, s'occupent de leurs abris et préparent un repas que vous savez d'avance simple et frugal. Enfin, lorsque tous sont réunis autour de lui, Karam établit un tour de garde dont vous et vos compagnons êtes dispensés, au titre d'hôtes de sa caravane.

Il ne vous reste plus alors qu'à trouver le sommeil pour vous remettre des fatigues d'une longue journée de marche. Rendez-vous à [l'Oasis de Daood](#).

124

Un loup ? un ours ? un aigle ?... « Non ! » pensez-vous en prévenant votre ami Laurin que vous allez prendre l'apparence d'un troll, l'ennemi intime du peuple gnome, créature à mi-chemin de l'homme et de l'animal, haute de trois bons mètres, à la peau jaunâtre. Convaincu de semer, avec cette illusion, un vent de panique dans les rangs des doives, vous franchissez le sommet de la dune, puis vous dévalez le versant occidental en direction des premiers arbres de l'Oasis de Daood. Rendez-vous au [63](#).

125

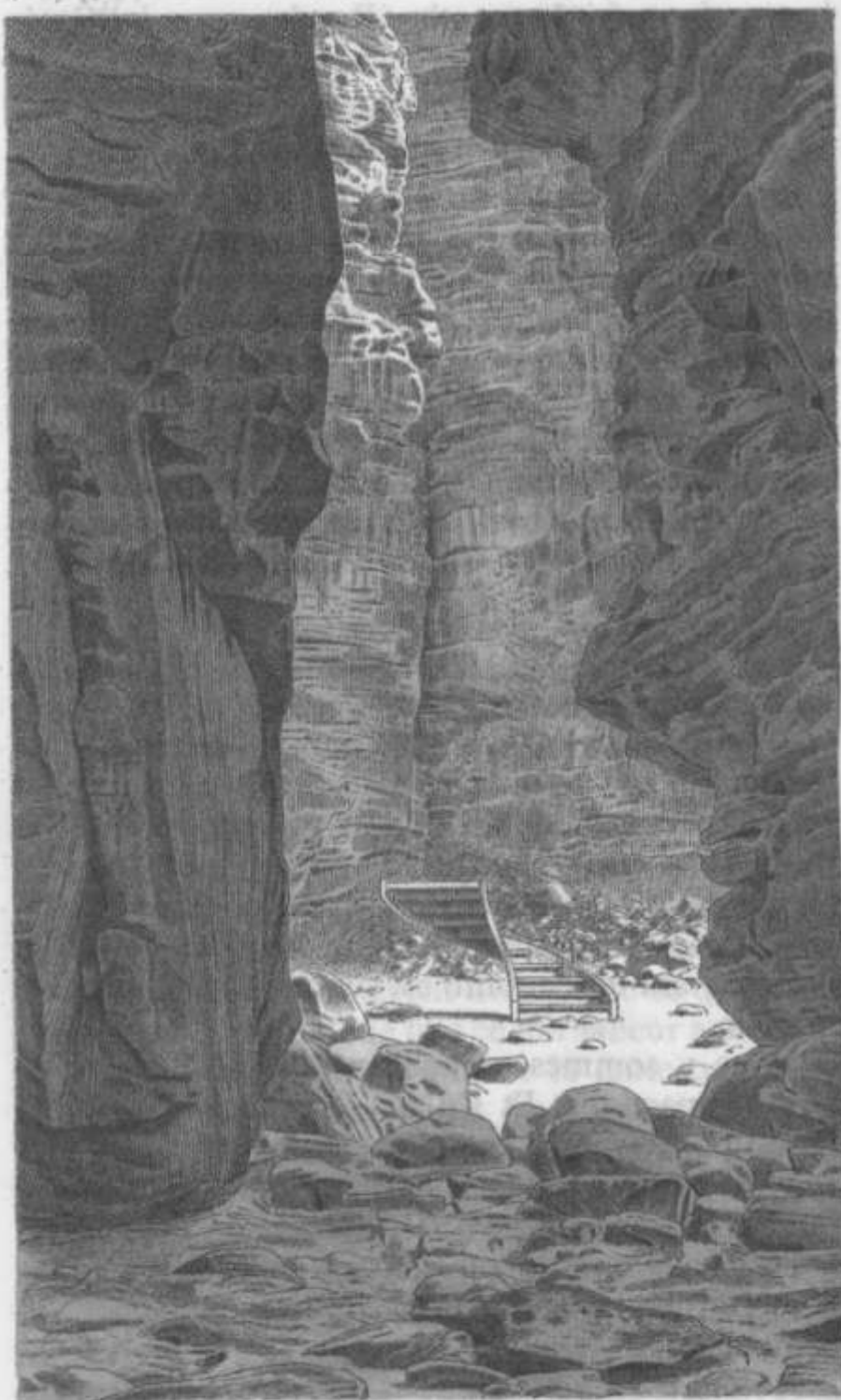
La matinée s'achève quand... Vous n'en croyez pas vos yeux ! Devant vous, à moins de cinquante mètres, au centre du canyon, se trouve un escalier en colimaçon d'une dizaine de marches étroites et raides. Intrigué, vous êtes le premier à vous approcher d'assez près de cette construction pour constater qu'elle est de marbre blanc et qu'un bas-relief représentant un dauphin est sculpté sur la première marche.

- Nous y sommes, annoncez-vous à l'adresse de vos compagnons. Et s'il ne s'agit pas d'un piège tendu par le sphinx que nous avons rencontré hier soir, il ne nous reste plus qu'à grimper cet escalier pour rencontrer enfin Chatishan.

- Mais qui donc a pu construire un tel ouvrage dans un endroit pareil ? s'interroge un de vos compagnons.

- A mon avis, nous n'allons pas tarder à le savoir, répondez-vous en posant le pied sur la première

marche dont la surface, à votre grande surprise, se teinte aussitôt d'une douce lumière bleutée. Si vous voulez quitter ce curieux escalier, faites un pas en arrière et rendez-vous au 181. Si vous



125 Au centre du canyon se trouve un petit
escalier en colimaçon.

restez immobile, prêt à toute éventualité, rendez-vous au 141. Enfin, si vous pensez que votre vie n'est pas en danger, grimpez sur la seconde marche et rendez-vous au [94](#).

126

Des quolibets

Des quolibets adressés—% Karam accompagnent votre sortie de l'auberge. Le nomade les ignore. Vous suivez son exemple. Dehors, il fait froid. C'est la nuit glaciale du désert qui règne en maître sur les ruelles de Chand et dans les cours, entre des maisons de toutes tailles, couronnées de terrasses de toutes dimensions. Un labyrinthe que peu de Chan-dis osent arpenter à une heure aussi tardive.

- A cette heure-ci, la ville n'est plus très sûre, dites-vous à Karam. Si vous le souhaitez, je vous offre l'hospitalité de ma modeste demeure.

- Je vous en remercie, répond le Qwizir, mais ce n'est pas nécessaire. En fait, je ne suis pas seul. Sur ces mots, le nomade pousse un petit cri semblable à celui du dhon, rongeur que l'on trouve à proximité des oasis du Grand Désert. Aussitôt, d'une ruelle proche, surgissent quatre Qwizirs; sa garde personnelle.

- Héritiers de Dorgan, poursuit Karam après avoir endossé un épais manteau de peau de marduk, je me fais une joie d'être votre guide. Sachez que l'amitié qui vous unit est un trésor précieux. Dans le désert, il est essentiel de pouvoir compter sur celui qui marche à votre côté et de savoir qu'il ne vous abandonnera pas si, d'aventure, les événements prenaient mauvaise tournure. Je suis sûr, vous connaissant maintenant un peu mieux, que les miens vous accepteront sans réserve. Quant à moi, j'espère gagner votre confiance. Vous trouverez notre caravane à l'ouest de la Vallée Verte, là où s'élèvent les premières dunes du Désert de Leïlha. Je vous y attends. Bonsoir.

- Soir de lumière, répondez-vous, en chœur avec vos amis, persuadé de disposer avec Karam du meilleur guide que ce royaume puisse vous offrir. Peu après, sur le chemin de votre logis, un sombre pressentiment vous étreint. Il y a maintenant cinq bonnes minutes que vous avez salué votre dernier compagnon, à la porte de sa demeure. Depuis, vous entendez, derrière vous, une sorte d'écho au bruit de vos pas. Aucun doute... vous êtes suivi ! Si vous décidez de marcher plus vite, rendez-vous au [115](#). Si vous envisagez de vous cacher, rendez-vous au [65](#). Si vous préférez faire halte et vous retourner, rendez-vous au [95](#).

127

Au matin du douzième jour de voyage, quand le vent a enfin commencé à faiblir, vous avez pu constater, avec soulagement, qu'aucun membre de la caravane ni aucun jaerl n'avait véritablement souffert du passage du barkane. Certes, tout comme vous et votre compagnon, tous ont été durement éprouvés par la tempête, mais avec la joie de se sentir vivants. Rendez-vous au [Grand Roc](#).

128

De tous les habitants du royaume d'Orchha, les Qwizirs sont assurément les plus étonnants. Fiers, secrets, courageux et d'une incroyable résistance, c'est le peuple des nomades du Grand Désert. De mémoire d'Orchhi, nul ne sait pourquoi ils voyagent d'oasis en oasis, depuis la nuit des temps, à dos de jaerl, avec leurs tentes blanches et leurs troupeaux de marduks. Les plus vieilles légendes racontent qu'ils étaient là au commencement, qu'ils ont été créés par les génies du sable et du vent, en accord avec les Fléaux du Désert : le scorpion, la mygale, le serpent et la guêpe noire. Cette croyance est si solidement ancrée dans l'esprit des Chandis et des Suhuls qu'ils considèrent les Qwizirs, les enfants des djinns, comme les guides du royaume : aucune caravane ne s'aventure jamais sur la piste des Mines de Kuz ou des salines du grand Bassin de Manasir sans Qwizir à sa tête ;

aucune troupe de musiciens ne compte moins d'un nomade dans ses rangs ; aucune foire ne se déroule sans qu'un enfant des djinns n'ait au préalable examiné le bétail qu'on y vendra. A maints égards, les Qwizirs jouent, dans ce royaume, un rôle similaire à celui des elfes pour les peuples de Dorgan. Mais cela, vous ne le saviez pas encore le jour où, voyant un Qwizir pour la première fois, vous n'aviez pu vous empêcher de porter la main à votre arme. Après avoir combattu les créatures rendues difformes par le pouvoir maléfique de Synaps dans la chaîne des Monts du Bouclier, vous ne pouviez pas réagir autrement, admettre sans inquiétude l'incroyable apparence de cet être étrange, à peine plus grand qu'un lutin dç, la forêt d'Ordreth. A la vue de ce corps d'humanoïde^ plutôt replet, de ces quatre bras que prolongent des mains palmées à six doigts, dont deux pouces, de cette tête ronde et énorme, de ces trois yeux à facettes placés en triangle autour d'un petit nez retroussé, de ces oreilles minuscules, de cette peau d'écaillés brunes, vous aviez vraiment craint le pire. Cependant, il ne vous a fallu que quelques secondes pour comprendre, à son attitude, que ce mystérieux personnage ne nourrissait pas d'intentions malveillantes à votre égard. Si vous souhaitez maintenant récapituler ce que votre séjour dans le royaume d'Orchha vous a appris sur le compte des Chandis, rendez-vous au [18](#). Si vous préférez faire le point de vos connaissances concernant le peuple des Suhuls, rendez-vous au 151. Sinon, rendez-vous au [168](#).

129

Vous vous êtes fait servir une bonne portion de ragoût. Certes, vous ne détestez pas les galettes, les fruits et les légumes mais, de temps à autre, vous appréciez la dégustation d'un bon plat de viande. D'autant que celui-ci est tout simplement succulent ! Vous hésitez à en reprendre quand Karam vous dit :

- Comment trouvez-vous notre façon d'accommoder le scorpion ?

Rendez-vous au [36](#).

130

Lorsque la bête s'effondre, votre premier réflexe est de vous approcher de sa dépouille afin de l'examiner de plus près. Mais votre ami vous interpelle :

- Nous n'avons pas le temps ! La tempête arrive. Dépêche-toi !

A contrecœur, vous délaissez cette carapace, dont vous vous feriez volontiers une armure, pour grimper le pédiment du Petit Roc. Rendez-vous au [114](#).

131

Vous, Galidou, le plus grand de tous les maîtres illusionnistes après Termudil et Keldrilh, vous venez d'échouer lamentablement. « Quelle honte ! » pensez-vous en haussant les épaules et en baissant les yeux pour ne pas rencontrer le regard de votre compagnon de peur d'y lire des reproches. La mort dans l'âme, vous placez une pierre dans le cuir de votre fronde. Rendez-vous au [11](#).

132

De bouche à oreille, vous proposez un plan d'attaque à vos trois compagnons. Dans une dizaine de minutes - ce qui vous laisse largement le temps de vous éloigner d'eux - ils attireront l'attention de Sélim. Vous tenterez alors de surprendre votre ennemi. Cela signifie que vous devrez couvrir la centaine de mètres qui vous sépare des Orgues du Diable avant qu'il ait eu le temps de réagir. Certes, l'entreprise est risquée. Mais que faire d'autre ? Si vous tentiez d'attaquer cette créature tous ensemble, ou deux par deux en partant d'un point différent, il y a fort à parier qu'aucun de vous n'aurait le temps de franchir plus de quelques mètres. Quant à vous séparer afin d'attaquer en quatre points simultanément... Deux d'entre vous, au moins, ne s'en tireraient pas vivants. C'est pourquoi, en accord avec vos amis, soucieux de préserver le plus grand nombre de vies, vous partez seul. Un quart d'heure plus tard, quelques minutes après avoir

reçu le signal convenu, vous descendez rapidement dans la dépression. Puis vous courez sur le sable, aussi vite que vous le pouvez, la Lance du Babrak à la main. Mais Sélim, bien que tardivement, vous aperçoit. Une gigantesque boule de feu sort du bec du phénix et part dans votre direction à une vitesse stupéfiante. Lancez six dés. Si le résultat est supérieur à votre total de Magie, rendez-vous au [160](#). S'il est inférieur ou égal à ce total, rendez-vous au [67](#).

133

« Dans les annales et les légendes d'Orchha, ô Lobh Hâdal, enfant des djinns, il y avait d'abord le sable, le vent et le peuple de tes aïeux, les nomades du Grand Désert. Puis, du nord, laissant derrière eux un empire ruiné et des terres dévastées, vinrent mes ancêtres sédentaires, cultivateurs et bâtisseurs. Enfin, des montagnes et des plateaux du ponant arrivèrent les Suhuls, mineurs et forgerons. Ainsi s'accomplissait le premier cycle de la prophétie de Chatishan. Comme l'avait prédit le derviche, sage immortel de la Vallée des Monuments, les trois peuples d'Orchha occupaient de nouveau ce berceau originel que les Qwizirs n'ont jamais quitté. Mais de nouvelles créatures sont apparues. Surgies du désert, venues d'un autre monde, elles portent les noms des êtres du second cycle de la prophétie : homme et gnome. A leur arrivée à Chand, voici un an, j'ai tout d'abord fait preuve de la plus grande méfiance. Mais aujourd'hui, je suis convaincu. Avec elles souffle le vent de l'histoire et les vieux démons s'éveillent : des Suhuls, porteurs du signe de Sélim le maudit, ont attenté à leurs vies ! Ainsi, l'être maléfique qui a détruit le royaume de mes pères et volé l'âme des Suhuls prépare son retour. Pour la seconde fois, il menace de détruire le royaume d'Orchha et de nous priver de cet âge d'or annoncé par le troisième cycle de la prophétie. Mais l'oracle de Chatishan dit aussi que le destin d'Orchha reposera dans les mains des créatures apparues lors du second cycle. Au nom de tous les miens, je fonde donc tous mes espoirs sur les quatre êtres qui viennent vers toi, que j'ai volontairement laissés dans l'ignorance des prédictions du derviche. Quel que soit le prix à payer, fais

tout ce qui est en ton pouvoir pour leur permettre de mener leur quête avec succès. Notre vie à tous en dépend. » Si vous avez pris connaissance de ce message avant de quitter Chand pour la Vallée Verte, rendez-vous au [98](#). Si c'est Shan, à la demande de Lobh Hâdal, qui vient de vous en faire lecture, rendez-vous au [143](#).

134

Si vous vous attendiez à cela ! A l'instant où il reçoit votre coup, le corps du Suhul se fissure et tombe en poussière. « Voilà qui explique pourquoi ils ne m'ont pas tué pendant mon sommeil », pensez-vous, maintenant convaincu de ne plus courir le moindre danger. Vous rengainez votre arme tout en remerciant la puissance qui, en ce lieu, vous a jugé digne de vous accorder sa protection. Cela fait, vous examinez de plus près le second Suhul pétrifié, en prenant bien garde de ne pas le toucher. Quelques secondes plus tard, après avoir détourné votre regard de son visage figé dans une expression de terreur, vous trouvez dans le creux de sa main un symbole que vous ne connaissez que trop bien : le chiffre huit couché, emblème de la couronne que porte Synaps, l'Ennemi des peuples de Dorgan et des elfes de l'île de Mani. Rendez-vous au [56](#).

135

La nuit est tombée depuis moins d'une heure quand vous arrivez enfin en vue du bivouac de Karam. "11 ne vous a guère été difficile de trouver le Qwizir. Comme vous vous y attendiez, sa tente, faite d'un vélum de peaux cousues et tendues sur des piquets de bois, se trouve à l'extrémité du camp des caravaniers, à quelques pas seulement du Grand Désert. Vous apercevez le nomade sur le seuil de son abri, assis en tailleur sur un splendide tapis, devant un grand feu. Il porte l'habit traditionnel des enfants des djinns : un ample vêtement de toile bleu-violet, si léger qu'il flotte au gré du vent. Ce costume aérien, vous savez qu'il n'en a nul besoin. Par quelque miracle de la nature, sa peau

d'écaillés lui offre une protection presque totale contre le froid de la nuit et la chaleur du jour.

- La paix soit avec toi, déclarez-vous en franchissant les derniers mètres qui vous séparent de votre guide.

- Et avec vous la paix.

- Comment allez-vous ?

- Bien, grâce en soit rendue aux djinns. Mais prenez place. Venez à mes côtés boire une tasse de zah. Sans vous faire prier, vous vous installez de part et d'autre du Qwizir. Il vous sert lui-même, utilisant ses quatre bras. Puis il attend que vous ayez siroté votre boisson pour claquer trois fois dans ses mains palmées à six doigts. Aussitôt, comme autant de lutins, une dizaine de Qwizirs accourent, lourdement chargés. En un instant, ils installent devant vous de grandes nattes sur lesquelles ils disposent toutes sortes de nourritures : des galettes de pril et d'autres céréales ; des fruits et des légumes ; des outres de lait de marduk et des zahières fumantes.

- Mangez et buvez maintenant, annonce le guide des nomades. Car vous devez reprendre des forces. Nous partirons dès demain matin, deux heures avant l'aube.

Comme il est de coutume chez les Qwizirs, le repas se déroule dans le plus grand silence. Aussi attendez-vous qu'il s'achève avant de poser à Karam l'une des nombreuses questions qui vous brûlent les lèvres.

- Où notre rencontre avec ton maître Lobh Hâdal aura-t-elle lieu ?

- Patience, mon ami, vous répond aimablement

Karam. Le repas n'est pas encore fini. Shan, va chercher les quatre viandes ! Un instant plus tard, Shan revient, porteur d'un

lourd plateau d'argent. Lorsqu'il le pose devant son maître, vous voyez qu'il contient quatre plats différents.

- C'est un grand honneur pour moi de vous offrir nos mets les plus rares. Mais notre loi exige que vous ne preniez qu'un seul de ces plats et qu'il soit le vôtre pour le reste de votre vie. Un vieux proverbe de mon peuple s'applique à cette circonstance : « Chaque animal a son heure. Chaque enfant des djinns a sa viande. » Choisissez selon votre cœur et non avec vos yeux ou votre nez. Si vous prenez l'une des appétissantes brochettes, rendez-vous au [9](#). Si vous préférez la confiture brune au fumet délicat, rendez-vous au [79](#). Si l'idée de vous régaler d'un bon ragoût vous tente, rendez-vous au [129](#). Si c'est au hachis que va votre préférence, rendez-vous au [169](#).

136

Trois mètres vous séparent maintenant de votre adversaire. Soudain, la créature modifie sa trajectoire pour se poser, en douceur, sur la terrasse de la maison la plus proche de votre troupe. Soulagé mais méfiant, vous observez un être fort différent de tous ceux que vous avez rencontrés depuis votre arrivée dans le royaume d'Orchha. Il a un corps de taureau prolongé aux épaules par deux ailes d'une grande envergure. Sa tête est humaine, bien que massive. Ses cheveux coiffés d'une calotte, sa moustache et sa longue barbe taillée en carré, sont roux. Son visage est fort. Son regard est étrange tant il semble à la fois lointain et capable de mettre votre âme à nu.

- Le Dubba ! s'exclame Shan. L'émissaire de Lobh Hâdal, ajoutez-il à votre intention. Seul Karam peut comprendre son message.

Vous rengainez votre arme et Shan imite enfin le chant du jaerl. Dix minutes plus tard, Karam, vos trois compagnons et les guerriers qwizirs vous rejoignent. Rendez-vous au [27](#).

- La vallée n'est plus très loin, dit alors le sphinx. Chatishan vous y attend. Vous le trouverez dans la Maison du Dauphin.

Bien entendu, vous savez ce qu'est un dauphin. Rares sur les côtes de Dorgan, ils abondent en revanche le long de la côte ouest de Terrah, en bordure des Monts du Croissant. On en trouve aussi beaucoup dans la Mer de Loria et, loin à l'ouest de Dorgan, dans l'Archipel des îles Polyps, près de la grande île de Malmort.

- Ne te fais pas de soucis pour nous. Souhaites-tu partager notre repas ?

- N'en faites rien, je préfère la viande crue ; celle que je chasse par mes propres moyens et pour mon seul plaisir.

Brrr ! Vous voilà au moins informé du sort que vous réservait ce monstre si la réponse à son énigme avait été fausse. A quatre contre un, il semblait si sûr de lui ! Sans doute disposait-il d'une botte imparable ou d'un sortilège auquel aucun de vous n'aurait pu se soustraire. A moins que vous n'ayez affaire à un bluffeur de génie. Heureusement, il est reparti moins d'une minute après avoir délivré son message. Vous surveille-t-il en ce moment ? Dans le doute, vous avez décidé de doubler la garde cette nuit. Après tout, les sphinx ne se montrent sans doute pas tous aussi conciliants que celui-ci. D'autres rôdent peut-être alentour... Cette sombre pensée une fois chassée de votre esprit par la confiance que vous avez en vos compagnons, vous sombrez dans un profond sommeil. Si vous possédez la Lance du Babrak, rendez-vous au 10. Sinon, rendez-vous au [174](#).

Quelle que soit la signification exacte du message de Lobh Hâdal, vous en savez assez sur le compte des nomades du Grand Désert pour mesurer tout l'intérêt de l'occasion qui s'offre maintenant à vous. Aussi déclarez-vous sans ambages à l'attention de vos trois compagnons d'aventures et de mésaventures :

- Chers amis, il y a longtemps que nous attendions un signe du destin, une bonne occasion de quitter cette ville dans laquelle les sorciers sont des charlatans et les devins des diseurs de bonne aventure. Pour ma part, sauf si une majorité d'entre vous la refusait, j'accepte sans réserve l'invitation du seigneur des enfants des djinns. Quelques secondes plus tard, devant une nouvelle bouteille de vin de palme, dans une atmosphère de fête, l'affaire est entendue : à l'unanimité, les Héritiers de Dorgan ont accepté l'offre du maître des nomades. Vous vous sentez revivre tant la perspective de découvrir bientôt les secrets du plus ancien des peuples du royaume d'Orchha volas enchante. Mais là n'est pas l'essentiel ! Lobh Hâdal ne vous ouvrirait certainement pas les portes du Désert de Leilha s'il n'avait une excellente raison de le faire. Mais laquelle ? Dans le meilleur des cas, il posséderait ou connaîtrait un moyen d'aller d'Orchha à Dorgan. Vous envisagez de jeter cette idée dans la discussion quand Karam met un terme à vos spéculations en se levant brusquement. Un groupe de huit Suhuls vient d'entrer dans l'auberge. Visiblement saouls, ils s'installent à une table libre située entre la vôtre et la sortie de l'établissement. - Nous devrions partir, déclare sèchement le Qwizir. Lorsqu'ils ont bu, les Suhuls ne savent plus ce qu'ils font.

Si vous comptez suivre ce conseil, rendez-vous au [126](#). Sinon, rendez-vous au [180](#).



139

- Aïe ! criez-vous à l'instant où vous sentez quelque chose vous tirer en arrière par le bras, sans aucun ménagement.

- Eh ! qu'est-ce qui te prend ? entendez-vous en reconnaissant la voix de votre compagnon quand votre dos heurte la peau squameuse du jaerl. Tu veux notre mort ? ajoute-t-il en réinstallant la couverture qui vous protège tant bien que mal du sable, de la poussière et du vent.

- Je ne sais pas, répondez-vous lentement en bafouillant lamentablement. Mais où est passée la musique ?...

Vous comprenez alors que votre ami vient de vous sauver la vie. Les hurlements du vent vous avaient-ils fait perdre la raison ? Étiez-vous devenu le jouet d'une hallucination ou d'un sortilège ? Peu importe ! Ce qui compte vraiment c'est que, sans l'intervention de votre compagnon, vous seriez parti dans le désert au plus fort de la tempête, irrésistiblement attiré par un chant merveilleux et envoûtant. Une fois de plus, vous appréciez la présence à vos côtés d'un être sur qui vous pouvez vraiment compter. Rendez-vous au [127](#).

140

Si vous possédez au moins 20 points de Légende, vous utilisez votre sortilège d'Appel des Éléments (rendez-vous au [38](#)). Sinon, vous lancez votre sortilège d'Engourdissement (rendez-vous au [110](#)).

141

Une minute plus tard, rien ne s'est produit qui puisse témoigner en ce lieu de l'imminence d'un péril. Vous n'hésitez plus à poser le pied sur la seconde marche, exhortant vos compagnons à vous suivre. Rendez-vous au [94](#).

142

Vous observez ce combat de titans depuis deux bonnes minutes quand... « Les Fléaux du Désert! » pensez-vous soudain, conscient de descendre la pente de la dune sans que votre esprit ait donné à votre corps l'ordre de se mouvoir. Vous tentez d'appeler à l'aide, de hurler votre détresse... Hélas, nul son ne sort de votre gorge ! Vous êtes toujours maître de vos pensées mais vos muscles agissent contre votre volonté. Si vous avez déjà mangé du pâté de guêpe noire, rendez-vous au [73](#). Si vous avez eu l'occasion de déguster un hachis de mygale, rendez-vous au [59](#).

143

- Vous connaissez, déclare Lobh Hâdal, les enjeux de votre présence dans le royaume d'Orchha. Vous devez rencontrer au plus vite Chatishan le derviche, l'oracle, celui qui porte la parole de vérité. Lui seul sait où trouver Sélim le maudit avant qu'il ne soit trop tard. Lui seul peut vous fournir, s'il existe, un moyen de regagner votre monde. Karam et cinq guerriers des sables vous conduiront sur la Piste des Pierres jusqu'à l'entrée de la Vallée des Monuments. Vous devrez alors poursuivre votre quête en ne comptant que sur la force, la ruse, l'audace et la volonté de votre compagnie. Car aucun être vivant né à Orchha ne peut pénétrer dans cette vallée sous peine de périr foudroyé. Vous devez partir vite. Cependant, sachant combien vous seriez fatigué à votre arrivée au Grand Roc, j'ai fait préparer une potion de sève de vie à votre intention. Buvez-la sans crainte. Elle vous rendra plus vigoureux que jamais et dispos pour un nouveau départ, dès demain matin. Quant à toi qui parles au nom de tous, Karam te donnera la Lance du Babrak. Sache qu'il ne s'agit pas d'une arme quelconque, mais d'un trésor des temps anciens, de l'époque des faiseurs de miracles, des créateurs de mondes dont Chatishan est à Orchha l'unique héritier. Son pouvoir est extraordinaire et n'agira qu'une seule fois. Pour en invoquer la puissance, il suffit de la planter en terre. Mais veille surtout à ne t'en servir qu'en

présence de Sélim. Sinon, tu provoquerais une catastrophe effroyable.

Une heure plus tard, après avoir pris congé de Lobh Hâdal, vous buvez goulûment le contenu d'un bol plein d'une substance claire, de couleur verte. Votre fatigue s'évanouit comme par enchantement. Grâce à la sève de vie, vous perdez d'un seul coup tous les points de Blessures que vous pouviez avoir reçus tandis que votre total de Vitalité augmente de 5 points. Il en va naturellement de même pour vos compagnons. Puis Karam vous remet cérémonieusement la Lance du Babrak. La pointe en l'air, vous la glissez dans votre sac à dos dont elle dépasse d'une bonne vingtaine de centimètres. Il ne reste plus qu'à occuper au mieux le reste de la journée. Ce que vous faites en prenant un bain et un solide déjeuner. Ensuite, vous suivez votre guide dans le labyrinthe des souterrains du Grand Roc, visitant successivement des mines, des ateliers et des forges. L'heure du dîner arrive ainsi bien vite, sans que vous ayez eu le temps de vous ennuyer. Vous profitez alors du plaisir de dormir dans un vrai lit, ce qui ne vous était plus arrivé depuis treize jours. Rendez-vous à la Vallée des Monuments.

144

« C'est un véritable miracle ! » pensez-vous en vous rendant compte que le roc est tombé à quelques centimètres de vous et à moins de trois mètres de votre compagnon. Mais vous n'avez guère le temps de savourer le bonheur d'être encore vivant car le doive vous a choisi pour passer à l'attaque, serres en avant, à la manière d'un oiseau de proie.

DOLVE IN R 14 CO:13 VIT : 28 BL : 2D/2D

Au cours de ce combat, vous devrez agir pour vous et pour votre compagnon, après avoir consulté sa Feuille de Personnage. Le doive subira ainsi deux attaques par Tour de Combat. N'oubliez pas de tenir compte des points de Vitalité que votre adversaire a déjà perdus avant d'engager les hostilités. Si vous débarrassez le

Désert de Leïlha de ce terrible prédateur des Monts Janabah, rendez-vous au [166](#). Sinon, rendez-vous au [57](#).

145

Piqué par la curiosité, connaissant suffisamment les habitants de Chand pour savoir qu'aucun ne sortira de chez lui pour s'enquérir de ce qui vient de se passer dans la rue, vous décidez de fouiller les dépouilles des Suhuls. Dans leurs poches, vous ne trouvez rien qui retienne longtemps votre attention. Mais à l'instant où vous ouvrez la main d'un Suhul pour vous saisir de la lame qu'il étreint encore dans la mort... vous sursautez ! Le souffle coupé, les yeux écarquillés, vous découvrez, dans le creux de sa paume, un tatouage qui représente le symbole de la couronne que porte Synaps, l'Ennemi des peuples de Dorgan et des elfes de l'île de Mani : le huit couché du maître de Malmort ! Rendez-vous au [56](#).

146

Avec lequel des héros de la compagnie des Héritiers de Dorgan vivez-vous ce moment tragique : Valkyr le paladin (rendez-vous au [74](#)), Galidou l'illusionniste (rendez-vous au [43](#)), Laurin le barde (rendez-vous au [34](#)) ou Yamaël le démon (rendez-vous au [89](#))?

147

Assilane à la main, vous chassez de votre esprit la peur inspirée par la vision de ce monstre terrifiant. Votre regard se fait plus dur et plus attentif. D'un œil expert, vous observez les mouvements de cette créature, dans l'espoir de trouver le défaut de sa cuirasse. En même temps, vous assurez la solidité de vos appuis au sol. Quelques secondes vous suffisent à retrouver toutes vos sensations. Quoi qu'il advienne, vous êtes prêt maintenant à livrer un combat de légende, digne de vous : Valkyr le paladin, chevalier de l'ordre du Dragon Protecteur de Dorgan et de l'ordre de l'Écu de l'Empire. Si vous avez mangé du ragoût

de scorpion lors de votre premier repas avec les Qwizirs, dans la Vallée Verte, rendez-vous au 164. Sinon, rendez-vous au [8](#).

148

Que se passe-t-il ? Est-ce la peur de mourir dans ce désert si éloigné de votre monde natal ? Est-ce le fruit de votre longue expérience des combats contre des monstres de toute nature ? Non ! Si vous vous sentez plus fort que jamais, si vous débordez de courage, vous le devez au chant des Qwizirs qui, sous l'apparence d'une complainte innocente, cache en réalité un sortilège de Bravoure. « Ces doives n'ont qu'à bien se tenir ! » pensez-vous en les attendant de pied ferme, convaincu de ne faire qu'une bouchée de celui qui se dirige maintenant vers vous. Vous tirez votre premier projectile alors que votre cible n'est plus qu'à une trentaine de mètres. En cette occasion, la magie du peuple qwizir voys est bénéfique. Elle transcende vos capacités. Pour la durée de votre lutte contre les doives, vous gagnez 2 points d'Initiative, 2 points de Combat et 2 points de Magie.

Choix 15 du Livre des Héros de Laurin le barde ou de Galidou l'illusionniste.



149

Deux heures d'une marche éprouvante se sont écoulées depuis que vous avez fait vos adieux à Valkyr et Yamaël, non sans leur avoir juré, sur les moustaches du Dragon, de les retrouver bientôt. Par chance, peu après votre départ du camp, le vent s'est levé : un vent du sud, chaud et cinglant. Et si vous maudissez le sable qui vous gifle cruellement la peau et s'insinue sournoisement sous vos vêtements, force est de reconnaître que vous ne pouviez bénéficier d'une meilleure protection. Hélas ! alors que, selon Karam, vous n'êtes plus très loin de l'Oasis de Daood, ce sirocco providentiel tombe brusquement.

- Hâtons-nous, déclare votre guide. D'ici peu, nous serons de nouveau visibles aux yeux des doives. L'enfant des djinns ne croyait pas si bien dire ! Dix minutes plus tard, le souffle assourdissant du vent n'est plus qu'un souvenir. Et vous entendez maintenant les cris des oiseaux sans les voir, car une dernière dune vous sépare encore de l'oasis. Soudain, venant de Daood, un doive franchit cet ultime obstacle. Vous découvrez alors l'une des créatures les plus étranges que vous ayez jamais vues. De la taille d'un aigle de l'île de Mani, cet animal tient à la fois du rapace par le corps, les ailes et les pattes dotées de serres puissantes, et du xur par la tête de cervidé et les bois immenses. D'instinct, malgré la cinquantaine de mètres qui vous sépare d'elle, vous saisissez votre arme et, sans même prendre le temps d'ajuster cette cible mouvante, vous tirez. Lancez quatre dés. Si le résultat est inférieur à votre total de Combat, rendez-vous au [54](#). Sinon, rendez-vous au [31](#).

150

« Une piste ! » pensez-vous en considérant combien les mots peuvent être trompeurs. Ici, dans ce désert brûlant où vous progressez depuis trois jours et trois nuits, tantôt à dos de jaerl, tantôt à pied, aucune route ne peut être tracée. Sur cette prétendue Piste du Couchant, les seuls points de repère sont les étoiles, l'expérience de votre guide et, comme les Qwizirs le croient tous, l'esprit invisible de Le'ilha. Bien entendu, dans cette nature où tout est dominé par la nécessité d'échapper à la faim, à la soif et à la sécheresse, vous souffrez terriblement. Cependant, au quatrième jour de voyage, vous n'endurez plus le martyre des premières heures. Grâce aux Qwizirs, vous commencez même à vous habituer à cet environnement. Il est vrai que Karam, prévoyant, n'a rien laissé au hasard. Ses guerriers des sables, comme il aime à nommer ses dix compagnons, vous ont confectionné des vêtements : le jour, vous portez l'habit de toile des nomades ; la nuit, vous êtes couvert d'un manteau de peau qui vous protège efficacement du froid. Par ailleurs, vous avez accès, quand vous le désirez, aux provisions d'eau, de nourriture et de sel de l'expédition car le guide des nomades sait bien que

vous n'êtes pas, comme lui, capable de marcher plus de quarante-huit heures, à raison de vingt kilomètres par jour, sans boire ni manger. Enfin, vous êtes autorisé à chevaucher un jaerl, traitement tout à fait exceptionnel dans la mesure où les cinq grands lézards de l'expédition transportent déjà une lourde charge. Mais, en ce début d'après-midi, vous avancez à pied, en compagnie de votre guide.

- Dis-moi, Karam, sommes-nous encore loin de Daood?

- Le soleil devra se lever encore deux fois avant que nous n'arrivions à l'Oasis des Quatre Pistes. Lobh Hâdal doit déjà nous y attendre.

A peine le nomade a-t-il prononcé ces derniers mots qu'il semble se figer.

- Que se passe-t-il ?

- Chut ! Ecoute

Suivant son conseil, vous tendez l'oreille. Un instant plus tard, vous vous rendez compte qu'un bruit étrange, sourd et continu, se mêle au murmure du vent.

- Qu'est-ce que c'est ? demandez-vous au Qwizir.

- Je ne sais pas, répond-il en se tournant vers le nord. On dirait une sorte de bourdonnement. Je n'ai jamais rien entendu de pareil.

- Est-ce que ça s'approche de nous ?

- Il y a quelques secondes, j'aurais répondu oui. Mais maintenant, je suis sûr que cela provient de derrière cette grande dune.

Si ce bruit insolite pique votre curiosité au point de vouloir en déterminer l'origine, rendez-vous au [118](#). Si vous considérez que prudence est mère de sûreté, rendez-vous au [23](#).

151

Selon les critères des habitants du monde de Dorgan, les Suhuls sont des êtres immenses. Cependant, à la différence des géants qui vivaient autrefois dans les Monts des Bêtes et qui ont été repoussés au-delà de la Mer des Remous, dans la chaîne des Monts Gorgol par les armées des gnomes des Collines des Barbes Fleuries et des nains des Entrailles du Rovar, les Suhuls sont aussi maigres que grands. Cette particularité de leur silhouette s'accompagne de traits typiques : une absence totale de pilosité, un buste et des membres longilignes, une tête de forme rectangulaire, incroyablement allongée et étroite, des mains aux doigts longs, fins et griffus. Ces caractéristiques physiques confèrent aux Suhuls une apparence voisine de celle d'un humain. Mais cette similitude ne résiste pas à un examen détaillé de leur visage : le front, imposant, ne compte pas la moindre ride ; les yeux, deux globes noirs placés de part et d'autre de la figure à mi-hauteur et sur le côté du front, sont indépendants l'un de l'autre ; les oreilles, situées juste en-dessous des yeux, ne sont que deux cavités dépourvues de lobe ; le nez a trois narines. Dans cette tête inquiétante, seuls la bouche et le menton ont une forme véritablement humaine. Ces êtres, à vos yeux monstrueux, seraient originaires du Plateau d'Is-maïl. Les légendes du royaume d'Orchha racontent qu'ils ont été les esclaves d'une puissance maléfique qui, une fois repartie, ne laissa derrière elle qu'un peuple décimé et des êtres incapables de se souvenir de ce qui leur était arrivé. Privés de mémoire, les Suhuls auraient alors quitté le berceau de leur peuple pour s'installer à la frontière du Grand Désert et du Plateau de Djazdi. Là, l'histoire rapporte qu'ils découvrirent un important gisement de fer dont ils firent le commerce avec les nomades du désert et les Chandis de la Vallée Verte. Puis ils fondèrent une nouvelle colonie au nord des Monts Janabah, en bordure du grand Bassin de Manasir, où ils exploitent encore aujourd'hui les plus importantes salines du

royaume. Si vous souhaitez maintenant récapituler ce que votre séjour dans le royaume d'Orchha vous a appris sur le compte des Chandis, rendez-vous au [18](#). Si vous préférez fkire le point de vos connaissances concernant le peuple des Qwizirs, rendez-vous au 128. Sinon, rendez-vous au [168](#).

152

Soudain, patatras ! vous trébuchez, vous perdez l'équilibre et vous tombez de tout votre long dans le sable. Vous essayez de vous relever, mais vous avez aussitôt une sensation de vertige. A l'instant où les mains secourables de deux guerriers qwizirs viennent à votre aide, la tête vous tourne et votre vue se brouille. Puis vous perdez connaissance. Votre entêtement à vous montrer plus fort que vous ne l'êtes réellement vous coûte cher ! Lancez deux dés. Le résultat indique le nombre de points de Blessures que vous venez de vous infliger en poussant votre organisme au-delà de ses possibilités. Si vous survivez à cette perte, rendez-vous au [13](#). Sinon, rendez-vous au [97](#).

153

Si vous possédez au moins 20 points de Légende, vous faites appel à votre Gnomerie Surnaturelle d'Illusion Animale (rendez-vous au [2](#)). Sinon, vous employez votre sortilège de Camouflage (rendez-vous au [117](#)).

154

- Ordonne et j'obéirai, déclare l'officier en s'inclinant devant vous comme il l'aurait fait devant Jelloun II.

- Arrête ces Suhuls ! Ils ont tenté de nous tuer.

- Et les nomades ?

- Nous ne les remercierons jamais assez de l'aide qu'ils nous ont apportée pour vaincre ces créatures. Vous vous tournez alors vers Karam, à qui vous demandez :

- Mon ami, que comptes-tu faire maintenant ?
- Deux guerriers de ma garde ont payé de leur vie la sauvagerie de ces monstres. Je voudrais être sûr que la loi des Chandis punira ces crimes. Mais je dois d'abord veiller au respect des coutumes de mon peuple. Nos morts doivent être ensevelis sans délai dans les sables du Désert de Leïlha. Je demande donc le droit de quitter Chand, librement, pour me rendre là où Lobh Hâdal m'a commandé de vous attendre.
- Qu'il en soit ainsi, répondez-vous à l'enfant des djinns avant d'informer Tahar, officier chandis désormais responsable des prisonniers suhuls, de votre volonté de vous rendre avec lui au Palais afin d'y rencontrer le roi. Rendez-vous au [112](#).

155

Deux jours durant, vous marchez entre les hautes falaises d'un étroit canyon, tête baissée pour lutter contre le vent brûlant qui vous fouette le visage. Sous vos pieds, la pente se fait de plus en plus raide. Par endroits, le défilé se resserre tant que vous devez progresser en file indienne et escalader d'énormes éboulis tout en restant attentif au moindre bruit, de peur qu'un roc ne vous tombe sur la tête. Quand le soleil se couche, comme en ce moment, ses derniers rayons semblent enflammer le sommet des parois de cette gorge étroite qui, la nuit venue, résonne des cris des créatures cachées dans les anfractuosités de la roche. D'ici une heure, la chaleur torride de l'après-midi ne sera plus qu'un souvenir. Vos yeux cherchent un endroit pour établir un campement de fortune quand un son inquiétant se mêle aux hurlements du vent. Une chute^sde pierre ? « Non ! » pensez-vous quand," en levant la tête, vous apercevez la créature assise sur une large corniche, trois bons mètres au-dessus de vous. **Choix 9 du Livre des Héros.**



Vous vous portez aussitôt aux côtés d'Isris, bientôt rejoint par vos compagnons, sortis vainqueurs du combat qui les opposait aux autres golems de lave. Son armure semble intacte, mais il a été gravement brûlé et là où le feu n'a pas porté son empreinte rouge, son visage est livide.

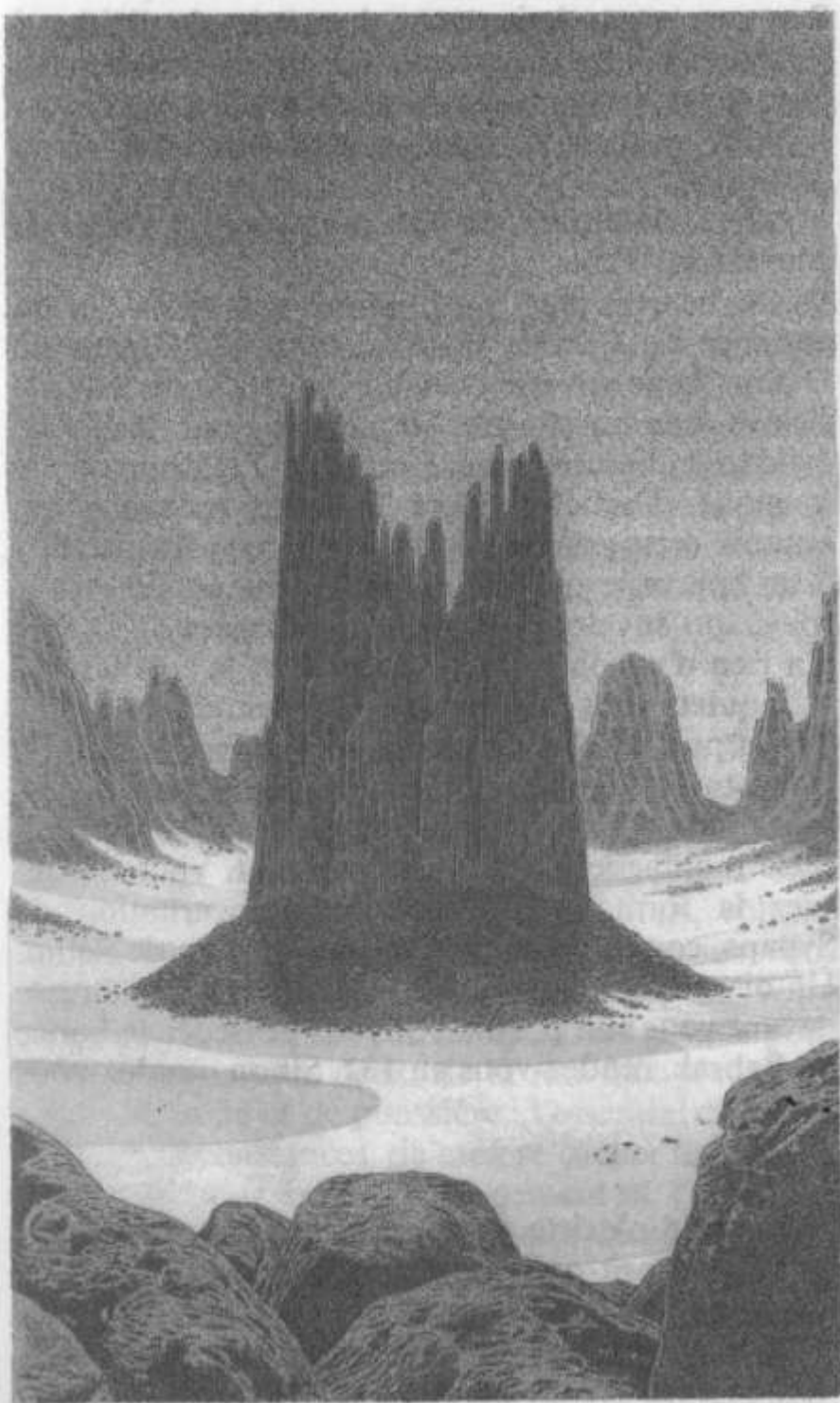
- Continuez dans la direction que nous avons suivi depuis ce matin, vous dit-il d'une voix faible. Sélim se trouve à moins de deux heures de marche, dans les Orgues du Diable.

- Non ! répondez-vous sur un ton chargé de colère. Il est hors de question que nous te laissions seul ici.

- Écoutez-moi ! poursuit Isris. Le temps presse et, de toute façon, je n'aurais pas pu combattre. Les elfes sont impuissants face au porteur de la Couronne des Huit.

- Mais nous pouvons te porter ! déclarez-vous. Et nous n'avons pas besoin de toi pour vaincre l'Ennemi.

- Tu le dis toi-même. Vous n'avez pas besoin de moi. Mais ne t'inquiète pas. Je survivrai à mes blessures. De plus, je n'ai pas le droit de quitter ce monde. J'en suis responsable et j'y compte aujourd'hui mes amis les plus chers. Alors, cesse de discuter. Partez sans délai planter la Lance du Babrak le plus près possible de Sélim. Si vous échouez, nous périrons tous. Mais si vous réussissez, l'Ennemi mourra et ce monde vivra. Alors, il faudra faire vite car la couronne protégera son maître. Elle ouvrira la Huitième Porte par laquelle l'âme maudite de notre ennemi prendra la fuite. Vous devrez emprunter ce passage à sa suite. Il ne restera ouvert que quelques minutes. Il faudra alors que vous pensiez, tous ensemble, à l'endroit où vous souhaitez être transportés. Si vous ne le faites pas, vous demeurerez dans le royaume d'Orchha pour le reste de votre vie.



156 *Une fumée rouge enveloppe la roche des
Orgues du Diable.*

Sur ces mots, Isris vous demande de l'aider à s'adosser contre une roche. Ce que vous faites, les larmes aux yeux, avant de déclarer :

- Nous gagnerons cette guerre pour toi, Isris. Adieu.

- Adieu, Héritiers de Dorgan, répond l'elfe. Je compte sur vous.

Deux heures plus tard, ainsi que vous l'avait annoncé Isris, vous trouvez enfin les Orgues du Diable, large cuvette de sable au centre de laquelle s'élève une montagne basaltique dont la forme évoque indiscutablement celle de l'instrument de musique. Caché derrière la crête rocheuse qui entoure cette grande dépression, vous assistez alors à un spectacle qui défie l'entendement. La fumée rouge qui enveloppe la roche des Orgues du Diable n'a rien d'un phénomène naturel. A la fois fasciné et inquiet, vous la voyez s'élever lentement tandis que la nuit tombe. Quelques secondes plus tard, le ciel semble s'embraser jusqu'à une hauteur dépassant d'une bonne vingtaine de mètres le sommet de cette montagne isolée. A ce moment, vous découvrez la forme de la septième réincarnation de Synaps, connu de ce monde sous le nom de Sélim. Un oiseau fabuleux de feu et de flammes se dresse devant vous : un phénix ! Si vous possédez la Lance du Babrak, rendez-vous au [132](#). Sinon, rendez-vous au [3](#).

157

« Ce jardin n'existe pas ! » pensez-vous en exigeant de votre esprit qu'il rejette ce que vous voyez, ce que vous entendez et ce que vous sentez. Au prix d'un colossal effort de volonté, vous avez la sensation de déchirer les fils de la toile qu'un sortilège a tissée autour de vous. Rendez-vous au [107](#).

158

Surmontant la peur que votre Bâton enchanté a tenté de distiller dans leurs esprits en rendant votre corps luminescent, les deux Suhuls s'approchent maintenant, dans la ferme intention d'engager le combat.

Premier SUHUL IN : 11 co : 8 VIT: 17 BL:3D Second SUHUL IN : 8 co : 9 VIT: 14 BL:3D

Au cours de ce combat, la taille de vos adversaires et la longueur de leurs rapières vous pénalisent. Vous perdez 2 points d'Initiative pour la durée de cet affrontement. Si vous parvenez à vous défaire de ces créatures, rendez-vous au [145](#). Sinon, rendez-vous au [44](#).

159

Jamais, depuis votre traversée du Golfe de Sirth, il y a sept ans, vous n'avez connu une tempête d'une telle intensité. Quatre heures à peine après votre décision de demeurer avec Shan, les vents sont devenus de véritables bourrasques. Mais, comme vous l'avait recommandé votre guide, vous vous êtes accroupi derrière un jaerl, à côté de votre compagnon, sous une couverture assez grande pour vous protéger tous deux, de la tête aux pieds, des grains de sable et de poussière ; l'essentiel étant en de telles circonstances, de bien se cacher les yeux et la bouche pour éviter l'aveuglement et l'asphyxie. Deux jours entiers se sont écoulés ainsi, sans que vous puissiez faire autre chose que boire l'eau de votre gourde, manger quelques fruits secs et échanger de rares paroles avec votre ami, propos transmis au creux de l'oreille, à cause du vent et de ses hurlements incessants. Le troisième jour du barkane est venu et, avec lui, s'est élevée une musique étrange, un chant harmonieux et nostalgique. Vous tombez des nues quand votre compagnon, à qui vous faites part de ce que vous entendez, vous répond qu'il ne perçoit rien de tel. Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Magie, rendez-vous au [17](#). Sinon, rendez-vous au [113](#).

160

Vous êtes bel et bien mort, terrassé par la douleur, cela ne fait pas l'ombre d'un doute. Et pourtant, vous sentez que votre esprit continue de vivre... dans un corps qui n'est pas le vôtre et que vous ne contrôlez pas ! Vous découvrez alors avec horreur que vous êtes devenu un golem de lave, un esclave de Sélim dans le royaume d'Orchha. ***Fin d'Aventure.***

161

Au cours de ce combat, le poison jouera un grand rôle. D'une part, pendant que vous mobilisez toute l'attention de l'araignée, la guêpe poursuit son œuvre de destruction. Son aiguillon, une fois tous les deux assauts, inflige à la mygale une terrible perte : 2 points d'Initiative, 2 points de Combat et 2D de Vitalité. D'autre part, si elle parvient à vous toucher, l'araignée vous infligera, outre 2D de Blessures, une perte de 1 point d'Initiative, de 1 point de Combat et de 1D de Vitalité. Ces pertes, dues à la morsure empoisonnée de la mygale, sont définitives.

FLÉAU DU DÉSERT MYGALE

GÉANTE IN : 20 CO : 25 VIT : 30 BL : 2D

Si vous triomphez de ce dangereux adversaire, rendez-vous au 16. Sinon, rendez-vous au [179](#).

162

Vous jouez de malchance ! Au moment où vous alliez franchir les quelques pas qui vous séparent encore de votre premier adversaire, un objet très lourd vous heurte le crâne. Vous perdez connaissance. Lancez huit dés. Si vous obtenez un résultat supérieur ou égal à votre total de Vitalité, rendez-vous au [21](#). Sinon, rendez-vous au [47](#).

163

Soudain, votre adversaire fait retraite. Son long corps dépourvu de pattes se replie aussi vite qu'il s'était détendu au moment de l'attaque. Vous prenez alors conscience de la présence à vos côtés de quatre Qwizirs et de deux de vos compagnons d'armes. Vous l'avez échappé belle ! Le Nagar plonge dans le sable où il disparaît comme par enchantement. Sans l'intervention de vos amis, c'en était fait de vous ! Vingt minutes plus tard, une fois soigné de vos blessures par les mains expertes de Shan qui possède un don de guérisseur et une parfaite connaissance des poisons et de leurs antidotes, vous reprenez place sur le dos d'un jaerl tranquilisé. Rendez-vous au [Grand Roc](#).

164

- Arrête ! hurlez-vous à votre compagnon. Il n'y aura pas de combat.
- Qu'est-ce qui te prend ? rétorque-t-il.
- Baisse ton arme ! Il n'attaquera pas.
- Mais tu es complètement...

Votre ami se rend alors compte que le scorpion s'est arrêté à cinq mètres de vous, les pinces fermées, immobile. Vous sentez que l'esprit de cette créature dialogue avec vous, en un lieu inaccessible à votre conscience, sans chercher à dominer vos pensées, mais plutôt à deviner vos intentions. Elle comprend ce qu'elle peut comprendre. Le barkane approche. Cela, elle le sait. Vous avez besoin d'un abri. Elle le comprend. Vous êtes entré sur son territoire. Elle est en droit de vous manger. Mais quelque chose l'en empêche. Ce n'est pas la première fois qu'elle vit semblable mésaventure. Puis elle pense à autre chose. La tempête arrive. L'heure de la chasse a sonné. Alors, elle s'éloigne rapidement vers l'ouest en direction des Mines de Kuz et des Suhuls qu'il est si facile de surprendre quand souffle le barkane. Ce faisant, elle vous laisse le champ libre. Il ne vous reste plus

qu'à grimper le pédiment du Petit Roc pour trouver un refuge. Rendez-vous au [114](#).

165

Comme vous l'avez craint, le passage dans lequel vous vous êtes engagé est une impasse. La Place du Puits ! Vous reconnaissez la petite cour carrée où il vous arrive parfois de venir vous promener, à l'aurore, lorsque Chand frissonne dans l'attente du froid. Mais pourquoi donc cet endroit familier vous semble-t-il ce soir si différent ? Vos nerfs vous tra-hiraient-ils ? Non. Mais vous vous rendez compte qu'Alia, la lune rousse, n'a jamais dispensé une lumière d'une telle intensité en son premier quartier. Cet éclairage surnaturel pique votre curiosité. Il semble provenir de la pierre taillée dans un seul bloc, qui entoure l'orifice d'un puits situé au centre exact de la courette. Vous êtes sur le point de vous approcher de cette fontaine, aujourd'hui asséchée, quand un bruit suspect attire votre attention. Vous vous retournez aussitôt pour apercevoir deux créatures immenses, armées de longues épées qu'elles pointent dans votre direction : des Suhuls ! Vous contournez lentement l'ancienne source sans quitter vos poursuivants des yeux. Ils semblent hésiter, sans doute impressionnés par cette lueur étrange. Soudain, une épaisse fumée blanche s'élève du puits qui vous sépare maintenant des Suhuls. Vous levez la tête... Deux mètres au-dessus de vous, la fumée semble se concentrer autour d'un point à l'éclat aveuglant. Vous fermez les yeux. Quelque chose de solide et d'énorme vous étreint le corps au même moment. Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Magie, rendez-vous au [25](#). Sinon, rendez-vous au [85](#).

166

Dans un ultime effort, le doive tente d'échapper à son funeste destin. Se sentant perdu, il essaie de prendre de l'altitude mais, grièvement blessé, il ne fait que vous faciliter la tâche. Votre dernier projectile le touche et il s'écrase finalement sur le sol, à vos pieds. Rendez-vous au [42](#).

Distillé dans votre sang, le poison de la guêpe géante est venu à bout de votre résistance. Vos amis de la compagnie des Héritiers de Dorgan sont impuissants quand ils viennent à votre secours, alertés par le fracas du combat. Haut dans le ciel, hors de portée des armes de jet ou d'âmes sortilèges, ils aperçoivent une guêpe noire géante qui emmène votre corps vers une destination inconnue. Ainsi s'achèvent vos aventures : même si votre dépouille doit encore servir à nourrir une nouvelle génération d'insectes. Quant à la mygale, vos compagnons d'armes ne sauront même pas que vous lui avez sauvé la vie car l'araignée, dès qu'elle a été libérée des attaques de son ennemie ailée, s'est rapidement enfouie dans le sable, dans une cachette que même un Qwizir ne saurait découvrir. ***Fin d'Aventure.***

Le verre à la main, vous regardez les mosaïques qui décorent les dix colonnes de l'unique et vaste salle de l'auberge en de subtiles arabesques représentant les dunes du Grand Désert. Puis vous observez les grandes ouvertures qui éclairent la pièce à la faveur des derniers feux du soleil. D'ici peu, Ruam posera une douzaine de lanternes sur les tables de ses clients et fermera les lourds volets de fer de son restaurant. Il y a belle lurette que vous n'êtes plus surpris de l'absence de véritables fenêtres car, dans cette ville construite sur du sable, avec du sable, la pluie ne tombe jamais. Les petites pièces de terre cuite peintes des piliers vous rappellent le premier jour où vous avez aperçu les briques de la muraille qui, de part et d'autre de la Vallée Verte, protège les Chandis des tempêtes et des bêtes du désert. A votre arrivée dans ce monde inconnu, il y a exactement un an, vous n'auriez pas misé un écu sur vos chances de survie. Les dunes succédaient aux dunes, remodelées sans répit par un vent violent et brûlant qui ne faiblissait jamais. Dans cette fournaise où l'air semblait vibrer, vous marchiez sans but, lentement, tête baissée, puisant au plus profond de vos ressources pour exhorter vos compagnons d'armes à ne pas faillir. Et pourtant, vous enduriez vous-même

un véritable martyr ! Le soleil vous asséchait la gorge, vous brûlait les yeux et vous craquelait les lèvres. Mais la main invisible du destin - à moins qu'il ne s'agisse de celle de Leïlha, l'esprit du Grand Désert - a guidé vos pas. Le cri d'une sentinelle s'éleva des remparts du mur d'enceinte. Quelques minutes plus tard, une troupe d'une vingtaine de soldats chandis vous encerclait, vous désarmait et vous conduisait au Palais de Chand. Quelle ne fut pas alors votre surprise ! Au-delà de la fortification s'étendait une vaste palmeraie irriguée par un labyrinthe de canaux. Le roi Jel-loun II vous a reçu dès votre arrivée. Ses savants vous ont examiné sous toutes les coutures et ont tenté, en vain, de communiquer avec vous. Un instant, vous avez craint d'être mis en prison ou, pire encore, d'être considéré comme un mauvais présage. Mais, heureusement, il n'en a rien été. Intrigué par votre physionomie, vos armes et votre langage, le monarque a décidé de vous placer sous bonne garde dans son palais. Cette mise à l'épreuve a duré trois mois : le temps pour vous d'apprendre les rudiments de la langue des Chandis, de raconter votre histoire et de convaincre le roi de vous accorder sa confiance. Ce qu'il a fait de bonne grâce, étant lui-même descendant d'un peuple d'exilés. Touché par votre infortune, il vous a accordé le droit de vous déplacer à votre guise dans son royaume, à condition de vous y comporter dignement et honnêtement. En témoignage de sa sympathie, il vous a rendu vos armes et a remis à chacun de vous une bague qui indique, aux yeux des Chandis, que vous êtes placé sous sa protection. - Alors, l'ami ! On baye aux corneilles ? " -Par le feu du dragon ! Plongé dans vos pensées, vous ne les avez pas vu venir. Mais ils sont bel et bien là, en chair et en os, vos trois amis de la compagnie des Héritiers de Dorgan. Souriant, vous les invitez à prendre place à votre table. Peu après les langues se délient et les rires fusent autour d'une carafe de vin. La soirée promet d'être longue et agréable. **Choix 1 du Livre des Héros.**



169

Il y a belle lurette que vous n'aviez rien dévoré de si bon cœur. Dans ce monde où la viande est rare, vous ne vous attendiez vraiment pas à trouver un plat qui flatte autant votre palais.

- Excellent, inespéré, tout simplement divin ! annoncez-vous à Karam en posant votre assiette vide sur le sol.

- Je suis ravi, vraiment, que notre hachis de mygale vous procure un tel contentement. Rendez-vous au [36](#).

170

- Misérables ! Seul un esclave de Sélim peut affirmer que les Suhuls ont été les premiers nés sur cette terre. Vous n'êtes pas les sauveurs qu'annonce le second cycle de la prophétie. Vous n'êtes que des imposteurs !

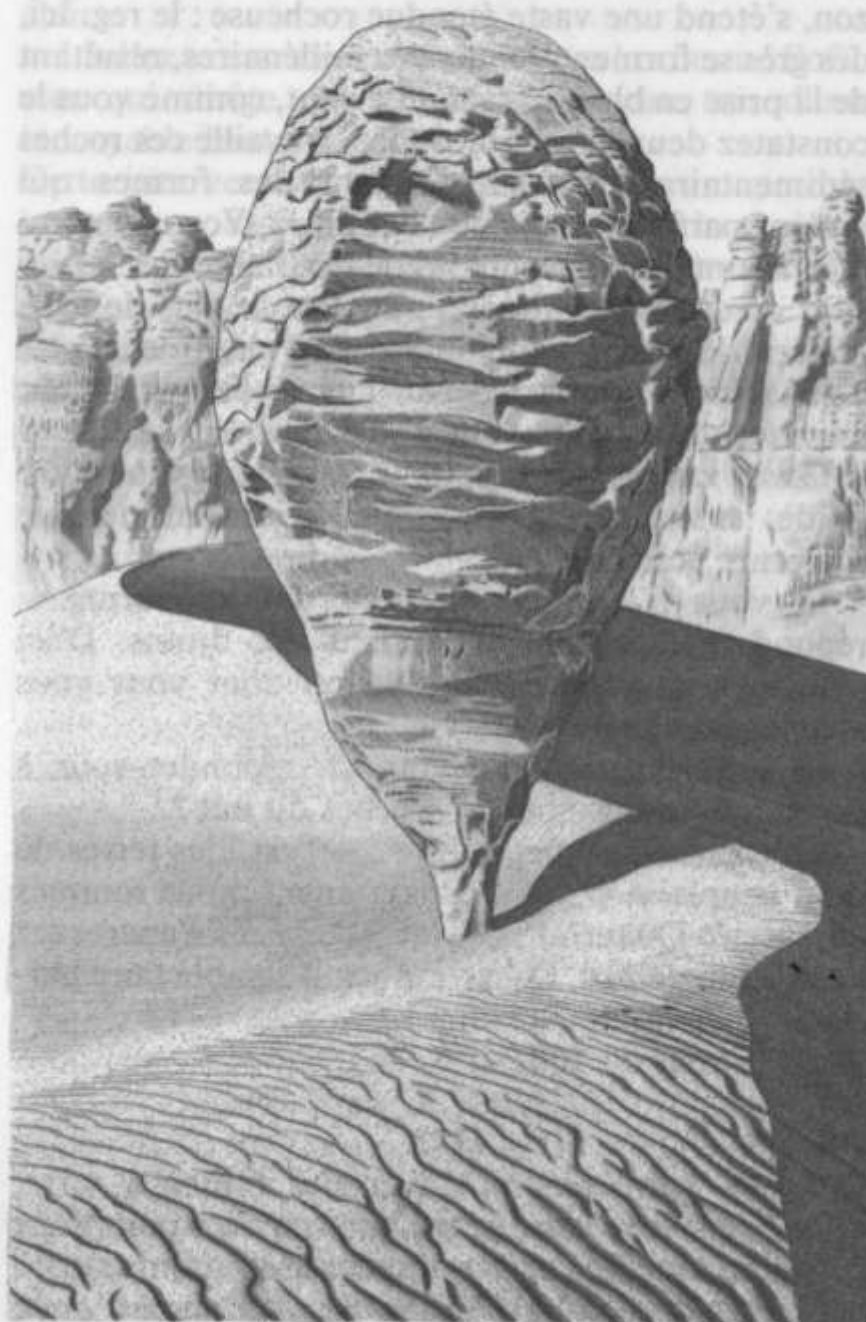
Rendez-vous au [81](#).

171

Peu après, force vous est de constater que votre projet ne fait pas l'unanimité. Outre les Qwizirs, vos compagnons d'armes se sont montrés inflexibles : ils ne vous suivront pas ! En d'autres circonstances, vous vous seriez plié à la loi du plus grand nombre. Mais cette fois, vous hésitez. Vous êtes certain que quelque chose d'extraordinaire se passe, en ce moment, derrière la dune indiquée par Karam. Si vous cédez à cette intuition, rendez-vous au [5](#). Si vous préférez vous ranger à l'avis de vos compagnons, rendez-vous au [23](#).

172

«Au-delà du sable, il y a la montagne», dit un vieux dicton qwizir dont vous obtenez confirmation trois heures après l'aube, en ce treizième jour de voyage. Vers l'ouest, entre les dernières dunes du Désert de Leilha, de plus en plus petites, et le lointain Plateau



172 *Ce roc est semblable à une goutte d'eau qui
serait tombée à l'envers.*

de Djazdi que vous apercevez à l'horizon, s'étend une vaste étendue rocheuse : le reg. Ici, des grès se forment depuis des millénaires, résultant de la prise en bloc du sable. Le vent, comme vous le constatez deux heures plus tard, travaille ces roches sédimentaires en leur donnant des formes qui violent parfois les lois de l'équilibre. Vous contemplez maintenant la plus invraisemblable des curiosités de ce musée minéral : un roc de plus de trois mètres de haut, semblable à une énorme goutte d'eau qui serait tombée du ciel, à l'envers, pour s'arrêter un instant avant de s'écraser sur le sol.

- C'est vraiment stupéfiant, dites-vous à votre guide, les yeux rivés sur cette monumentale sculpture éolienne.

- Et vous n'êtes pas au bout de vos surprises, répond malicieusement l'enfant des djinns. D'ici peu, je vous promets une vision dont vous vous souviendrez toute votre vie.

- Je suis impatient de voir ça, répondez-vous à Karam. Sommes-nous si proches du but ?

- Ce rocher marque la limite, à l'est, des terres de mon peuple. A partir de maintenant, nous sommes en sûreté. Quant au Grand Roc, vous l'apercevez depuis longtemps. Mais vu d'ici, il semble faire partie du Plateau de Djazdi.

Rendez-vous au [100](#).

173

Dès que votre second adversaire tombe à terre, vous promenez votre regard autour de vous. Vous constatez que vos trois compagnons luttent encore contre quatre Suhuls aidés par Karam et deux autres Qwizirs. Vous vous apprêtez à entrer en action là où la situation de vos alliés semble la plus précaire quand, précédée par Ruam, une troupe de soldats chandis pénètre dans l'auberge, sabre au clair.

- Lâchez vos armes et rendez-vous ! ordonne l'officier qui dirige ces militaires, sur un ton d'une incroyable brutalité.

Cette intervention est décisive. Se voyant perdus, les quatre Suhuls encore vivants lâchent leurs épées. Sur l'ordre de Karam, les Qwizirs font de même avec leurs petites lances. Quant à vous, vous rengainez votre lame en vous approchant de l'officier à pas mesurés, et vous déclarez solennellement :

- Je porte, ainsi que mes compagnons, le sceau de Jelloun **II**. Voici la bague qu'il m'a offerte en témoignage de son amitié.

Rendez-vous au [Palais](#).



174

La nuit a été courte. Vous avez eu du mal à vous reposer, incapable de repousser des cauchemars dont vous n'avez retenu qu'une seule chose : tous avaient un rapport plus ou moins lointain avec la Lance du Babrak. La coïncidence vous semble trop troublante pour être le fruit du hasard. En fait, ce n'est pas la première fois que votre ennemi juré tente de prendre possession de votre esprit par le contrôle de vos rêves. Aussi avez-vous demandé à vos compagnons de vous surveiller jour et nuit, tant que vous posséderez la Lance du Babrak. Rendez-vous au [125](#).

Ça alors ! Si vous espériez quelque chose d'inattendu, vous ne vous attendiez tout de même pas à un tel spectacle : un jardin luxuriant, entouré par un fabuleux tourbillon de sable et de poussière qui s'élève si haut qu'il semble toucher le ciel. Le souffle coupé, muet de surprise, vous vous rendez compte tout à coup que vous êtes seul. Votre compagnon, Shan et ses Qwizirs, les jaerls, ainsi que votre couverture, tout ce qui vous entourait il y a quelques secondes s'est purement et simplement volatilisé. Si votre esprit se refuse à admettre la réalité de ces arbres, de ces plantes et de ces fleurs, rendez-vous au [157](#). Si vous acceptez cette vision étourdissante, rendez-vous au [64](#).

Trois heures plus tard, épuisé, vous apercevez les premiers arbres de l'oasis et les toits des maisons blanches des Daodes, du sommet d'une haute dune, à la lumière d'un ciel étoilé et d'Alia, la lune rousse du monde d'Orchha.

- Attendez ! déclare Karam alors que vous vous apprêtez à descendre la pente, impatient de jouir du bain, du repas et du lit auxquels vous pensez depuis si longtemps. Attendez ! répète-t-il plus doucement.

- Quelque chose ne va pas ? murmurez-vous, à la fois surpris et inquiet.

- Écoutez ! On n'entend pas un bruit. De plus, je ne vois pas de lumière dans les maisons. D'habitude, à cette heure-ci, les Daodes ne sont pas encore couchés. Ils mangent, jouent de la musique, réparent leurs outils, tissent ou fabriquent des jouets en bois sur le seuil de leur demeure. Ce silence ne me dit rien de bon... Shan ! Va à Daod avec deux guerriers. En cas de danger, pousse le cri du dhon. Si la voie est libre, imite le chant du jaerl. Si vous vous proposez spontanément pour cette mission d'éclaireur, rendez-vous au [91](#). Si vous préférez rester avec la caravane et vos trois compagnons, rendez-vous au [35](#).



177

Lorsque vous vous réveillez, vous êtes toujours sur la petite place, adossé contre la pierre qui entoure la margelle du puits. D'après la position des étoiles au firmament, vous estimez qu'une heure vous sépare encore du petit jour. Vous devriez être gelé après cette nuit passée à la belle étoile ! Et pourtant, il n'en est rien. Mieux encore, vous êtes en pleine forme. Mais le bien-être que vous ressentez en vous relevant s'évanouit d'un seul coup. Votre main se crispe sur le pommeau de votre arme. De l'autre côté de la cour, les deux Suhuls, debout, immobiles dans la lumière d'Alia, vous menacent toujours de leurs longues rapières.

Choix 4 du Livre des Héros.



178

Si vous êtes toujours vivant, vous ne donnez pas cher de votre peau. La douleur vous torture sans répit. Vos paupières se ferment inexorablement. Vous devez déployer des trésors d'énergie pour résister à la folie qu'engendre trop de souffrance. Mais qu'importe maintenant ! Le porteur de la Lance du Babrak est tombé, frappé de plein fouet par une boule de feu semblable à celle qui a bien failli vous tuer. «Tout est perdu», pensez-vous, quand... Il s'est relevé ! Vous criez en apercevant votre ami qui rassemble ses dernières forces pour projeter la Lance du Babrak en direction des Orgues du Diable. Vous sombrez dans l'inconscience sans savoir si le projectile a fait mouche. Rendez-vous au [22](#).

179

Quand vos amis de la compagnie des Héritiers de Dorgan arrivent à votre rescousse, alertés par les bruits du combat, il est trop tard. Car la mygale géante a employé ses dernières forces afin de vous entraîner dans sa chute avant de succomber au poison distillé par l'aiguillon de son ennemie ailée. En exhalant son dernier soupir, elle a écrasé votre corps sous le poids de son énorme masse. Nulle magie, et encore moins les remords de vos compagnons d'armes, ne pourront vous faire revenir au monde des vivants. Et pourtant, si le désert vous a pris pour toujours, vous n'êtes pas tout à fait mort. Mais Karam, sensible à la tristesse de vos compagnons, se gardera bien de leur révéler que votre esprit voyage désormais au gré d'un Fléau du Désert. ***Fin d'Aventure.***

180

Karam se rassied à votre demande. Il s'écoule alors peu de temps avant qu'un Suhul ne profère en chandis, d'une voix forte, rauque et hargneuse, un chapelet d'injures à l'intention de votre invité, de son peuple et des amis de son peuple. « L'ivresse ne saurait en aucun cas expliquer à elle seule des propos aussi haineux »,

pensez-vous en défiant du regard celui qui semble être le chef de cette troupe de soudards. Mais l'heure n'est pas à l'examen des raisons qui pourraient expliquer le comportement agressif de ces créatures, responsable du départ précipité des derniers clients de l'auberge. En fait, ce qui vous préoccupe maintenant, c'est que vous n'avez jamais combattu ces êtres immenses, réputés pour la violence de leurs coups et leur grande résistance à la douleur. De plus, ils sont huit, tous armés de rapières proportionnées à leur taille, et vous n'êtes que cinq... **Choix 11 du Livre des Héros.**



181

- La méfiance te rend stupide ! s'exclame une voix que vous n'avez aucun mal à reconnaître, bien qu'elle ne soit pas celle d'un de vos compagnons.

« Le sphinx ! » pensez-vous en faisant volte-face. Ni vous ni vos amis ne l'avez entendu s'approcher. Il se tient à moins de trois mètres de vous, assis sur les pattes postérieures de son corps de lion, son bec crochu d'épervier grand ouvert.

- Chatishan vous attend dans la Maison du Dauphin. Il m'a chargé de vous dire que vous êtes les bienvenus dans cette vallée. Ne le faites pas attendre plus longtemps. Il est impatient de vous rencontrer.

A en juger au ton de sa voix, cette créature semble sincère. Aussi décidez-vous de poser de nouveau le pied sur la première marche de l'escalier de marbre, puis sur la seconde. Rendez-vous au [94](#).

Le Livre des Héros







Valkyr le paladin

Vous êtes Valkyr le paladin. Septième enfant d'une famille sans fortune d'un village proche de la Cité des Mille Visages, vous êtes devenu, avant même d'avoir atteint l'âge de dix-huit ans, l'un des meilleurs combattants de l'Empire et un soldat en tout point irréprochable. C'est ainsi que le gentilhomme de dernier rang que vous étiez fut rapidement anobli et devint écuyer. Mais la vie de palais n'apaisait pas votre soif de prouesses et d'actions généreuses. Le jour de votre vingtième anniversaire, vous aviez osé demander à sire Péreim le droit d'être dégagé de votre charge afin de porter les couleurs de l'Empire de par le vaste monde. Jamais vous n'oublierez le large sourire sur le visage parcheminé de votre empereur lorsqu'il vous ordonna de poser un genou à terre et frappa doucement votre nuque du plat de son épée avant de déclarer d'une voix solennelle, où perçait une pointe d'émotion :

- Valkyr, j'ai le grand honneur de te nommer paladin, chevalier errant de l'Empire.

Puis, ce fut ce sifflement métallique qui provenait de la lame de sire Péreim. Alors, votre empereur ajouta :

- Au crépuscule de ma vie, je redoutais de ne jamais trouver celui qui comblerait la soif d'aventure de ma fidèle compagne Assilane. C'est à toi que revient cet honneur, comme elle vient de me le demander. Je te confie donc mon bien le plus précieux, après le Premier Écu de l'Empire. Pars vite, avant que je ne change d'avis, et ne reviens que le jour où tu apporteras une nouvelle province à l'Empire.

Cette province, vous l'avez découverte peu de temps après avoir quitté votre pays natal. Il s'agit d'une île, l'île du peuple des elfes de Mani, certes lointaine de la Cité des Mille Visages, mais proche du monde de Dorgan avec lequel l'Empire entretient, depuis plus de cinquante ans, les meilleures relations d'amitié et



de confiance. Mais, si vous savez où se trouve l'objet de votre quête, depuis que vous avez exploré le monde de Terrah pour le compte des seigneurs du Conseil de Dorgan - dont vous êtes devenu un membre incontesté - le chemin qui vous permettra de l'obtenir est encore long et périlleux. Car l'île de Mani reviendra à l'Empire à la seule condition que vous parveniez à détruire l'Ennemi des elfes : Synaps, grand maître des prêtres sorciers de Malmort. Cette mission a été en partie réalisée puisque vous êtes parvenu à détruire ce monstre une première fois, en terre barbare, dans la chaîne des Monts du Bouclier. Mais ce diable de sorcier a la vie dure ! Non seulement il lui reste encore deux vies pour tenter d'imposer son joug sur Dorgan mais il est parvenu à vous exiler dans un monde accessible seulement par la magie de la couronne qui ceint son front, ce qui vous empêche de le défier.





Assilane

Avant de rencontrer Assilane, il ne vous serait jamais venu à l'idée qu'une épée puisse un jour vous choisir pour la porter. Mais le trésor que vous a légué sire Péreim le jour de votre départ pour ce monde de Dorgan où il forgea sa légende, est bien plus qu'une simple lame. Car Assilane, aussi étrange que cela puisse paraître, possède un esprit capable de vous communiquer ses émotions et ses connaissances magiques. Sa possession vous permet d'accéder à une perception différente du monde qui vous entoure et de transcender vos dons de combattant. Quoi de plus naturel ! Assilane fut forgée, il y a des milliers d'années, par le Dragon Protecteur du monde de Dorgan, à une époque où la magie était étrangère aux hommes. A maintes reprises, ses avis et ses sortilèges sauvèrent la vie de sire Péreim le chevalier, puis la vôtre, depuis six ans. Les pouvoirs d'Assilane sont indépendants de votre connaissance du domaine de la magie. Vous les utilisez automatiquement lors des combats que vous menez avec elle. Cependant, vous devrez entrer dans la légende si vous souhaitez un jour parvenir à mettre en œuvre toute sa puissance surnaturelle.

Pouvoir d'Assilane au début de l'aventure

Courage

Avec Assilane à la main, vous n'avez vraiment peur de rien.

Effet : votre épée inflige 3D de Blessures.

Pouvoirs qu'Assilane peut acquérir

La botte imprévisible (15 points de Légende) Grâce à votre lame enchantée, votre adversaire est dans l'incapacité de prévoir où vous allez le frapper.

Effet : ajoute 1D de Blessures à chaque coup porté.



Le défaut de la cuirasse (30 points de Légende) Assilane vous indique où se trouve le point faible de votre adversaire, qu'il s'agisse d'un animal, d'un être humain, avec ou sans armure, ou d'un monstre. Vous tentez alors de lui porter un coup mortel.

Effet : vous lancez un dé supplémentaire chaque fois que vous touchez votre adversaire. Si vous obtenez 5 ou 6, vous le tuez net.





1

Si vous appréciez à sa juste valeur la troupe des musiciens de l'Auberge du Scorpion, à laquelle votre ami Galidou est allé se joindre, vous n'avez cependant pas vraiment le cœur à faire la fête. Bien que votre science des arts de la guerre ait trouvé, à Chand, maintes occasions de s'employer, vous n'envisagez pas un instant de finir votre vie dans la peau d'un maître d'armes, aussi réputé soit-il. Non ! c'est à Dorgan que doit se jouer la destinée de Valkyr, paladin de l'Empire, maître des chevaliers de l'ordre du Dragon Protecteur, et pas dans ce royaume d'Orchha où la seule guerre qui en vaille vraiment la peine est celle que les êtres vivants livrent contre une nature à la fois pure et cruelle. Ce combat quotidien est davantage celui du bâtisseur que celui du soldat, et si vous possédez une réelle compétence d'architecte, fruit de votre expérience en matière de fortifications, vous êtes novice dans les techniques et les matériaux qui répondent au principal souci des Chandis : creuser des puits et irriguer les sols. Rendez-vous au [51](#).

2

Vous êtes irrésistiblement attiré par votre adversaire comme le fer l'est par l'aimant. Vous dégainez donc Assilane, obnubilé par une seule pensée : passer entre les pattes de cette créature afin de la frapper à l'abdomen, comme le ferait une guêpe. Rendez-vous au [161](#).

3

Quelques secondes vous suffisent pour adopter la seule défense possible. Telle une machine bien huilée, vous tirez Assilane de son fourreau, vous posez un genou à terre et, prenant le pommeau de votre épée à deux mains, vous pointez sa lame en direction du ciel et de la créature. Rendez-vous au [136](#).



4

- Si vous ne venez pas à Yalkyr, c'est Valkyr qui viendra à vous ! déclarez-vous à l'adresse des Suhuls, d'une voix tonitruante, tout en dégainant Assilane d'un geste ample et précis. Puis, vous foncez sur vos adversaires, déterminé à en finir avec ces brigands. Un instant plus tard, vous assenez un coup terrible à l'un de vos agresseurs qui, curieusement, n'a rien fait pour vous empêcher de franchir sa garde. Rendez-vous au [134](#).

5

En une fraction de seconde, votre esprit écarte tout sentiment de peur. Assilane, incroyablement lumineuse, émet des vibrations stridentes dont la signification ne vous échappe pas. Vous n'allez pas vous battre contre un quelconque monstre géant, mais contre une créature aussi intelligente que malveillante.

FLÉAU DU DÉSERT NAGAR IN : 30 CO : 25 VIT : 35 BL : 3D

Au cours de ce combat, digne des plus hauts faits de gloire de l'Empire, le Fléau du Désert tentera de vous mordre avec ses deux crochets empoisonnés. Il y parviendra si, ayant fait mouche, il vous inflige un minimum de 14 points de Blessures. Dans ce cas, vous devrez lancer quatre dés supplémentaires, puis ajouter la somme des résultats à votre total de Blessures. Si vous êtes encore vivant à l'issue du troisième Tour de Combat, rendez-vous au [163](#). Sinon, rendez-vous au [111](#).

6

Certes, la lettre que vous devez transmettre à Lobh Hâdal vous intrigue. Mais tout de même pas au point de trahir la confiance du roi. Paladin de l'Empire, maître des chevaliers de l'ordre du Dragon, vous êtes un homme d'honneur ! Aussi, hier soir, vous avez écarté sans peine de votre esprit l'idée de briser le sceau de Jelloun II pour prendre connaissance de son message au guide des nomades du désert. Rendez-vous au [28](#).



Des oiseaux ! Ce n'est pas la première fois que vous avez maille à partir avec des représentants de la gent ailée. Vous vous souvenez encore du jour où, dans les Steppes de Baza, vous aviez dû combattre les ailes de la nuit, redoutables prédateurs capables de se laisser tomber du ciel à une vitesse vertigineuse, ne laissant à leur proie qu'une chance infime de survie. En cette occasion, votre existence n'avait tenu qu'à un fil... Sans l'intervention miraculeuse d'une nuée de petits volatiles aux pattes blanches et au gilet bleu, c'en était fait de vous ! A l'époque, cette mésaventure vous avait appris à mieux apprécier vos limites. Depuis, vous savez combien un spécialiste du maniement de l'épée peut se trouver dépourvu face à un grand nombre de créatures volantes. Conscient de cette faiblesse, vous prenez, à contrecœur, la seule décision logique". - Mes amis, l'heure est venue de disperser notre compagnie. L'idée me répugne, mais c'est pourtant l'unique solution. Toi, Laurin, tu manies l'arc à la perfection. Toi, Galidou, tu es un excellent frondeur. Toi, Yamaël, tout comme Laurin et Galidou, je te sais capable de prodiges stupéfiants. Vos talents seront d'une réelle utilité contre ces doives.

Quant à moi, je dois bien reconnaître qu'Assilane n'est pas l'arme idéale pour livrer un combat de cette nature. J'ai donc décidé de partir avec Shan et de veiller à la sécurité de la caravane. Vos compagnons accusent le coup. Puis, relevant la tête pour vous fixer droit dans les yeux, Yamaël rompt le silence.

- Nous ne sommes que rarement d'accord, toi et moi, vous dit l'enchanteur avec toute la froideur qui le caractérise. Mais cette fois, j'avoue que tu es dans le vrai. Comme tu l'as suggéré, Laurin et Gali-dou doivent accompagner Karam. En revanche, je viens avec toi. Quitte à nous diviser, autant nous répartir équitablement. Ainsi, si deux d'entre nous connaissaient un sort funeste, il en resterait autant pour tenter de mener à bien la quête des Héritiers de Dorgan. Rendez-vous au [99](#).



8

«Leurs chances sont bien maigres», pensez-vous en tirant votre épée du fourreau. Elle en sort avec un sifflement aigu, nimbée d'un halo de lumière bleue. Confrontés à la magie d'Assilane, les Suhuls marquent un temps d'arrêt. Toutefois, après avoir échangé quelques mots dans un langage auquel vous n'entendez rien, ils se ressaisissent. Ils avancent maintenant vers vous à pas comptés, l'arme pointée dans votre direction.

Premier SUHUL IN : 9 co : 11 VIT : 20 BL : 3D Second SUHUL IN : 7 co : 9 VIT : 18 BL : 3D

Au cours de ce combat, bien qu'ils vous attaquent simultanément, vous bénéficiez d'un avantage certain sur vos ennemis : leurs lames sont de piètre qualité. De ce fait, lorsque vous réussirez un assaut, lancez un dé supplémentaire. Si vous obtenez 5 ou 6, la force de votre coup, associée à l'incroyable résistance d'Assilane, brise l'épée de votre adversaire. A l'inverse, vous subissez un handicap : l'allonge des Suhuls. Elle vous pénalise en limitant le nombre de bottes que vous pourriez utiliser contre un ennemi de votre taille. Pour tenir compte de cette faiblesse, vous devez retirer 2 points à votre total d'Initiative, uniquement pour la durée de cet affrontement. Si vous réussissez à briser l'épée de l'un des Suhuls, rendez-vous au 88. Si aucun de vos ennemis ne survit à votre rencontre sans que vous soyez parvenu à casser la moindre lame, rendez-vous au 145. Si, au contraire, ils parviennent à se défaire de vous avec des rapières intactes, rendez-vous au [44](#).

9

En voyant l'étrange physionomie de ce monstre -un corps de lion surmonté d'une tête d'épervier -vous portez d'instinct la main à la garde de votre épée. Mais Assilane, pour la première fois depuis qu'elle est entrée en votre possession, refuse de sortir du fourreau.



- Nom d'un cheval empaillé ! jurez-vous sans oser baisser les yeux, de peur que la créature n'en profite pour fondre sur vous.

- Garde ton calme, dit alors Laurin qui a, lui aussi, détecté la présence de l'intrus. Nous avons affaire à un sphinx. Il doit nous soumettre une énigme et n'attaquera que si nous n'en trouvons pas la solution.

Rendez-vous au [69](#).

10

Une seule solution s'offre à vous : passer entre les pattes de l'araignée pour empêcher la guêpe de poursuivre son œuvre de destruction. En d'autres circonstances, une telle idée ne vous serait jamais venue à l'esprit. Mais ici et maintenant, dominé comme vous l'êtes par l'esprit de la mygale, vous êtes persuadé de n'avoir rien à craindre. Cette créature ne cherchera pas à se défendre contre vous ni à vous mordre quand vous passerez sous son ventre. Et vous avez raison ! Quelques minutes plus tard, vous entrez sous la voûte de ses huit pattes velues, Assilane à la main, prêt à défendre votre vie et la sienne contre les attaques perfides de son ennemie ailée. Rendez-vous au [32](#).

11

En soldat expérimenté, vous jugez rapidement les forces en présence, au cas où ces Suhuls pousseraient la plaisanterie jusqu'à engager une bataille rangée. Dans cette perspective, leur état d'ébriété compenserait largement le désavantage numérique de votre troupe. Ce constat vous permet d'envisager avec optimisme l'issue d'un combat contre ces créatures. Cependant, vous avez tout de même affaire à forte partie. Et si vous ne doutez pas un instant de la supériorité des Héritiers de Dorgan, vous ne voulez pas prendre le risque d'enregistrer la moindre perte. Pour cette raison, déterminé comme vous l'êtes à venger votre honneur et celui de vos compagnons, vous décidez d'adopter une stratégie qui n'engage que vous. Vous vous levez lentement de votre chaise et vous vous adressez au Suhul qui



semble être le chef de la bande : - Moi, Valkyr, paladin de l'Empire, maître des chevaliers de l'ordre du Dragon Protecteur, je te défie en combat singulier !

Pour toute réponse, le Suhul se lève brusquement et tire son épée du fourreau, aussitôt imité par ses sept acolytes. Rendez-vous au **33**.

12

- Recule ! criez-vous à Yamaël. Sers-toi de ta magie !

Sans se faire prier, l'enchanteur disparaît de votre champ de vision et vous laisse affronter seul le Fléau du Désert. Mais il ne reste pas inactif, comme en témoignent les paroles étranges qu'il profère dans votre dos. Avec un peu de chance, l'enchanteur parviendra à affaiblir votre redoutable adversaire.

FLÉAU DU DÉSERT SCORPION

GÉANT IN : 20 co : 30 VIT : 40 BL : 2D/2D

Au cours de cet combat, vous devrez tenir compte des faits et gestes de Yamaël. Vous trouverez les sortilèges dont l'enchanteur dispose sur sa Feuille de Personnage et les conditions de leur utilisation dans le Livre des Héros. Par ailleurs, quand le scorpion vous infligera une blessure, lancez un dé supplémentaire. Si vous obtenez 4 ou 5, le Fléau du Désert réussit à vous coincer dans une de ses pinces. Vous libérer de cette emprise vous coûtera 1D de Blessures en plus de celles que vous avez déjà reçues. Un 6 indique qu'il est non seulement arrivé à vous piéger entre ses appendices, mais qu'il parvient également à vous piquer de son dard empoisonné. Dans ce dernier cas, vous devrez*ajouter 3D à votre total de Blessures. Si vous triomphez de ce redoutable prédateur du Désert de Leïlha, rendez-vous au **130**. Sinon, rendez-vous au **58**.



13

Pour l'homme que vous êtes, rompu à l'art du commandement, une telle demande ne peut rester sans réponse. Vos compagnons, sans doute plus sensibles que vous à l'indéniable aura de magie qui émane de cet être, semblent pétrifiés lorsque vous faites un pas en avant, vous désignant ainsi comme le chef de la compagnie des Héritiers de Dorgan.

- Je suis Valkyr, paladin de l'ordre du Premier Écu, seigneur du Conseil de Dorgan et fondateur de l'ordre du Dragon Protecteur. Je te présente mes hommages, Lobh Hâdal.

- Le Dragon Protecteur ! Il y a si longtemps que je ne l'ai pas revu. Il était jadis mon meilleur ami. En ce temps-là, les hommes ne connaissaient pas encore le feu. Hélas ! il ne pensait qu'à aller et venir, toujours en quête de mondes nouveaux et d'une bonne raison de déployer ses ailes. Mais peut-être le reverrai-je un jour...

Si vous avez un message de Jelloun II adressé à Lobh Hâdal, rendez-vous au 102. Sinon, rendez-vous au [55](#).

14

L'une de ces choses s'approche dangereusement. Vous comprenez alors que cet être n'a pas besoin de vous voir pour sentir votre présence. Vous dégainez donc Assilane, prêt à un duel dont ce monstre de trois bons mètres de haut ne saurait sortir vainqueur. Cette opinion, vous savez que votre épée la partage. Jamais vous ne l'avez entendue émettre de sifflements métalliques aussi stridents.

GOLEM DELAVE IN: 10 CO:12 VIT: 40 BL : 5D

Si vous terrassez cet adversaire tout droit sorti de l'enfer, rendez-vous au [15](#). Sinon, rendez-vous au [74](#).



... Un objet assez lourd, d'une trentaine de centimètres de haut et d'une dizaine de centimètres de large, qui se trouvait caché derrière une anfractuosit  de la roche. Vous avez entrepris aussit t de nettoyer cette chose de l' paisse couche de crasse et de pouss re qui la recouvrait. Ce faisant, vos yeux sont tomb s sur une statuette d'or repr sentant...  nora ! La d esse de la Guerre et de la Paix des elfes de Dorgan. Stup fait, vous aviez un instant pens    une co ncidence. Mais cette beaut    nulle autre pareille, ce visage coiff  d'une magnifique chevelure   travers laquelle pointent de longues oreilles, ce corps v tu d'une courte tunique, cette main ouverte, la paume en creux tourn e vers le haut, ce bras arm  d'une lance et ce bouclier pos    ses pieds... Aucun doute n'est permis ! Vous avez trouv , dans cette grotte, un t moignage irr futable du passage des elfes dans le royaume d'Orchha, du temps o  ils pouvaient encore voyager   leur guise dans les huit mondes, avant que Synaps ne vol t la Couronne des Huit. Averti de votre d couverte, Yama l s'est montr  aussi  tonn  que vous. Il n'a pas  mis la moindre protestation quand vous avez rang  la statuette dans votre sac   dos. Il est vrai que l'enchanteur n'a jamais port  les elfes dans son c ur. Rendez-vous au [41](#).





Galidou Fillusionniste

Vous êtes Galidou l'illusionniste. Fils cadet de Gobledilgou, roi des gnomes des Collines des Barbes Fleuries, vous avez passé vos années d'enfance et d'adolescence dans un paysage enchanteur. Mais à peine entré dans l'âge adulte -votre barbe n'avait alors que deux coudées - vous partiez en guerre contre les géants des Monts des Bêtes. Cette guerre victorieuse vous permit, sous les ordres de Keldrilh le ménestrel, d'apporter la preuve de votre courage, de votre ruse et de votre intelligence du combat. La guerre finie, vous preniez le chemin de Guinpelforth, au-delà de la Porte du Levant et des Collines du Chaudron, pour y suivre l'enseignement de Termudil, le plus vieux et le plus sage des gnomes. Mais votre désir d'acquérir la connaissance du grand secret des Gnomeries Surnaturelles n'était pas la seule raison de votre voyage. En effet, depuis la guerre, vous partagez un terrible secret avec votre ami Keldrilh, roi des Collines des Barbes Fleuries. Dans l'une des nombreuses grottes que vous avez explorées ensemble dans les Monts des Bêtes, vous aviez découvert un bas-relief représentant une créature" d'une taille colossale, à en juger par la petitesse des géants agenouillés devant elle. Un texte, écrit dans le dialecte des prêtres de Malmort, disait : « Là où le soleil se couche se lèvera le Dieu de Pierre. Ses fils, nés de la terre, soumettront le monde. » Depuis ce jour, vous savez que votre destinée est écrite et que vous devrez trouver, affronter et vaincre cette créature...

avant qu'elle ne détruise votre monde ! Cette conviction a été renforcée, quelques années plus tard, à deux reprises : la première, à Terrah, au cours de la mission qui vous amena à combattre les hordes sauvages de Synaps, grand maître des prêtres sorciers de Malmort, pour le compte du Conseil des Seigneurs de Dorgan dont vous êtes devenu un membre éminent ; la seconde, dans la chaîne des Monts du Bouclier, il y a un an, en terre barbare, lorsque vous avez annihilé la menace qui risquait de détruire votre monde. Hélas, votre victoire, si grande fut-elle, ne vous évita pas d'être exilé dans un royaume inconnu,



accessible par la seule magie de la couronne qui ceint le front de Synaps, votre ennemi. Mais, par la barbe de Timhrandil, vous le retrouverez !



Objets magiques de Galidou au départ de l'aventure

L'Armure de Mildrilh

Keldrilh, votre ami et mentor, vous a offert, en témoignage de son amitié, l'un de ses trésors les plus précieux : l'Armure de Mildrilh. Étincelante, aux reflets argentés, cette armure fut fabriquée, il y a plus de mille ans, par les mains expertes des nains des Entrailles du Rovar. Elle demeure à ce jour l'une des plus belles réussites de l'art du peuple des longues barbes. Gagnée par Keldrilh lors d'un défi qui l'opposa à votre père Gobledilgou, cette armure ajoute 10 points à votre total de Vitalité. Lorsque vous la portez, soigneusement dissimulée sous votre chemise, notez cette modification sur votre Feuille de Personnage.

La Fiole de Soins

Votre second objet magique vous a été offert par votre père, Gobledilgou, avant que vous ne partiez en guerre contre les géants des Monts des Bêtes. Il s'agit d'une fiole de soins, à moitié vide car vous avez déjà eu l'occasion d'en faire usage. Vous pourrez boire le liquide de couleur rosée aux vertus curatives en une ou plusieurs fois, à condition de le faire avant d'engager un combat ou lors d'un moment de repos. Au total, la consommation de cette fiole vous permettra de déduire 12 points de votre total de Blessures ; à moins que vous n'en ayez déjà fait usage, totalement ou partiellement, si vous avez déjà lu **Les**



Héritiers de Dorgan ou ***Le Sanctuaire des Horlas***,
cinquième et sixième volumes de la série Défis et Sortilèges.

Le Parchemin des Elfes

C'est Morgen, l'un des trois sages des elfes de l'île de Mani, qui vous a donné ce parchemin dont vous ne vous séparez jamais. Vous savez que cet objet vous sera indispensable le jour où vos bottes fouleront la terre damnée de l'île de Malmort, repaire de Synaps et de ses infâmes serviteurs. Ce jour tant attendu, depuis bien des années, où vous devrez enfin affronter ce dieu de pierre auquel vous pensez si souvent. En attendant, vous ne devez, sous aucun prétexte, dérouler le parchemin, sous peine de lui faire perdre tout son pouvoir. C'est pourquoi vous le conservez dans un cylindre de cuivre, dans votre besace, et que vous taisez son existence, même à vos meilleurs amis.





Les Gnomeries Surnaturelles

Grâce à l'enseignement de Termudil, vous possédez la connaissance du grand secret des Gnomeries Surnaturelles. Ainsi, vous jouissez du terrible pouvoir de transformer certains aspects de la réalité. Vous savez également que ce pouvoir grandira avec votre légende et que les Gnomeries dont vous userez croîtront en nombre et en puissance.

Gnomeries Surnaturelles connues au départ de l'aventure

Ballade de la Tortue

Dès qu'ils croisent votre regard, vos adversaires se mettent à bâiller. Leurs mouvements se ralentissent progressivement.

Initiative : 5. Durée : durée du combat. Niveauru ; 1. Effet : retire 1D d'Initiative à vos adversaires.

Camouflage

Votre corps absorbe lentement la lumière pour s'y fondre presque totalement. Vos adversaires ne voient plus que les contours d'une vague silhouette. Initiative : 5. Durée : 3 assauts. Niveau : 3. Effet : retire 2D de Combat à vos adversaires.

Fou Rire

Même les plus grands doivent se méfier de l'humour des gnomes : votre calembour à peine prononcé, toute personne capable de vous comprendre est secouée d'un rire irrépressible. Dans l'hilarité générale, le combat continue quand même ! Initiative : 10. Durée : 5 assauts. Niveau : 3. Effet : fait perdre 2D d'Initiative et 1D de Combat à vos adversaires.



Terrain Mouvant

« Un tremblement de terre ! » criez-vous en sautant d'un pied sur l'autre, comme si vous ne pouviez pas conserver votre équilibre. L'illusion est si parfaite que vos adversaires ont aussitôt l'impression que le sol bouge sous leurs pieds. Initiative : 25. Durée : 3 assauts. Niveau : 3. Effet: retire 1D d'Initiative, de Combat et de Magie à vos adversaires.

Gnomeries surnaturelles que Galidou peut acquérir

Ombre (10 points de Légende) Une ombre, surgie du néant, s'interpose entre vous et celui de vos adversaires qui vous menace le plus. Puis elle se jette sur votre adversaire médusé. Initiative : 7. Durée : durée du combat. Niveau : 4. Effet : l'ombre combattrà à vos côtés (IN : 12, CO : 14, BL : 3D). A la moindre blessure reçue, elle s'évanouit en fumée.

Illusion Animale (20 points de Légende minimum) A la place du petit gnome dont ils pensaient ne faire qu'une bouchée, vos adversaires assistent à votre métamorphose en animal menaçant.

Initiative : 10. Durée : durée du combat. Niveau : 5. Effet : si vous combattez avec une arme, cette Gno-merie vous permet d'accroître, selon la forme suggérée, les points de Blessures que vous infligez à vos adversaires. Avec 20 points de Légende, vous prenez l'apparence d'un animal de la taille d'un loup et vous ajoutez 1D de Blessures aux dommages causés par votre arme. Avec 30 points, pour un animal de la taille d'un ours, vous ajoutez 2D. Enfin, si vous possédez 40 points de Légende, vous suggérez l'illusion d'une créature monstrueuse et vous ajoutez 3D.

Poussières (30 points de Légende) « Que l'obscurité vous entoure ! » lancez-vous à vos adversaires pour qui, tout à coup, la lumière semble envahie par une infinité de grains de poussière noire.



Initiative : 25. Durée : durée du combat. Niveau : 5. Effet : retire 2D d'Initiative et 2D de Combat à vos ennemis. Ce sortilège est sans effet la nuit.

Feux Immatériels (30 points de Légende) « Que la lumière vous aveugle ! » Aussitôt dit, aussitôt fait... Autour de vos adversaires, la lumière semble s'embraser. L'air scintille de mille feux. Initiative : 25. Durée : durée du combat. Niveau : 5. Effet : le jour, retire 3D d'Initiative et 2E\$ de Combat à vos adversaires. La nuit, empêche les adversaires d'agir pendant trois assauts, puis leur retire 3D d'Initiative et 3D de Combat.



1

Vous essayez, en pure perte, de résister à la tentation de vous joindre au groupe des instrumentistes de l'Auberge de Scorpion. Vous vous excusez auprès de vos amis, vous vous levez de table, votre flûte de cristal à la main, puis vous grimpez les trois marches de l'estrade où les cinq musiciens vous accueillent respectueusement, sans cesser d'interpréter l'un des morceaux réputés les plus délicats du répertoire des caravaniers du Grand Désert. Il est vrai que vous n'en êtes pas à votre coup d'essai en la matière. Flûtiste hors pair, vous n'avez pas mis plus d'un mois à saisir toutes les nuances d'un jeu simple, mais subtil, dont la finalité est de permettre à quiconque de joindre sa voix ou son instrument à l'ensemble sans le perturber. Ici, dans ce royaume d'Orchha où vous a conduit votre infortune, les solistes n'existent pas. Vous avez eu tout loisir de le constater puisque vous jouez, depuis six mois, avec l'orchestre du Palais de Chand. Rendez-vous au [51](#).

2

Machinalement, tel un automate, vous saisissez votre fronde et vous lancez un projectile qui, compte tenu de la taille de votre cible et de la distance qui vous sépare d'elle, la touche sans problème. Puis vous laissez tomber cette arme de jet afin de dégainer une arme de poing, quelques secondes avant que votre adversaire n'engage les hostilités. Lancez les dés pour déterminer le nombre de points de Blessures infligés par votre tir, puis rendez-vous au [161](#).

3

Cette apparition vous prend de court : vous n'avez pas le temps d'utiliser votre fronde. Dans cette situation critique, allez-vous employer une de vos Gnomeries Surnaturelles (rendez-vous au [80](#)) ou dégainer une arme de poing (rendez-vous au [136](#)) ?



4

Le comportement de vos poursuivants vous intrigue. Pourquoi donc restent-ils ainsi, sans bouger un muscle, alors que leurs intentions envers vous n'ont apparemment rien d'amical ? Comment expliquer leur attentisme alors qu'ils n'avaient que quelques pas à faire pour vous occire ? « Que les poils de ma barbe tombent si... » pensez-vous en remarquant que les vêtements de vos adversaires sont insensibles aux caresses de la brise qui, ce matin, balaie le sable et la poussière de la Place du Puits. Rendez-vous au [4](#).

5

Loin de vous pétrifier de terreur, cette vision d'épouvante vous galvanise. Ce n'est pas la première fois que vous devez combattre une créature plus grande et plus forte que vous. Aussi, c'est en chantant à tue-tête l'hymne des gnomes des Collines des Barbes Fleuries que vous engagez le combat.

FLÉAU DU DÉSERT NAGAR IN : 30 CO : 25 VIT : 35 BL : 3D

Au cours de ce combat digne de votre titre de Tueur de Géant, le Fléau du Désert tentera de vous mordre de ses crochets empoisonnés. Il y parviendra si, ayant fait mouche, il vous inflige un minimum de 14 points de Blessures. Dans ce cas, vous devrez lancer quatre dés supplémentaires, puis ajouter la somme des résultats à votre total de Blessures. Si vous êtes encore vivant à l'issue de trois Tours de Combat, rendez-vous au [163](#). Sinon, rendez-vous au [111](#).

6

La tentation a été trop forte ! Hier soir, dans l'intimité de votre chambre, la mort dans l'âme, vous n'avez pas pu résister au désir de lire le message adressé par Jelloun II à Lobh Hâdal. Avec soin, afin d'être ultérieurement en mesure de le reconstituer grâce à la bague qu'il vous a lui-même offerte, vous avez donc brisé le sceau



du roi d'Orchha. Pour lire ce message confidentiel, rendez-vous au [133](#).



7

Spontanément, sans prendre le temps de demander l'avis de vos compagnons, ni même d'échanger un regard avec eux, vous déclarez :

- Tu peux compter sur moi, Karam. Je viens avec toi.
- Moi aussi, annonce Laurin en sortant une flèche de son carquois. Ceci pourrait nous être utile. Rendez-vous au [7](#).

8

Vous avez une longue expérience du combat contre des créatures de grande taille. Votre titre de Tueur de Géants et de Trolls en témoigne, décerné de la main même de Keldrilh, votre ami et mentor. De ce fait, votre petite taille, loin de vous desservir, constitue un handicap pour vos adversaires, compte tenu de la longueur de leurs épées. Cet avantage, qui se traduit sur le terrain des hostilités par une grande facilité à franchir la garde de vos ennemis, vous permet d'ajouter 2 points à vos totaux d'Initiative et de Combat pour la durée de votre lutte contre les Suhuls.

Premier SUHUL IN : 8 co; 8 VIT: 16 BL:3D Second SUHUL IN: 10 co : 9 VIT: 14 BL : 3D



Au cours de ce combat, vos deux adversaires vous attaqueront simultanément, sans vous laisser le temps d'utiliser votre fronde. Si vous survivez à ce traquenard, rendez-vous au [145](#). Sinon, rendez-vous au [44](#).

9

Avec son corps de lion et sa tête d'épervier, ce monstre ressemble trait pour trait à une statue que vous avez vue à Séléite, il y a un peu plus de trois ans, dans les appartements de feu le gouverneur Ninteloth. A cette époque, vous avez appris que cette créature mythologique portait le nom de sphinx, et qu'elle ne dévorait jamais sa proie sans lui avoir posé une énigme. C'est pourquoi, plutôt que de porter la main à votre dague, vous demeurez immobile et vous déclarez à l'intention de vos amis : - Compagnons ! Levez la tête et dites-moi si j'ai la berlue.

Rendez-vous au [69](#).

10

Votre fronde tournoie lorsque la guêpe noire reprend de l'altitude après avoir piqué sa proie. Vous lancez le projectile, une pierre aussi grosse qu'un œuf de yap... Touché ! Hélas, ce coup de maître frondeur, s'il blesse le Fléau du Désert, est lourd de conséquences ! Abandonnant la mygale, l'insecte ailé pique maintenant sur vous. Mais, compte tenu de sa taille et de la distance qui vous sépare d'elle, vous avez encore le temps de lancer un second projectile. Puis vous devrez abandonner cette arme de jet pour engager un combat rapproché à l'arme de poing. Lancez les dés pour déterminer le nombre de points de Blessures infligés par vos tirs, puis rendez-vous au [32](#).





11

Aux jurons des Suhuls, d'une voix assez forte pour couvrir les bruits de l'auberge, vous répondez : - Est-ce ainsi que les Suhuls, à Chand, traitent les hôtes du roi Jelloun II ?

Votre déclaration ne passe pas inaperçue. Dans un silence de mort, l'un des Suhuls se lève brusquement et tire son épée du fourreau, aussitôt imité par ses sept acolytes. « Voilà un geste qu'ils vont regretter amèrement », pensez-vous en vous rappelant les nombreux combats que vous avez déjà remportés contre des êtres de grande taille ; des exploits qui vous ont valu d'obtenir le titre tant envié de Tueur de Géants et de Trolls du peuple gnome.

- Compagnons, déclarez-vous à l'adresse de vos amis en vous levant, montrons à ces malotrus de quel bois se chauffent les Héritiers de Dorgan. Rendez-vous au [33](#).

12

Vous n'êtes plus qu'à quelques pas du sommet de la dune, toujours invisible aux yeux des doives, mais plus pour longtemps. L'heure est venue de mettre en œuvre votre plan d'attaque. Lancez trois dés. Si le résultat est supérieur à votre total de Magie, rendez-vous au [131](#). Sinon, rendez-vous au [153](#).

13

- Moi, Galidou, prince du peuple des gnomes des Collines des Barbes Fleuries, seigneur du Conseil de Dorgan, répondez-vous spontanément et fièrement avant que vos compagnons, Karam et Shan n'aient pu esquisser le moindre geste.

- Ta présence dans mon royaume me ravit, Galidou, rétorque Lobh Hâdal. Elle m'apprend que", sous d'autres cieux, les gnomes sont restés tels qu'ils furent aux premiers jours de la création. Et si le temps a effacé maints souvenirs de ma mémoire, je me souviens encore de l'insouciance, de la bonté, du



courage et de l'humour des gnomes. En toi, je vois l'éternelle jeunesse de ton peuple. Puisse ta barbe s'enrouler encore quatre fois autour de ton ceinturon.

Si vous avez un message de Jelloun II destiné à Lobh Hâdal, rendez-vous au [102](#). Sinon, rendez-vous au [55](#).

14

Habitué, depuis deux jours, à jouir du sortilège d'Invisibilité d'Isris, vous croyez tout d'abord que ces choses de trois bons mètres de haut n'existent pas. « Une illusion ! » pensez-vous, le sourire aux lèvres, en observant d'un air moqueur la créature qui s'approche... si menaçante que vous vous ravisez bien vite, alerté par ce sixième sens qui fait du gnome que vous êtes un gnome encore vivant. Si vous le pouviez, vous vous mordriez les doigts. Car votre méprise vous a coûté le temps nécessaire à l'emploi de votre fronde. Vous allez donc devoir vous battre à l'arme de poing, en priant votre bonne étoile de veiller à la survie de votre barbe.

GOLEM DELAVE IN: 10 co:12 VIT : 40 BL : 5D

Non seulement ce monstre est capable d'assener un coup de poing dévastateur une fois par Tour de Combat, mais il est aussi doté de pouvoirs terrifiants. Aussi, si vous lancez un sortilège dont le but est de diminuer les capacités de votre adversaire, lancez un dé. Le résultat indique le nombre de points que vous devrez ajouter au niveau de ce sortilège avant de lancer les dés. D'autre part, si vous n'employez pas une arme magique pour combattre le golem de lave, divisez par deux les points de Blessures que vous lui infligerez quand vous remporterez un Tour de Combat. Si vous ajoutez ce monstre de lave à votre tableau de chasse, rendez-vous au [15](#). Sinon, rendez-vous au [43](#).



15

Vous pouvez tirer deux fois à la fronde avant que le doive ne laisse tomber son roc sur vous. Pendant ce temps, Laurin ne restera pas les bras croisés. Il tirera quatre flèches.

DOLVE VIT : 28

I ancez les dés pour vous et pour votre ami le barde, après avoir consulté sa Feuille de Personnage. Si le doive succombe, rendez-vous au [119](#). S'il perd plus de la moitié de ses points de Vitalité sans périr, rendez-vous au [26](#). S'il perd moins de la moitié de ses points de Vitalité, rendez-vous au [87](#).





Laurin le barde

Vous êtes Laurin le barde.

Fils de Caïthness l'élémentaliste et d'Aria le troubadour, vous avez passé la première partie de votre existence dans la forêt d'Ordreth, au cœur du royaume d'Elfham. Comme votre mère, ce sont les fées qui vous ont élevé et les lutins qui furent les compagnons de jeu de votre enfance. Grâce à votre père, vous avez appris tout ce qu'un troubadour connaît de la vie : le don de raconter des histoires, le plaisir du chant, le goût de la poésie, et tant d'autres choses... Ainsi, tandis que Caïthness, Mis-ris, votre maître dans l'apprentissage de la magie des éléments, les fées et les lutins vous faisaient découvrir les secrets de la nature, Aria vous donnait son bien le plus précieux : un plaisir immodéré des voyages, de l'aventure et, surtout, de la mer, contemplée, pour la première fois à l'âge de quinze ans, depuis la Voie des Bâtisseurs. Dix ans plus tard, vous ne vous contentiez plus de naviguer sur les eaux du Koth en rêvant de mers lointaines, d'îles inconnues et de trésors enfouis. Car vous étiez devenu ce capitaine au long cours que vous aviez toujours souhaité être - seul maître à bord de **YOrdreth**, ce bateau qui vous fut offert par le Conseil d'Elvanine le jour même de votre nomination au titre de seigneur de Dorgan. Hélas, votre bonheur de marin dura seulement cinq ans ! La mer, votre navire, vos hommes d'équipage... Il vous fallut tout abandonner pour risquer votre vie en terre barbare, dans la chaîne des Monts du Bouclier, en un lieu où Synaps, maître des prêtres sor-tiers de l'île de Malmort, menaçait de détruire Dor-gan, ce pays que vous chérissez tant. Votre quête fut couronnée de succès, mais elle vous entraîna dans un monde inconnu, accessible par la seule magie de la couronne qui ceint le front de votre ennemi. Depuis, vous connaissez l'exil. Cependant, vous avez fait le serment de devenir un jour commandant de la plus formidable armada que le monde de Dorgan ait jamais connue. Et vous tiendrez parole !



Objets magiques de Laurin au début de l'aventure

Les Yeux de Méluve

C'est à Méluve la Noire, gardienne de l'île des Morts de Fenga, également connue sous le nom de Méluve la Solitaire, que vous devez ce magnifique collier. Ce bijou, qu'elle offrit à votre mère pour la récompenser de sa bienveillance à son égard, comporte deux rubis taillés figurant deux yeux incrustés au milieu d'une chaîne d'or pur. D'essence magique, ce joyau protège son possesseur contre les morts vivants, les esprits maléfiques réincarnés ou les démons. Lors d'un combat face à de tels adversaires, Laurin n'encaissera que la moitié des points de Blessures qui lui seront infligés.

La Dague de Racha

A une époque où Sélartz n'était qu'une ville de toile, Racha détenait le titre de roi des gueux de la Cour des Miracles. Nul ne sait ce qu'est devenu cet homme réputé pour sa force colossale. Mais de lui, Caïthness conservait un souvenir qu'elle donna à Laurin dès qu'il fut en mesure d'être initié au maniement des armes. Avec la Dague de Racha, vous infligez 2D de Blessures lors " des combats armés.

La Bouteille de Morgen

Qui pourrait croire, à l'exception de vos proches, que la petite bouteille de verre que vous transportez

dans votre besace, soigneusement enveloppée dans d'épais tissus, est en réalité le plus incroyable de tous vos trésors. Car dans cet objet, qui vous fut offert voici plus de cinq ans par



Morgen, un des trois sages des elfes de l'île de Mani, se trouve une miniature représentant un bateau dont la forme, sobre et gracieuse, n'est pas sans évoquer certains oiseaux de mer. Et que penserait celui à qui vous oseriez confier qu'en brisant cette bouteille, vous feriez apparaître le plus beau des navires qu'aucun homme ait jamais admiré ? Comme vous l'attendez le jour où, enfin, vous pourrez libérer la puissance de la magie elfique contenue dans votre bouteille ! Mais il faut pourtant attendre..., attendre que votre destin de héros vous commande de voguer vers l'île de Malmort où vous devrez affronter, pour la dernière fois, Synaps, grand maître des prêtres sorciers, ennemi juré du monde de Dorgan et des elfes de Mani, sous la forme de sa huitième et dernière réincarnation.





Le Livre des Éléments

Le jour de votre départ du royaume des fées, il y a maintenant plus de cinq ans, Misris vous a donné le Livre des Éléments. Dans ce grimoire sont inscrits des sortilèges qui vont vous permettre d'utiliser la puissance de dame Nature. Cependant, si vous connaissez déjà certains des pouvoirs magiques que les fées et les lutins tirent de l'environnement, il faudra que vous entriez dans la légende pour les maîtriser tous.

Sortilèges de Laurin au début de l'aventure

Chant

Animal, homme ou monstre, nul ne peut résister âti charme de votre voix. Troublés,- vos ennemis hésitent à vous frapper.

Initiative : 5. Durée : durée du combat. Niveau : 2. Effet : retire 1D d'Initiative à vos adversaires.

Engourdissement

Une fatigue surnaturelle s'empare de vos adversaires. Leur force décroît. Leur agilité baisse. Une partie de leur énergie est absorbée par la nature qui les entoure.

Initiative : 12. Durée : durée du combat. Niveau : 5. Effet : fait perdre 2D d'Initiative et 1D de Combat à vos ennemis.

Soins

En apposant vos mains sur les blessures d'un être vivant, vous appelez les forces de la vie contre celles de la mort et un fluide régénérateur referme les plaies.

Initiative : 5. Durée : permanente. Niveau : 1. Effet : enlève 2D de Blessures.



Pouvoirs que Laurin peut acquérir

Mimétisme (10 points de Légende) En un clin d'oeil, vous analysez votre environnement et vous pouvez vous y confondre tel un caméléon... Vous devenez quasi invisible ! Initiative : 25. Durée : durée du combat. Niveau : 3. Effet : retire 2D de Combat à vos adversaires.

Appel des Éléments (20 points de Légende minimum) Les bras levés vers le ciel, des éclairs d'énergie surgissent de vos doigts : en quelques instants, une porte lumineuse s'est ouverte... une forme indéfinie passe cette porte magique et se met à votre service. Elle est à la fois terre, air, eau et feu ! Initiative : 7. Durée : durée du combat. Niveau : 7. Effet : la créature invoquée par ce sortilège combattra à vos côtés. Sa puissance dépend du nombre de points de Légende acquis par Laurin. Avec 20 points de Légende, l'esprit invoqué sera de faible puissance (IN : 12, co : 14, VIT : 20, BL : 2D). Avec 30 points de Légende, l'élément est d'une force largement supérieure à celle du commun des mortels (IN : 14, Œ : 16, VIT : 25, BL : 3D). Avec 40 points de Légende, il devient un véritable cataclysme pour votre adversaire (IN : 16, co : 18, VIT : 30, BL : 4D).

Guérison (30 points de Légende) La vie est partout, même dans les environnements les plus hostiles. Vous réunissez cette force vitale, que vous projetez sur une créature ou sur vous-même afin d'apaiser la souffrance et de guérir les blessures.

Initiative : 15. Durée : permanente. Niveau : 5. Effet : enlève 4D de Blessures à celui qui en est le bénéficiaire.

Vivacité (30 points de Légende) Les fées ont toujours été proches des animaux. Ce sortilège vous donne l'acuité visuelle d'un aigle, l'agilité d'une belette, l'ouïe d'un dogdoye... Initiative : 30. Durée : durée du combat. Niveau : 4. Effet : ajoute 2D d'Initiative et 2D de Combat.



1

Comme chaque fois que vous retrouvez vos amis Valkyr, Galidou et Yamaël, vous constatez, un peu amer, que vous ne parvenez pas à vous sentir tout à fait bien. Tous vos efforts sont inutiles. Il vous suffit de les voir pour ressentir le mal du pays. Non que vous n'aimiez pas cette contrée où un destin funeste vous a exilé, mais jamais les dunes du Grand Désert ne pourront vous faire oublier les vagues du Golfe de Sirth, de la Grande Mer, de la Mer de Loria ou de la Mer des Remous. Et pourtant, des quatre héros de la compagnie des Héritiers, vous êtes celui qui a su le mieux mener sa barque. Car nul, en ce royaume, n'est plus honoré qu'un bon conteur. Aussi, une fois la barrière du langage franchie, avez-vous tout naturellement siégé sur la grand-place de Chand. Vos histoires, issues des légendes de votre monde natal, et votre talent de barde, rompu à l'art de distraire et d'instruire par le conte, ont rapidement captivé un auditoire chaque jour plus nombreux. En quelques mois, vous êtes devenu aux yeux des Chandis, petits ou grands, un sage, un messenger du rêve et de la parole des djinns. A ce titre, les Chandis vous couvrent de présents. La rumeur prétend même que votre éloquence égale celle d'Ylabas le Sage, le plus grand de tous les conteurs connus dans le royaume d'Orchha. Rendez-vous au [51](#).

2

Sous l'influence hypnotique de la guêpe noire, vous saisissez votre arc et vous tirez deux flèches. Vos traits touchent leur cible, impossible à manquer en raison de sa taille et de la distance qui vous en sépare. Puis vous laissez tomber votre arc pour dégainer une arme de poing... Juste à temps pour affronter le premier assaut de votre adversaire. Lancez les dés pour déterminer le



nombre de points de Blessures infligés par vos deux projectiles, puis rendez-vous au [161](#).

3

Conservant votre sang-froid, vous estimez que cette créature est trop proche pour que vous puissiez employer votre arc. Il ne vous reste plus qu'à choisir entre faire appel à un sortilège (rendez-vous au [80](#)) ou dégainer la Dague de Racha (rendez-vous au [136](#)).

4

Guidé par votre instinct d'archer, vous décochez immédiatement une flèche en direction d'un des Suhuls. Votre trait touche sa cible qui n'a pas esquissé un geste pour éviter le projectile, ce qui semble pour le moins insolite. Rendez-vous au [134](#).

5

Par les ailes des fées ! Si vous vous attendiez à rencontrer des êtres étranges au cours de votre périple dans le Désert de Leïlha, jamais vous n'auriez pensé combattre une pareille aberration de la nature. Mais l'heure n'est pas à l'étude des espèces insolites du royaume d'Orchha car vous devez combattre cette créature malveillante.

FLÉAU DU DÉSERT NAGAR IN: 30 CO : 25 VIT: 35 BL: 3D

Au cours de ce combat, digne d'entrer dans votre répertoire de barde, le Fléau du Désert tentera de vous mordre de ses crochets empoisonnés. Il y parviendra si, ayant fait mouche, il vous inflige au moins 14 points de Blessures. Dans ce cas, vous devrez lancer quatre dés supplémentaires, puis ajouter la somme des résultats à votre total de Blessures. Si vous êtes encore vivant à l'issue du troisième Tour de Combat, rendez-vous au [163](#). Sinon, rendez-vous au [111](#).



6

Hier soir, seul dans votre chambre, en faisant une dernière fois l'inventaire de votre équipement, vous avez été tenté de prendre connaissance du message de Jelloun II à Lobh Hâdal. Mais un tel acte n'est pas dans votre nature d'homme élevé parmi les fées et les lutins. A vos yeux, la confiance d'un ami vaut tous les trésors du monde. Rendez-vous au [28](#).

7

- S'il s'agit d'oiseaux, mon arc et mes flèches ne seront pas de trop, annoncez-vous à votre guide.

- Je viens aussi, déclare Galidou en exhibant sa fronde.

- Et vous, mes amis ? demandez-vous en regardant tour à tour Valkyr et Yamaël.

Rendez-vous au [7](#).

8

L'œil, la main, la flèche... Votre trait fend déjà l'air en sifflant, en quête de sa cible. Puis un second, sur le même adversaire, dans l'espoir qu'il n'en reste qu'un à terrasser quand la distance qui vous sépare d'eux vous contraindra à combattre l'arme au poing, l'esprit en communion avec les éléments, afin de puiser autour de vous les forces qui donnent vie à toutes choses.

Premier SUHUL IN : 9 co:ll VIT: 17 BL : 3D Second SUHUL IN : 8 co : 9 VIT: 15 BL : 3D



Lancez deux fois les dés afin de savoir si vos flèches ont fait mouche. En cas de succès de ces tirs, lancez les dés pour connaître le nombre de points de Blessures que vous infligez au premier Suhul avant d'abandonner votre arc pour dégainer une arme mieux adaptée à un combat rapproché. Au cours de cet combat, que vous ayez à affronter un ou deux adversaires, vous subirez un handicap. La taille des Suhuls et la longueur de leurs rapières vous pénalisent. Vous perdez 2 points d'Initiative pour la durée de l'affrontement. Si, dans ces conditions, vous triomphez des deux Suhuls, rendez-vous au [145](#). Si vous échouez, rendez-vous au [44](#).

9

Un corps de lion, une tête d'épervier... - Par les ailes des fées, mais c'est un sphinx ! pensez-vous à voix haute.

Aussitôt, vos trois compagnons lèvent les yeux dans la même direction que vous. A leur tour, bouche bée, ils observent l'incroyable physionomie de cet être légendaire.

- Ne bougez pas ! criez-vous à l'intention de vos amis. Cet être est ainsi fait qu'il ne peut attaquer qu'après avoir posé une énigme, et encore, à condition que sa proie ne sache pas y répondre. Rendez-vous au [69](#).

10

Pour un archer de votre trempe, toucher au vol une cible de cette taille est un jeu d'enfant. Vous n'attendez donc pas que la guêpe noire s'immobilise en altitude pour lui décocher votre première flèche. Votre trait fend l'air en sifflant, suivi d'un second : tous deux épinglent l'insecte qui, blessé, tourne vers vous ses deux énormes yeux à facettes. Le Fléau du Désert, ayant compris que sa vie était menacée, pique sur vous. Vous tirez avec succès deux nouveaux projectiles avant d'être forcé d'abandonner votre arc pour dégainer une arme de poing. Lancez les dés pour



déterminer le nombre de points de Blessures infligés par vos quatre flèches, puis rendez-vous au [32](#).

11

A Chand, les Suhuls sont rares. Mais ceux que vous avez eu l'occasion d'observer, sur la grand-place, parmi votre public d'amateurs de contes et de légendes, vous ont toujours impressionné par leur air impénétrable. Que reste-t-il de la froideur légendaire du peuple des plateaux et des montagnes d'Orchha dans ces visages parcourus de tics ? « Rien ! » pensez-vous en considérant que l'alcool, à lui seul, ne peut expliquer une telle métamorphose. En fait, vous êtes maintenant convaincu que leurs provocations sont préméditées. Pour une raison inconnue, ces êtres vous cherchent querelle. Cette intuition se confirme, quelques secondes plus tard, quand un Suhul, aussitôt imité par ses semblables, se lève brusquement et tire son épée du fourreau. Rendez-vous au [33](#).

12

Quelques mètres vous séparent encore du sommet de la dune. Comme vous en êtes convenu avec Galidou, il est temps de faire appel aux forces élémentaires. Lancez trois dés. Si le résultat est supérieur à votre total de Magie, rendez-vous au [83](#). Sinon, rendez-vous au [140](#).





13

Tandis que vos compagnons hésitent, vous faites un pas en avant, puis vous mettez un genou en terre avant de déclarer :

- Je suis Laurin, fils des hommes élevés parmi les fées et les lutins. La forêt d'Ordreth se souvient encore des ents, ô Lobh Hâdal, et je connais plus d'un habitant du royaume d'Elfham qui pleurera de joie en apprenant ton existence. Ce jour est assurément l'un des plus beaux de ma vie.

- Qui aurait pu croire que les fées et les hommes puissent un jour se rencontrer et s'apprécier ? Voilà une des meilleures nouvelles qu'il m'ait été donné d'entendre depuis.

Si vous possédez un message de Jelloun II destiné à Lobh Hâdal, rendez-vous au 102. Sinon, rendez-vous au [55](#).

14

Confronté à cette chose de plus de trois mètres de haut, votre instinct d'élémentaliste l'emporte sur celui de l'archer. Comme vous l'a enseigné votre maître Misris, vous tentez de contrôler les forces naturelles qui vous entourent afin qu'elles immobilisent l'être de lave qui s'approche. Mais vous sentez une résistance, une volonté implacable contre laquelle vous êtes impuissant. Vous dégainez une arme de poing en constatant qu'il est trop tard pour l'arc et la flèche. Aucun doute possible ! Seul Sélim a pu créer un tel monstre.

GOLEM DELAVE IN: 10 co:12 VIT : 40 BL:5D

Non seulement ce monstre est capable d'assener, à chaque Tour de Combat, un coup de poing dévastateur, mais il est aussi doté de pouvoirs terrifiants. Aussi, si vous lancez un sortilège dont le but est de diminuer les capacités de votre adversaire, lancez un dé. Le résultat indique le nombre de points que vous devrez ajouter au niveau de ce sortilège avant de lancer les dés. D'autre part, si vous n'employez pas une arme magique pour combattre



le golem de lave, divisez par deux le nombre de points de Blessures que vous lui infligerez quand vous remporterez un Tour de Combat. Si vous débarrassez le royaume d'Orchha de ce monstre, rendez-vous au [15](#). Sinon, rendez-vous au [34](#).

15

Vous pouvez tirer quatre flèches avant que le doive ne laisse tomber son roc sur vous. Pendant ce temps, Galidou ne restera pas les bras croisés. Il lancera deux projectiles.

DOLYE VIT : 28

Lancez les dés pour vous et pour votre ami l'illusionniste, après avoir consulté sa Feuille de Personnage. Si le doive succombe, rendez-vous au [119](#). S'il perd plus de la moitié de ses points de Vitalité sans périr, rendez-vous au [26](#). S'il perd moins de la moitié de ses points de Vitalité, rendez-vous au [87](#).



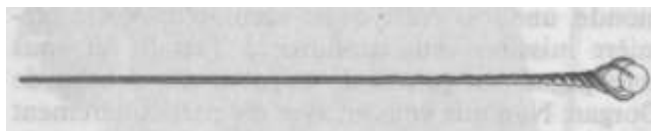


Yamaël le démon

Vous êtes Yamaël le Démon. Vous avez vu le jour dans un monde que nul homme, gnome, nain, elfe, fée ou lutin n'a jamais contemplé. En fait, vous n'avez même rien de commun avec les créatures de chair et de sang... sauf les apparences, depuis que les envoûtements d'un certain Kandjar, initié du Neuvième Cercle des enchanteurs de la Cité des Nuages, fondateur de l'École de Magie de Dorgan, vous ont transformé en créature humaine et vous ont fait perdre la plus grande part de vos pouvoirs démoniaques. Pis encore, vous ne devez la vie, et votre actuelle liberté, qu'au pacte que vous avez signé avec ce redoutable magicien. Cet accord a été conclu voici maintenant plus de seize ans, et vous avez juré de trouver et de détruire Synaps, grand prêtre de Malmort. En échange de quoi Kandjar s'est engagé à vous rendre votre forme et vos pouvoirs démoniaques, et à vous permettre de revenir dans votre monde, une fois votre quête accomplie. Votre première mission vous conduisit à Terrah, où vous avez gagné vos galons de seigneur du Conseil -de Dorgan. Non que vous en ayez été particulièrement fier ! Mais, faute de pouvoir quitter la froideur de ce pays, vous préféreriez y jouer les premiers rôles plutôt que de perdre votre temps en vaines lamentations. A vos yeux, l'essentiel était de vous trouver au bon endroit et au bon moment lorsque Synaps se manifesterait. En outre, vos premières expériences dans ce corps qui n'est pas le vôtre, aux ressources si limitées, vous avaient appris que l'union des créatures de ce monde fait leur force. Ainsi, quoique la chose soit plutôt difficile à admettre pour un démon, l'idée de faire partie de la compagnie des Héritiers de Dorgan vous rassura-t-elle plus qu'elle ne vous dérangea. Cette disposition d'esprit vous permit de survivre, voici un an, à une seconde expédition. En terre barbare, dans la chaîne des Monts du Bouclier, jamais vous n'auriez pu affronter et détruire Synaps sous la forme de sa sixième réincarnation sans l'aide de vos compagnons Valkyr, Laurin et Galidou. Hélas, pour être libéré du pacte de Kandjar, vous faut-il encore tuer deux fois le maître de



Malmort ? Une gageure, dans la mesure où ce sorcier maudit est parvenu à vous exiler dans un monde inconnu, accessible par la seule magie de la couronne qui ceint son front. A votre place, d'autres baisseraient les bras : pas vous ! Car vous êtes persuadé que Synaps ne résistera pas au désir de se venger. Ses pensées se tourneront irrémédiablement vers vous, dès qu'il aura achevé sa septième réincarnation.



Objets magiques de Yamaël au début de l'aventure

Le Bâton des Enchantements

Prisonnier de votre nouveau corps, vous ne pouvez pas utiliser vos pouvoirs de démon. Pour vous permettre de remplir votre mission, Kandjar vous a fait fabriquer un Bâton des Enchantements. Grâce à cet objet, une sorte de canne de bois surmontée d'une boule de cristal transparente, vous êtes en mesure d'employer des enchantements en rapport avec votre nature démoniaque.

La Dague de Sidon

Troubadour ou pillard ? Kandjar n'a jamais vraiment su qui était ce Sidon sur lequel il trouva, voici plus de cinquante ans, une dague d'une étonnante beauté. Il est vrai qu'un géant mit un terme prématuré à la conversation qui s'était engagée entre lui et Sidon, à l'époque où il n'était guère prudent de marcher à découvert sur le chemin de la Passe des Rocs, entre Fenga et Sélartz. Mais qu'importe ! L'essentiel à vos yeux, c'est cette arme que l'enchanteur vous a donnée à votre retour de Terrah, qui infligera 2D de Blessures quand vous réussirez avec elle un Tour de Combat.



La Broche de la Salamandre

Cet objet vous fut offert voici plus de cinq ans par Ciric qui, sous l'apparence d'un des trois sages des elfes de l'île de Mani, cache celui qui fut l'un des plus grands des démons : l'impitoyable et invincible Iragaël. Le fait que, de son plein gré, cet être hors du commun ait choisi un tel destin reste pour vous un véritable mystère. Cela dit, vous ne doutez pas des pouvoirs de la broche, en apparence anodine, qu'il vous a offerte. A l'effigie d'une salamandre, elle vous permettra, en toutes circonstances, de briser le cercle de protection dans lequel Synaps se déplace en permanence. Son pouvoir interviendra chaque fois que vous devrez combattre le grand maître des prêtres sorciers de Malmort, quelle que soit la forme sous laquelle il vous apparaîtra.



Les Enchantements Maléfiques

Maléfices de Yamaël au début de l'aventure

Affaiblissement

Ce sortilège plonge vos adversaires dans un état de grande fatigue.

Initiative : 18. Durée : durée du combat. Niveau : 2. Effet : enlève 1D de Combat.

Brasier

La température de l'air s'élève brusquement autour de vos adversaires. Pas au point de les empêcher de combattre, mais suffisamment pour les gêner dans leurs actions.

Initiative : 12. Durée : durée du combat. Niveau : 4. Effet : enlève 2D d'Initiative et 1D de Combat.

Désespoir

Vos adversaires perdent toute ardeur au combat. Initiative : 10. Durée : durée du combat. Niveau : 5. Effet : fait perdre 1D d'Initiative et 2D de Combat.

Plaies Sanglantes

Pouce et index joints, vous appelez les forces de la mort contre celles de la vie. De longues plaies s'ouvrent sur le corps de vos adversaires. Initiative : 10. Durée : permanente. Niveau : 2. Effet : ajoute 2D de Blessures.



Maléfices que Yamaël peut acquérir

Armure Magique (10 points de Légende) Vous vous enveloppez d'un tourbillon magique qui joue le rôle d'une véritable armure et amortit les coups.

Initiative : 30. Durée : un Tour de Combat. Niveau : 5.

Effet : lancez un dé à chaque coup que vous recevez. Si vous obtenez au moins 3, divisez par deux les points de Blessures reçus (arrondissez au plus bas).

Conjuration (20 points de Légende minimum) D'un large geste circulaire, vous ouvrez une porte vers le Royaume des Tourments. Une hideuse créature velue apparaît. Elle se rue sur votre adversaire en bondissant sur ses sabots. Initiative : 5. Durée : tant que le démon est vivant. Niveau : 7. *

Effet : le démon cherche à tuer toute" créature (vous compris) en commençant toujours par votre adversaire. Sa puissance dépend du nombre de points de Légende acquis par Yamaël. Avec 20 points de Légende, il s'agira d'un démon mineur (IN : 10, co : 10, VIT: 10, BL: 2D). Avec 30 points de Légende, vous invoquez un démon de seconde classe (IN : 12, co: 14, VIT: 15, BL: 3D). Avec 40 points, vous appelez un démon majeur (IN : 20, co : 16, VIT : 20, BL : 5D).

Infection (30 points de Légende)

Vous invoquez les forces de la mort qui provoquent l'aggravation des blessures.

Initiative : 5. Durée : permanente. Niveau : 7.

Effet : multiplie par deux le total de Blessures de tous vos adversaires.

Incendie (30 points de Légende)



Votre adversaire brûle. Des cloques apparaissent sur sa peau !

Initiative : 12. Durée : durée du combat. Niveau : 4. Effet : enlève 2D d'Initiative et de Combat à votre adversaire et fait perdre 1D de Blessures à chaque Tour de Combat.





1

Toujours en éveil, votre mémoire de démon se rappelle à vous. Ce n'est pas de sitôt qu'elle vous accordera la sérénité et le temps indispensables pour vous laisser vous détendre. A l'inverse, elle vous assaille, ressassant les souvenirs des années les plus pénibles de votre existence ; celles au cours desquelles Kandjar vous a forcé à troquer votre corps de démon contre celui d'un homme. Jadis, avant que cet enchanteur ne vous piège, vous auriez sans doute apprécié la chaleur accablante qui règne dans ce monde désertique. Haut dans le ciel, vos ailes déployées, vous auriez sûrement passé le plus clair de votre temps à survoler les dunes du Grand Désert, à la recherche d'une proie, d'un lieu insolite ou d'un défi insensé. Mieux vaut penser à autre chose et vous pencher sur votre carte du royaume d'Orchha en compagnie de Valkyr. Depuis le jour de votre arrivée dans ce royaume, votre intuition, sixième sens des démons, vous affirme qu'en ouvrant un passage entre Dorgan et Orchha, la Couronne des Huit a forcément ouvert une porte qui est praticable dans l'autre sens. Rendez-vous au [51](#).

2

Ni bonne ni mauvaise, la puissance qui vous manipule est purement bestiale. Sa volonté associée à votre instinct de survie, commande vos actes. Aussi, en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vous faites appel aux pouvoirs de votre bâton magique... En espérant que votre sortilège affaiblira votre ennemi de façon significative avant que vous ne vous trouviez dans l'obligation d'engager le combat à l'arme de poing. Lancez un de vos maléfices diaboliques, puis rendez-vous au [161](#).

3

Vous hésitez sur la conduite à suivre. Si vous lancez un sortilège en faisant appel aux pouvoirs du Bâton des Enchantements, rendez-vous au [80](#). Si vous préférez vous défendre en employant votre arme magique, rendez-vous au [136](#).



4

Votre sang ne fait qu'un tour ! Puisqu'ils y tiennent tant, ces deux misérables vont recevoir la correction qu'ils méritent ! Sans hésiter, dans le but d'affaiblir vos adversaires avant d'engager le combat, vous faites appel aux pouvoirs magiques de votre Bâton des Enchantements. Pouce et index joints, vous appelez les forces de la mort contre celles de la vie. Mais... que se passe-t-il ? Alors que les Suhuls auraient dû se tordre de douleur en sentant s'ouvrir de longues plaies sur leur corps, ils demeurent immobiles et semblent insensibles aux effets de votre sortilège. « Par tous les diables ! » pensez-vous en vous rendant compte... Rendez-vous au [4](#).

5

Par tous les diables ! Derrière le monstre qui vous attaque, vous percevez l'esprit d'un être maléfique d'une espèce primitive. Ce Fléau du Désert, ce survivant de la préhistoire des démons, pense sans doute que vous venez lui disputer son territoire.

FLÉAU DU DÉSERT NAGAR IN : 30 co : 25 VIT : 35 BL : 3D

Au cours de ce combat, digne de vos combats les plus féroces, le Fléau du Désert tentera de vous mordre de ses deux crochets empoisonnés. Il y parviendra si, ayant fait mouche, il vous inflige un minimum de 14 points de Blessures. Dans ce cas, vous devrez lancer quatre dés supplémentaires, puis ajouter la somme des résultats à votre total de Blessures. Si vous êtes encore vivant au bout de trois Tours de Combat, rendez-vous au [163](#). Sinon, rendez-vous au [111](#).





6

Moins d'une heure après que Jelloun II vous a confié sa lettre à Lobh Hâdal, vous brisez le sceau qui la protégeait des regards indiscrets. Ce n'est pas pour rien que vous avez été pendant cinq ans le meilleur espion qu'ait jamais connu le monde de Dorgan. Pour vous, il n'est point de secret qui ne mérite d'être violé. D'autant qu'avec la bague qu'il vous a lui-même offerte, vous n'aurez aucun mal à reconstituer le sceau du roi. Pour lire cette lettre confidentielle, rendez-vous au [133](#).

7

Tous les regards se tournent vers vous lorsque vous prenez la parole :

- Notre mission me semble plus importante que la vie des habitants de Daood.

- Non ! riposte sèchement Laurin. Même s'il ne devait rester qu'une seule âme vivante dans cette oasis, nous nous devons de la sauver.

- C'est aussi mon avis, ajoute Galidou avec fermeté.

- Pour ma part, indique Valkyr après une longue minute d'un silence pesant, je ne partage pas non plus l'opinion de Yamaël. Cependant, ma décision est prise. J'irai avec Shan. Comme vous le savez, je n'ai pas d'égal dans l'art de manier l'épée. Hélas ! contre ces doives ou toute autre espèce de créatures volantes, à condition qu'elles attaquent en grand nombre, mon expérience de bretteur ne sert à rien. Dans l'intérêt de tous, je suivrai donc la caravane afin d'en assurer la protection.

- J'irai avec toi, ajoutez-vous en réponse aux propos de Valkyr. Nous conserverons ainsi une chance de mener notre quête à son terme, quand bien même deux d'entre nous trouveraient la mort dans ce désert.



Rendez-vous au [99](#).



8

Vous vous apprêtez à dégainer votre arme quand le globe de cristal de votre Bâton des Enchantements, agissant indépendamment de votre volonté, s'auréole d'une vive lumière bleue. Quelques secondes plus tard, tandis que les deux Suhuls, immobiles, comme pétrifiés, vous regardent d'un air hébété, une myriade d'étincelles jaillit de votre bâton. En un instant, cette fontaine magique recouvre vos vêtements, vos armes et votre peau d'une pellicule de lumière bleue.

- Par tous les diables ! pestez-vous en considérant votre allié magique d'un œil neuf.

Certes, vous le saviez capable de prendre des initiatives. Mais de là à penser qu'il agirait de son propre chef en d'autres circonstances qu'une lutte contre un objet d'essence maléfique, comme le sceptre d'un prêtre sorcier de Malmort... La surprise est de taille ! Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Magie, rendez-vous au [108](#). Sinon, rendez-vous au [158](#).

9

Vous n'avez aucun mal à identifier le monstre à corps de lion et à tête d'épervier qui s'assoit sur ses pattes arrière en vous lançant un regard brûlant de fièvre. En d'autres temps, lorsque vous possédiez encore vos pouvoirs démoniaques, vous auriez même pu envisager d'en faire votre animal de compagnie. Mais pour le corps humain dont vous êtes prisonnier, ce sphinx représente un



réel danger. Si vous ne répondez pas correctement à l'énigme qu'il va vous soumettre, il vous attaquera et vous savez qu'il est beaucoup plus fort que son apparence ne le laisse supposer.

- Mes amis, déclarez-vous en parvenant à conserver votre sang-froid. Si vous voulez bien lever la tête, vous verrez que nous avons de la visite ce soir. Rendez-vous au [69](#).

10

De vous ou de la mygale, qui commande vos actes ? Vous ne le savez pas. Mais vous êtes certain que votre peau ne vaudra pas cher si vous ne parvenez pas à affaiblir la guêpe noire avant d'être contraint de la combattre à l'arme de poing. Vous pointez le globe de cristal de votre Bâton des Enchantements vers l'insecte ailé, tandis qu'il reprend de l'altitude, en concentrant toute votre énergie. Un instant plus tard, votre maléfice diabolique fait son effet, en même temps qu'il attire l'attention de sa cible sur vous. Maintenant alerté de votre présence, le Fléau du Désert pique droit sur vous. Cela vous laisse tout juste le temps de lancer un second sortilège, toujours avec succès, avant de dégainer votre arme. Lancez vos deux maléfices diaboliques, puis rendez-vous au [32](#).

11

« Par tous les diables ! » jurez-vous en votre for intérieur, les yeux collés sur les visages secoués de tremblements des Suhuls. Ces créatures ne sont plus maîtres de leur esprit ! Non qu'elles soient devenues folles sous l'emprise de l'alcool, mais elles subissent le joug d'un sortilège d'envoûtement que vous utilisiez, jadis, lorsque vous possédiez encore vos pouvoirs démoniaques. « Qui donc, dans ce monde, possède le pouvoir d'employer un maléfice de cette nature ? » pensez-vous, intrigué, à l'instant où les Suhuls se lèvent pour tirer leur épée du fourreau. Rendez-vous au [33](#).



12

Pourquoi diable cette créature s'est-elle soudain détournée de Valkyr pour concentrer sa puissance contre vous ? Comment peut-elle mépriser ainsi le paladin qui s'apprête à lui assener son premier coup d'épée ? Aucun doute n'est possible ! Sous son apparence animale, cette créature est un démon d'une espèce primitive, comme vous n'en aviez encore jamais rencontré. Alerté de votre présence sur son territoire par ce septième sens qui vous fait souvent défaut depuis que votre esprit est prisonnier du corps d'un être humain, ce Fléau du Désert, survivant de la préhistoire des démons, pense que vous venez le défier.

FLÉAU DU DÉSERT SCORPION

GÉANT IN : 20 CO : 30 VIT : 40 BL : 2D/2D

Vous devrez, au cours de ce combat, tenir compte des faits et gestes de Valkyr qui interviendra une fois par Tour de Combat. Vous trouverez les aptitudes du paladin et de son épée sur sa Feuille de Personnage et les conditions de leur utilisation dans le Livre des Héros. Par ailleurs, quand le scorpion vous infligera une blessure, lancez un dé supplémentaire. Un résultat de 4 ou 5 signifie que le Fléau du Désert a réussi à vous saisir dans une de ses pinces. Vous libérer de cette emprise vous coûtera 1D de Blessures en plus de celles que vous avez déjà reçues. Un 6 indiquera qu'il est non seulement arrivé à vous saisir, mais également qu'il parvient à vous piquer de son dard empoisonné. Dans ce dernier cas, vous devrez ajouter 3D à votre total de Blessures. Si vous terrassez ce monstrueux prédateur du Grand Désert, rendez-vous au [130](#). Sinon, rendez-vous au [58](#).



13

L'aura qui émane de cet être fantastique vous fascine à un point tel que vous déclarez, avant que vos compagnons n'aient fait le moindre geste : - Je suis Yamaël. On me dit enchanteur.

- Mais les apparences sont trompeuses, vous répond Lobh Hâdal. Cependant, tu ne ressembles pas à ceux de ton espèce. Je vois en toi une créature douée de plus de cœur que tu ne l'imagines. Si vous avez un message de Jelloun II destiné à Lobh Hâdal, rendez-vous au 102. Sinon, rendez-vous au [55](#).

14

« Par tous les diables ! Un golem de lave ! Si Sélim est désormais capable d'invoquer de telles créatures, son pouvoir doit être terrifiant », pensez-vous en regardant un de ces êtres s'approcher de vous. Jamais, depuis que votre esprit habite un corps humain, vous ne vous étiez senti aussi fragile.

GOLEM DELAVE IN: 10 CO:12 VIT : 40 BL : 5D

Non seulement ce monstre est capable d'assener, à chaque Tour de Combat, un coup de poing dévastateur, mais il est aussi doté de pouvoirs terrifiants. Aussi, si vous lancez un sortilège dont le but est de diminuer les capacités de votre adversaire, lancez un dé. Le résultat indique le nombre de points que vous devrez ajouter au niveau de ce sortilège avant de lancer les dés. D'autre part, si vous n'employez pas une arme magique pour combattre le golem de lave, divisez par deux le nombre de points de Blessures que vous lui infligerez quand vous remporterez un Tour de Combat. Si vous tuez ce monstre, rendez-vous au [15](#). Sinon, rendez-vous au [89](#).



15

... Une pierre précieuse ! En réalité, il s'agissait bel et bien du plus gros des rubis que vous ayez jamais contemplé. Pour posséder un tel trésor, le démon que vous étiez jadis n'aurait pas hésité à signer un pacte d'un siècle de servitude. Mais il est vrai que vous avez toujours eu un faible pour la beauté de ces bijoux. L'inconvénient, c'est qu'une telle merveille ne se partage pas. Aussi avez-vous décidé de cacher le rubis dans votre besace et d'en taire l'existence à Valkyr qui, au demeurant, ne s'intéresse guère aux richesses matérielles, leur préférant la gloire acquise sur les champs de bataille. Dorénavant, vous possédez le Rubis de Céol, pierre magique qui fut, en des temps immémoriaux, à l'origine de l'existence du scorpion géant, le plus vieux des Fléaux du royaume d'Orchha. D'une valeur inestimable, ce trésor magique améliore considérablement vos capacités: vous gagnez 10 points de Vitalité et 2 points de Magie tant que vous le gardez. Rendez-vous au [41](#).

