

LA VOIE DU TIGRE 5

- LES SEIGNEURS DE LA GUERRE -

ÉDITION COLLECTOR RÉVISÉE

MARK SMITH ET JAMIE THOMSON

Direction de projet, traductions, maquette, relectures
par Mikaël Louys et Marie Perret

Révisions et réécriture du livre par les auteurs originaux
Mark Smith et Jamie Thomson, assistés des experts du monde d'Orb
Paul Gresty, Michael Spencelayh, Richard Hetley, Mikaël Louys et David Walters

Illustrations par Sébastien Brunet, Mylène Villeneuve, Oozen, Bob Harvey

Première impression française en octobre 2020 par Brocéliande Editions

Sous licence de Megara Entertainment

ISBN 979-10-93943-06-0

Avertissement

Ne tentez pas de reproduire les techniques décrites dans ce livre. Elles sont dangereuses voire létales pour le profane.

Note historique

Les ninjas ont réellement existé au Japon du 6ème siècle jusqu'au début du 17ème siècle. Durant une grande partie de cette période, les chefs militaires (appelés Daimyos) à la tête des clans nobles luttèrent pour s'emparer du pouvoir. Les ninjas étaient des hommes dont on ne connaissait pas le visage, des assassins et des espions professionnels. En somme, des machines à tuer qui mettaient leurs talents au service de quiconque serait capable de les payer. Historiquement, le ninja du Japon médiéval était apparemment capable de grands exploits et brillait par de nombreuses compétences décrites dans *La Voie du Tigre*. Ainsi, toutes les capacités attribuées aux ninjas sont basées sur la réalité ou tout du moins, ce qu'on en connaît.

GRANDS MAÎTRES

DE LA VOIE DU TIGRE

Gavin Udall
Luca Meregalli
Morgan Leecy
David Poppel
David Walters
Stuart Lloyd
Magnus Johansson
Y. K. Lee
Anders Svensonn
Roland Derhi
Magnus
'mufflon' Gunnarsson
Andrea
Balgin Stondraeg
Joe Snape
Graham Hart
Brett Easterbrook
Belinda Kelly
J. Quincy Sperber
Planète LDVELH
E.T.
Franck Teixido
Lee Barklam
Daniel Ley
Richard Loh Kern Liang
Rhel ná DecVandé
Michael Stevens
Chris Rusnak
Brett Bozeman
Holger Presch
Joshua Abramsky
Erik Zampoukos
Zacky Chun-pong Leung

André Roy
Michael Spencelayh
Pang Peow Yeong
& Family
Mustaffa Ehsan Sa'aid
John Lambert
Caninicus
Lyng-Sabatier Emmanuel
James O'Grady
Kevin Povey
Matt Goodall
Richard Harrison
Carl Mohr
Roger Sjögren
Dominic Marcotte
Xlatoc
Rob Chow
Edward Woodcock
Chris Young
Gene Yu
Scott Kuhn
Tim "Aardvark" Meakins
Brendan Hall
Katherine Malloy
Irina Pinjaeva
James Houston
Catprog
Steven Nelson
Tommi Koivula
Gavin Lambert
Jason Newman
Eric Applewhite

Ng Peng Keong
Valore
Mark Paterson
Grandmaster Matt
- the WerePaladin
Daniel Sandoval
Teo Wan Liang
Stuart Klatcheff
Steven Rouse
The Spillers
Martin Andersson
Daniel Lee Kong Leng
Paul Reinerfelt
Hildred Castaigne
Robert Murray
Benzie Dio
Ken Finlayson
Dave Polhill
Adrian Jankowiak
Karl Okerholm
Christian R. Leonhard
Adrian Briggs
Roberto Culora
Tony Flowers
Andrew Chang
Ken Nagasako
Chang Yee Fong
James Waldock
Iskander Khan
Jerrin Strongblade
Ronald Delval
Jonathan Caines
Richard McColm

*Cette nouvelle édition collector est dédiée à nos fans, à nos contributeurs
Kickstarter et aux Grands Maîtres mentionnés ci-dessus pour leur généreux soutien.*

ORB : RÉGION DE LA MER INTÉRIURE



Vers l'Ile de la Plénitude et l'Ile des Songes Paisibles

TABLE DE HASARD (1D6)

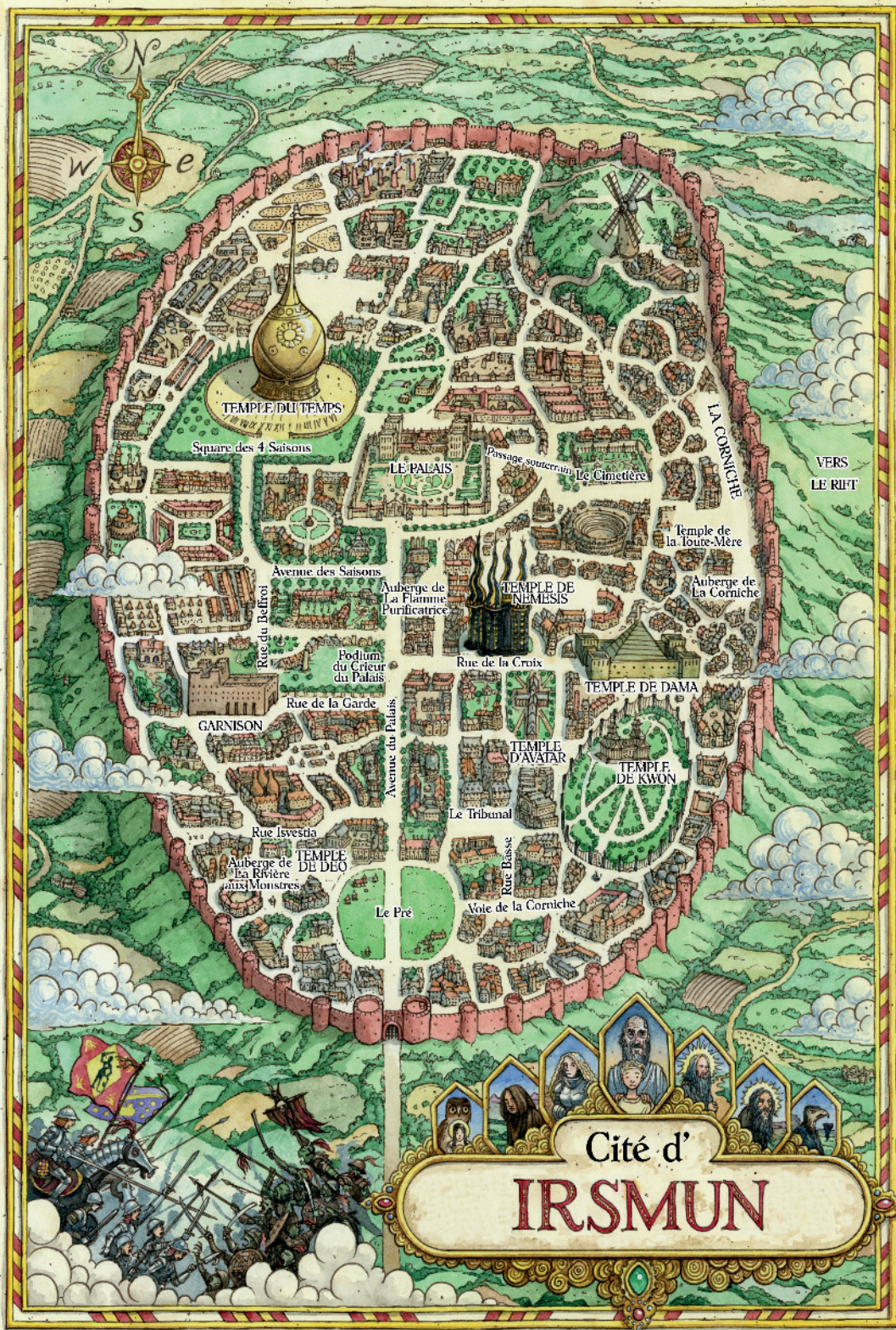
Vous pouvez utiliser cette table pour générer le résultat d'un dé à 6 faces si vous n'avez pas de dé sous la main. Fermez vos yeux et pointez la mine de votre crayon au hasard sur cette feuille jusqu'à obtenir un numéro sur cette table.

1	6	1	4	5	3	2	5	4	1	1	6
5	5	6	3	6	1	2	3	4	5	6	3
6	1	1	3	4	5	2	4	3	6	1	5
2	5	6	3	6	1	5	3	2	1	6	2
1	6	4	1	5	3	5	6	1	6	2	4
3	4	5	3	1	6	5	4	3	2	4	2
6	4	1	3	2	4	5	1	6	2	5	6
3	1	4	6	4	2	1	3	2	2	3	4
3	6	1	5	4	3	1	4	6	5	1	1
2	5	6	3	6	1	2	6	5	3	4	2
1	3	1	4	4	5	2	5	4	1	1	6
5	5	6	3	6	1	1	4	2	1	4	3
6	2	1	1	3	5	2	4	5	6	6	1
2	5	6	3	6	1	3	2	1	5	2	2
1	6	4	1	2	3	5	3	1	6	1	4
6	6	3	3	1	6	5	4	5	4	4	2
3	4	2	5	1	2	3	4	6	2	5	6
4	1	4	6	4	5	1	3	1	2	3	2
1	6	1	2	5	3	1	4	6	5	1	1
2	5	6	3	4	1	5	1	2	3	5	2
1	6	3	1	6	3	5	6	1	6	1	4
5	5	6	3	6	1	3	2	3	5	4	3

TABLE DE HASARD (2D6)

Si vous ne possédez pas de dés, vous pouvez utiliser cette table pour générer des résultats de dés. Fermez simplement les yeux et posez votre doigt au hasard : le nombre sur lequel vous tomberez correspondra à votre tirage aléatoire de dés.

10	7	11	4	7	9	9	5	4	12	10	8
5	5	6	3	6	10	7	7	8	8	7	3
6	8	11	7	9	5	2	4	8	6	6	9
12	5	6	3	6	10	7	7	8	8	7	2
11	6	7	11	8	3	5	7	10	6	12	4
7	9	7	3	10	6	5	4	8	7	4	2
9	4	8	9	7	7	7	8	6	12	5	6
8	11	8	6	4	7	8	3	9	2	8	7
3	6	11	9	9	3	10	4	6	5	10	10
2	5	6	3	6	10	7	7	8	8	7	12
10	7	11	4	7	9	9	5	4	12	10	8
5	5	6	3	6	10	7	7	8	8	7	3
6	8	11	7	9	5	2	4	8	6	6	9
12	5	6	3	6	10	7	7	8	8	7	2
11	6	7	11	8	3	5	7	10	6	12	4
7	9	7	3	10	6	5	4	8	7	4	2
9	4	8	9	7	7	7	8	6	12	5	6
8	11	8	6	4	7	8	3	9	2	8	7
3	6	11	9	9	3	10	4	6	5	10	10
12	5	6	3	6	10	7	7	8	8	7	2
11	6	7	11	8	3	5	7	10	6	12	4
5	5	6	3	6	10	7	7	8	8	7	3



TEMPLE DU TEMPS

Square des 4 Saisons

LE PALAIS

Passage souterrain Le Cimetière

LA CORNICHE

VERS
LE RIFT

Temple de
la toute-Mère

Auberge de
La Corniche

TEMPLE DE
NEMESIS

Auberge de
La Flamme
Purificatrice

Avenue des Saisons

Rue du Beffroi

Podium
du Crieur
du Palais

Rue de la Garde

GARNISON

Avenue du Palais

Rue de la Croix

TEMPLE DE DAMA

TEMPLE
D'AVATAR

TEMPLE
DE KWON

Le Tribunal

Rue Isvestia

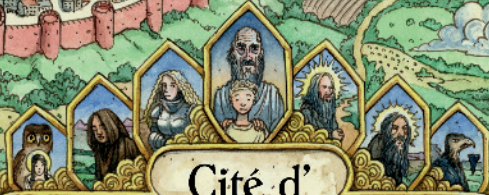
Auberge de
La Rivière
aux Monstres

TEMPLE
DE DEO

Le Pré

Rue Basse

Voie de la Corniche



Cité d'
IRSMUN

FICHE DE PERSONNAGE DU NINJA

Modificateur de Combat								
Coup de poing	0							
Coup de pied	0							
Mise à terre	0							
Points de Destin	0							

DISCIPLINES DE NINJA + *Shurikenjutsu*

OUTILS NINJA

Costume de Ninja

Tuba

Manches de fer

Garot

Poudre-Éclair

Silex & amadou

Poisson-araignée

Sang du Dieu Nil


ENDURANCE

FORCE INTÉRIEURE

Commence à 20

Commence à 5

OBJETS SPÉCIAUX

A vertical scroll of parchment is unrolled, showing the text 'Nombre de Shurikens'. To the right of the scroll is a lit candle in a dark holder, casting a warm glow. The background is a textured, golden-brown surface.

Nombre de
Shurikens

Commence à 5

NOTES

FICHE DE RENCONTRES DE COMBAT

Nom :

Endurance :

Nom :

Endurance :

Nom :

Endurance :

Nom :

Endurance :

Nom :

Endurance :

Nom :

Endurance :

Nom :

Endurance :

Nom :

Endurance :

Nom :

Endurance :

Nom :

Endurance :

Nom :

Endurance :

Nom :

Endurance :

LE CHEMIN DE VENGEUR

C'est dans le monde d'Orb, perdu dans une mer si vaste que le peuple de Manmarch lui a donné le nom de « mer infinie », que se trouve les mystérieuses îles des Songes Paisibles.

Nombreuses sont les années qui se sont écoulées depuis que vous avez vu, pour la première fois, ses rivages au sable d'or et ses rizières couleur d'émeraude. Vous n'étiez alors qu'un enfant accroché à la robe de la servante qui vous avait mené jusque là, bravant l'immense étendue de la mer, venant d'un lointain pays que vous n'avez jamais revu depuis. Cette servante, fidèle jusqu'à son dernier souffle, vous a laissé sur les premières marches du Temple du Rocher, implorant les moines de prendre soin de vous car, victime d'une terrible malédiction, ses jours touchaient à sa fin.

Les moines sont présents sur cette île depuis des siècles, vouant chaque instant de leur existence terrestre à leur dieu, Kwon, Celui-qui-connaît-les-Mots-Sacrés-du-Pouvoir, le Maître Suprême du combat à mains nues. Ils se sont donné pour mission d'aider les hommes à lutter contre le mal omniprésent dans le monde. En constatant que vous étiez seul et que vous aviez besoin d'aide, les moines vous ont accepté auprès d'eux dans le Temple du Rocher et vous êtes devenu leur protégé. Mais jamais un mot ne fut prononcé quant à l'étrange tache de naissance en forme de couronne présente sur votre cuisse, cette tache dont vous vous souvenez que votre fidèle servante répétait sans cesse qu'elle avait une signification mystique. À chaque fois que vous y avez fait allusion, les moines vous ont demandé d'être patient et de méditer.

Le plus ancien et le plus puissant des moines du Temple du Rocher, Naijishi, le Grand Maître de l'Aube, est devenu votre père adoptif. Il vous a initié et guidé dans la sérénité de Kwon ; il vous a appris ce qu'étaient les hommes et quelle était leur façon d'agir ; il vous a montré la voie de la méditation qui permet à l'esprit de se séparer du corps afin qu'il puisse, hors de tout désir matériel, atteindre la Vérité.

Cependant, depuis l'âge de six ans, vous avez passé le plus clair de votre temps à suivre l'enseignement de la Voie du Tigre. Et aujourd'hui vous êtes un Ninja, un maître en arts martiaux capable de vaincre même un adversaire aussi puissant soit-il sans même être vu, et encore moins soupçonné. À l'instar du tigre, vous êtes rapide, agile et fort, d'une patience sans limite lorsque vous traquez votre proie et sans pitié lorsqu'elle est à votre merci. Les habitants du Pays de l'Abondance, de même que ceux des terres de Manmarch, vénèrent et craignent les légendaires Ninjas que l'on appelle également les Hommes sans Ombre. La seule mention de ce nom glace les cœurs d'effroi. Vous faites partie de ces rares élus qui ont voué leur vie entière à Kwon en suivant la Voie du Tigre. Maintenant, vous voilà un messenger de la mort pour quiconque dans ce monde se prétendra serviteur du mal.

Avant de rendre l'âme, Naijishi vous a enseigné le serment des Ninjas, le Ninja No Chigiri :

Ninja No Chigiri

Je me fondrai dans la nuit,
Transformant mon corps en bois ou en pierre,
Me coulant dans la terre,
Traversant murs et portes closes.
Mille fois on me tuera mais je ne mourrai point.
Je changerai de visage et me rendrai invisible,
Marchant parmi les hommes,
Sans qu'aucun ne me voie.

Un jour, un homme débarqua sur l'île. Son nom était Yaémon, le grand Maître de la Flamme. Usant de la magie noire, il se fit passer pour un dévot de Kwon originaire du Grand Continent. Mais, à la vérité, s'il était effectivement moine, il faisait en réalité partie des adorateurs du frère dévoyé de Kwon : Vile, celui qui pousse les puissants à opprimer les faibles et les hommes sans loi à gouverner les sots. Invincible dans le combat à mains nues, Yaémon tua Naijishi et pénétra dans le Temple où il s'empara des Parchemins de Ketsuïn.

Une fois de plus, vous avez alors éprouvé la cruelle douleur de perdre un être cher à votre cœur et vous avez juré devant Kwon qu'un jour vous vengeriez Naijishi... Et vous l'avez fait. Désormais, après bon nombre d'aventures, vous vous êtes suffisamment endurcis pour résoudre l'écheveau de votre destinée.



LE GRAND MAÎTRE D'IRSMUN

Dès le début de votre règne, vous vous êtes entouré de conseillers sages et avisés, et vous avez commencé à édicter des lois pour gouverner la cité. Certaines populaires, d'autres plus difficiles à faire adopter. Avec un sens politique certain, vous vous êtes appuyé tantôt sur une faction, tantôt sur une autre pour asseoir votre autorité.

Et ceci, jusqu'à ce qu'Irsmun soit attaquée. Il ne faut pas oublier, en effet, que votre cité est située à l'extrémité est du Manmarch — le pays des hommes —, non loin du Rift, une faille gigantesque s'enfonçant au cœur du monde d'Orb. Là vivent les Démons, de monstrueuses entités. Souvent, ils surgissent du Rift pour piller les villes d'Orb, et en faire prisonniers les habitants qu'ils emmènent comme esclaves. Irsmun étant la plus proche cité, c'est généralement sur elle qu'ils lancent leur premiers raids.

C'est précisément ce qui est arrivé au début de votre règne. Non sans mal, vous avez réussi à les repousser. C'est alors que votre dieu, Kwon le Rédempteur, vous a incité à partir à la recherche de l'Orbe et du Sceptre, les symboles royaux de votre famille. Après de nombreuses aventures, vous avez fini par les retrouver et, grâce aux pouvoirs magiques du Sceptre, vous avez été transporté au sommet de la tour de votre palais dès que vous l'avez pris en main.

Là, un épouvantable spectacle s'est offert à vos yeux : profitant de votre absence, les Démons du Rift ont investi la cité, l'incendiant, commençant à en déporter les habitants. Alors que vous contemplez ce spectacle de désolation, une corneille plus noire que la nuit a plané vers vous pour laisser tomber à vos pieds le message suivant :

« Ninja ! Nous allons régler un vieux compte ! La légion de l'Épée de Damnation est en route pour détruire à tout jamais Irsmun et écraser ses derniers habitants. Et je jure sur l'Épée de Damnation que tu mourras de ma propre main ! »

Le message est signé « Honoric ». Un être que vous ne connaissez que trop bien ; voilà longtemps, vous avez cru vous en débarrasser définitivement en lui faisant absorber un terrible poison : le sang du dieu Nil. Mais son incroyable constitution lui a permis d'échapper à la mort.

La Légion de l'Épée de Damnation qu'il commande est la plus puissante armée du monde d'Orb, composée des adeptes de Vasch-Ro, le dieu de la guerre. La situation n'est donc pas des plus brillantes car si vous parvenez à repousser une fois de plus les Démons du Rift, il vous faudra ensuite affronter Honoric et sa Légion ! Vous n'avez donc pas une minute à perdre.

AVANT DE VOUS LANCER DANS L'AVENTURE...

Si vous n'avez pas lu ou terminé le livre 4 : *Le Grand Maître d'Irsmun* de la série *la Voie du Tigre*, alors vous commencez le livre avec l'équipement et les compétences listées dans votre fiche d'aventure.

Si en revanche vous avez terminé avec succès le livre 4, vous continuez l'aventure avec la même fiche de personnage. Transférez simplement les informations de l'ancienne vers la nouvelle, qui vous est donnée.

Vous allez de nouveau recevoir 5 Shurikens, votre Poudre-Éclair sera remplacée si vous l'avez utilisée et votre Endurance et Force Intérieure seront restaurées après un bon repos et des soins administrés par le chirurgien de la cour. Si vous avez subi la malédiction de l'Amulette de Nullaq, votre Force Intérieure maximum ne sera plus que de 4.

Vous continuez également le livre 5 avec les objets spéciaux que vous auriez pu trouver pendant vos aventures précédentes.

N'oubliez d'ailleurs pas de transférer tous vos Modificateurs de Combat vers votre nouvelle fiche de personnage.

Aussi avez-vous peut-être appris une des deux compétences supérieures suivantes, enseignées par le Grand Maître de l'Aube au Temple du Rocher.

LE SHIN-REN

Cette Discipline est aussi appelée Entraînement de l'Âme. Durant de longues semaines passées dans les collines de l'Île des Songes Paisibles, vous avez appris à dominer vos sens et vos émotions. À un point tel que vous êtes capable de marcher sur des charbons ardents sans que le moindre trait de votre visage ne bouge. Maintenant vous pouvez supporter le froid, le chaud, la pluie, le vent, la faim, la soif et la douleur, tout ce qui rendrait fou un homme ordinaire. Vous pouvez dominer vos instincts, ce qui vous permet de connaître la pensée de qui vous fait face en remarquant ses plus infimes mouvements, sa respiration, le moindre battement de paupière. Une fraction de seconde vous suffit pour, ainsi, analyser la situation la plus compliquée, et vous permettre d'agir le plus rapidement possible.

LE YUBI-JITSU

Une redoutable Discipline connue également sous le nom de Brise-Nerfs. Grâce à un entraînement intensif, vous pouvez mettre hors de combat un adversaire en agissant, à la vitesse de l'éclair, sur ses centres vitaux. Particulièrement utile si vous faites face à plusieurs adversaires ou contre un formidable ennemi humain. Vous connaissez l'anatomie de l'homme en détails, les points vulnérables et les centres nerveux où un coup précis peut étourdir, voire tuer.



TECHNIQUES DE
LA VOIE DU TIGRE

Cheval



Tigre bondissant



Mise à terre



Éclair brisé



La queue du Dragon



Poing
de fer



Patte
du tigre



Morsure
du Cobra



Les dents du Tigre



Le fléau de Kwon



LE COMBAT

En tant que Maître de Taijutsu, l'art Ninja du combat à mains nues, vous allez affronter vos adversaires en utilisant quatre formes de combat : le lancer de Shurikens (voir section disciplines), les coups de poing, les coups de pied et les mises à terre.

En règle générale, il est plus facile de porter un coup de poing qu'un coup de pied, mais cela inflige moins de dégâts. Réussir une mise à terre peut ensuite vous permettre d'enchaîner avec un coup mortel, mais si vous échouez dans une tentative de mise à terre, vous serez alors en position de faiblesse et risquez de recevoir une blessure grave. Les Shurikens sont un cas particulier et ils seront mentionnés dans le texte lorsque vous pourrez les utiliser.

Selon la technique que vous aurez choisie ainsi que son degré de difficulté et de risque, vous infligerez des dommages plus ou moins importants à un adversaire.

À chaque fois que vous devrez combattre, il vous sera demandé dans le texte quelle technique particulière vous souhaitez utiliser. Pour cela, consultez ci-avant les illustrations des différents types de coup de poing, de pied et de mise à terre de la Voie du Tigre.

Étudiez votre adversaire : essayer de mettre à terre un ennemi géant sera plus dur que pour un homme ordinaire.

Selon le choix que vous aurez fait, vous devrez vous rendre à un paragraphe précis pour engager le combat.

Vous trouverez une feuille de combat qui vous permettra d'enregistrer les caractéristiques de vos adversaires et de noter les phrases successives de l'affrontement.

Les combats sont présentés dans le livre de

telle sorte qu'en prenant rapidement connaissance des règles, vous puissiez immédiatement commencer à jouer. N'oubliez pas les règles pour la parade et la Force Intérieure expliquées plus loin, car il vous sera rarement indiqué quand les utiliser dans le texte.

LE COUP DE POING

Quand vous essayez de frapper un ennemi avec un coup de poing, votre ennemi aura un score Défense chiffré contre vos coups de poings. Pour le toucher, vous devrez obtenir un score strictement supérieur à cette valeur avec deux dés (un lancer d'Attaque). Ajoutez à la somme de ces deux dés votre Habileté au Poing (voir ci-après). Si le résultat est strictement supérieur à la Défense adverse, votre coup atteint son but. Dans ce cas, lancez de nouveau un dé : il indique les dégâts que vous infligez à votre adversaire. Ces dégâts sont décomptés de l'Endurance, ou « Points de Vie » de votre ennemi. Toutes les entités de la Voie du Tigre ont une valeur d'Endurance. Si vous réduisez l'Endurance d'un adversaire à 0 ou moins, vous avez gagné ce combat. Sinon votre adversaire vous attaque à son tour.

Habileté au poing : chaque fois que vous accomplissez un Lancer d'Attaque pour déterminer vous avez touché avec succès votre opposant, ajoutez ou soustrayez votre Habileté au Poing. Ce nombre reflète votre talent dans l'usage de coups de poing de la Voie du Tigre. Votre Habileté au Poing de départ est de 0, ainsi qu'indiqué sur votre feuille de personnage. Elle évoluera pendant l'aventure.

L'attaque de l'ennemi : après avoir été attaqué, s'il est encore en vie, votre adversaire va riposter. Le texte vous donne une valeur de Défense pour ce combat.

Lancez deux dés pour votre adversaire. Si le résultat est strictement supérieur à votre **Défense**, il vous touche. Les dégâts qu'il vous inflige varient selon l'ennemi et seront indiqués dans le texte, dans un format tel que « Dommages : 1D +1 » ou « 2D » ou « 1D +2 ». Lancez simplement le nombre de dés indiqués et ajoutez le chiffre indiqué, c'est le total des dommages qui vous sont infligés. Cependant, vous pouvez tenter une **Parade** (voir **Parade** ci à droite) pour éviter les dégâts.

LE COUP DE PIED

Le coup de pied et l'**Habilité** au pied fonctionnent comme le coup de poing à ceci près qu'il inflige 2 points de dégâts supplémentaires lorsqu'il touche (1D +2). Il sera souvent plus difficile de toucher avec un coup de pied. Si l'opposant survit, il va contre-attaquer.

LA MISE À TERRE

La mise à terre et son **Habilité** fonctionnent comme le coup de poing pour en déterminer le succès, avec la particularité que si vous réussissez une mise à terre, vous n'infligez aucun point de **Dommages** à votre adversaire. À la place, vous profitez de son état d'infériorité pour lui porter, immédiatement, un autre coup : coup de poing ou coup de pied avec un bonus de +2 au toucher ET un bonus de +2 points aux dégâts de **Dommages**. Tous les bonus se cumulent : un coup de pied faisant 1D +2 de dommages fera 1D +4 après une mise à terre réussie. De plus, l'opposant ne pourra contre-attaquer que si votre mise à terre échoue.

ENDURANCE

Vous commencez le jeu avec un total de 20 points d'**Endurance**. Gardez le compte à jour sur votre feuille de personnage. Ce sera probablement la donnée qui changera le plus souvent, lorsque vous êtes blessé, soigné, etc. Si votre total d'**Endurance** devient égal ou

Inférieur à 0, vous avez reçu un coup mortel et votre aventure est terminée. Quand vous restaurez votre **Endurance**, vous ne pouvez pas dépasser le maximum de 20.

LA PARADE

En tant que Ninja, Maître du Taijutsu, vous avez appris à parer les coups avec différentes parties de votre corps, principalement les avant-bras. Raison pour laquelle ont été cousues dans l'épaisseur de vos manches de fines baguettes de fer, qui vous permettent de parer jusqu'aux coups d'épée de autres armes. Au cours d'un combat, si vous êtes touché, vous pouvez essayer de parer le coup et annuler ainsi les points de **Dommages** qui vous auraient été infligés. Pour cela, lancez deux dés. Si le résultat obtenu est supérieur à votre **Défense**, vous subissez les **Dommages** de manière habituelle, sinon vous n'en subissez aucun.

Mais quel que soit le résultat de votre **Parade**, elle vous a fait perdre du temps et votre adversaire en a profité pour se préparer à l'assaut suivant : vous devrez donc diminuer votre **Habilité** au poing, au pied et à la mise à terre de 2 point pour cet assaut (et cet assaut seulement). Attention, n'oubliez pas que vous ne pouvez parer que les coups qui vous sont portés, et non les projectiles ou la magie.

LA FORCE INTÉRIEURE

Vous commencez l'aventure avec 5 points de **Force Intérieure**. Grâce à la méditation et à un entraînement rigoureux, vous avez acquis la possibilité de concentrer votre force pour la libérer avec une puissance décuplée au moment exact ou vous en avez besoin. De la même manière que, de nos jours, les spécialistes de karaté parviennent à briser des blocs de bois ou des piles de briques. Dans tout combat, avant de lancer les dés pour savoir si vous avez réussi à porter un coup ou non à votre adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser votre **Force Intérieure**. Dans ce cas,

retranchez tout d'abord 1 point de votre total de Force Intérieure. Il sera utilisé quelle que soit l'issue de votre attaque. Lancez alors vos dés. Si votre coup est victorieux, les points de Dommages que vous infligerez à votre adversaire seront multipliés par deux. Lancez d'abord le dé pour les dommages puis ajoutez les éventuels bonus (par exemple 1D +2 pour un coup de pied), puis doublez le résultat.

Lorsque votre Force Intérieure sera égale à zéro, vous ne pourrez plus y faire appel avant d'avoir trouvé un moyen de la restaurer. Aussi, utilisez-la à bon escient.

Lorsque vous restaurez votre Force Intérieure, vous ne pouvez aller au delà du maximum de 5.

CHANCE ET DESTIN

La chance joue son rôle et la déesse Destin occupe une place importante dans le monde d'Orb. À chaque fois qu'il vous sera demandé de *Tenter votre Chance*, lancez deux dés et ajoutez ou soustrayez vos points de Destin au résultat obtenu (qu'ils soient positifs ou négatifs). Si vous obtenez un total de 7 à 12, vous êtes chanceux et Destin vous sourit. Mais, si ce total est de 2 à 6, vous êtes malchanceux et Destin vous tourne le dos. Au début de votre aventure, vous possédez 0 point de Destin. Ce score peut augmenter ou diminuer, selon que vous soyez béni ou maudit par Destin.



L'ÉQUIPEMENT DU NINJA

En plus des objets nécessaires aux disciplines que vous aurez choisies, vous serez équipé comme suit dès le début de cette aventure :

LE COSTUME NINJA

Si, de jour, vous vous déplacez déguisé en voyageur ou en mendiant, la nuit, lorsque vous serez en mission, vous porterez le costume Ninja.

Il est composé de plusieurs morceaux de tissu noir : l'un se porte comme une veste serrée autour de la poitrine et des bras ; deux autres sont enroulés autour de chacune de vos jambes et s'attachent à la taille ; le dernier, enfin, s'enroule autour de votre tête de façon à ne laisser apparaître que vos yeux. Le revers de ce tissu peut être blanc, pour voyager dans les contrées recouvertes de neige, ou de vert, pour passer inaperçu dans les bois ou dans les contrées herbeuses.

LES MANCHES DE FER

Quatre lamelles de fer, de la longueur de vos avant-bras, sont cousues dans les manches de votre costume. Elles vous permettront de dévier ou de bloquer les coups d'épée ou d'autres armes tranchantes.

LE TUBA

C'est un court tube de bambou qui peut être utilisé pour respirer lorsque vous serez sous l'eau, ou comme une sarbacane qui expédiera les Fléchettes Empoisonnées à une distance beaucoup plus grande que si vous le faisiez uniquement qu'avec votre langue.

LE GARROT

C'est l'arme du Ninja par excellence. Elle consiste en un long fil de métal qui étranglera sans pitié vos adversaires.

LA POUDRE-ÉCLAIR

Jetée dans un feu ou dans toute autre flamme, cette poudre produit aussitôt un éclair aveuglant. Mais, attention, vous n'en possédez qu'une seule dose.

SILEX ET AMADOU

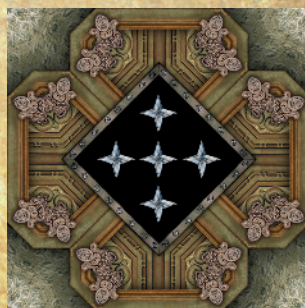
Ils vous permettront d'allumer des feux lorsque vous le désirerez et ce, sans limite.

POISSON-ARAIGNÉE

Salé et séché, ce poisson venimeux est à la base du produit dont sont enduites les Fléchettes Empoisonnées. Il est également utilisé pour se débarrasser de tout animal jouant le rôle de gardien.

LE SANG DU DIEU NIL

Vous disposez d'une dose du poison le plus violent connu à ce jour dans le monde d'Orb : il s'agit d'un venin extrêmement difficile et dangereux à obtenir, puisqu'il produit par le dard d'un redoutable scorpion, fil du Dieu Nil, plus connu sous le nom de « Bouche du Néant ».



LES DISCIPLINES DE LA VOIE DU TIGRE

Toute votre vie, vous avez été entraîné au Ninjutsu. De ce fait, vos sens sont développés à l'extrême. De même, vous êtes devenu maître dans l'art de façonner le bois, ainsi que dans celui de pister une proie ou de faire disparaître vos propres traces. Votre connaissance des plantes est telle qu'il vous est possible de survivre dans les pays les plus arides. Vous êtes au summum de votre force physique, capable de courir cent kilomètres d'une traite, de nager comme un poisson sur des distances considérables et de galoper des jours et des nuits entiers. L'entraînement que vous avez subi vous a rendu quelque peu ventriloque et c'est désormais un jeu d'enfant pour vous de rester des heures durant dans une parfaite immobilité. Enfin, vous possédez entièrement l'art du déguisement appelé « les Sept Façons d'Aller ». Ainsi, vous pouvez prendre nombre d'apparence diverses : celle d'un ménestrel, par exemple, chantant et jouant comme l'un d'eux si la nécessité s'en faisait ressentir. Cependant, vous avez surtout appris, dans le Ninjutsu, la maîtrise de vos sens : à être patient, à vous fondre dans l'ombre, à vous mouvoir sans le moindre bruit, à respirer sans que quiconque puisse entendre votre souffle. Vous avez appris à exister ce que l'on remarque votre présence.

L'entraînement du Ninja comprend neuf autres disciplines particulières. La première d'entre elles, le Shurikenjutsu, est enseignée à tout Ninja. Vous possédez donc cette discipline. Mais vous devez en choisir trois autres parmi les huit qui sont décrites ci-après. Lisez donc attentivement les caractéristiques de ces disciplines et, lorsque vous aurez fait votre choix, notez-les sur votre feuille d'aventure.

LE SHURIKENJUTSU

Le Shuriken est généralement un petit disque

métallique dont le bord est aiguisé comme une lame de rasoir. Les Shurikens que vous avez choisis ont la forme d'une étoile. Vous êtes capable de le lancer à plus de dix mètres sans que son efficacité en soit réduite.

Lorsque vous lancerez un Shuriken, il sera précisé dans le texte la Défense de la cible visée. Jetez alors deux dés. Si le résultat obtenu est supérieur à cette Défense, vous avez atteint votre cible. Le montant des Dommages qui lui sont infligés vous sera indiqué. Retranchez-le de son Endurance. Parfois, vous serez incapables de retrouver le Shuriken que vous aurez lancé : ainsi, tenez un compte précis de ces engins mortels sur votre feuille d'aventure. Au début, vous êtes en possession de 5 Shurikens.

L'ŒIL D'AIGLE

Cette discipline exige un parfait contrôle musculaire, un œil d'aigle - comme l'indique son nom - et des réflexes hors du commun. Elle vous permettra de faire dévier de leur trajectoire ou même d'attraper tous les projectiles qui pourraient être lancés contre vous, tels que flèches ou lances.

L'ACROBATIE

Grâce à cette discipline, vous pourrez faire des sauts et des bonds gigantesques en utilisant le moindre appui.

L'IMMUNITÉ AUX POISONS

Pendant longtemps, vous avez absorbé des doses des poisons les plus violents, les augmentant peu à peu. La résistance de votre organisme aux poisons s'est donc accrue progressivement et aujourd'hui, vous pratiquement à l'abri de toutes les tentatives d'empoisonnement qui pourraient étre faites contre vous.

LES DISCIPLINES DE LA VOIE DU TIGRE

LA MORT FEINTE

Après un entraînement long et rigoureux, le Ninja qui a suivi cette discipline est capable de ralentir à l'extrême les battements de son cœur, sa respiration et toutes ses fonctions vitales, de telle sorte qu'il passe pour mort aux yeux de tout observateur.

L'ÉVASION

Le Ninja qui possède cette discipline a appris à déboîter ses os et s'est entraîné pour donner à son corps la plus grande souplesse. Ainsi, peut s'insinuer dans des espaces très réduits et se glisser hors des liens ou des chaînes les plus serrés.

LES FLÉCHETTES EMPOISONNÉES

Le Ninja adepte de cette discipline sait comment placer sur sa langue de petites fléchettes à la pointe enduite d'un poison dont l'action est fulgurante dès qu'il a pénétré dans le sang. En roulant sa langue en forme de O autour de la fléchette, il peut la projeter sur une cible se trouvant à plus de cinq mètres. Très utile dans les attaques-surprises, d'autant plus qu'il est fort difficile d'en deviner la provenance.

LE CROCHETAGE DES SERRURES, LA DÉTECTION ET LA NEUTRALISATION DE PIÈGES

Le Ninja a appris à utiliser, même dans l'obscurité la plus complète, les crochets et pieds-de-biche nécessaires à l'ouverture des portes les mieux fermées, des serrures de coffres, etc. Il porte toujours son attirail sur lui, qui lui sert également à neutraliser tous les pièges que ses sens exercés auront détectés.

L'ESCALADE

Après un entraînement intensif, le Ninja est passé maître dans l'art de manier un grappin et d'utiliser des crampons fixés à ses mains et à ses pieds (ces crampons sont également appelés les « griffes de chat »). Le grappin est prolongé par une corde de douze mètres, ce qui permet d'escalader des murs ou d'atteindre des plate-formes haut perchées, par exemple. Quant aux griffes de chat qui sont fixées sur les paumes des mains et sous les pieds, elles s'enfoncent dans les surfaces les plus dures et donnent ainsi la possibilité de grimper aux murs comme une mouche, et même de marcher au plafond.

Avec ces disciplines et armes à votre disposition, vous êtes désormais un vrai ninja. Votre feuille d'aventure perdurera pendant votre aventure dans les livres de la Voie du Tigre et vos disciplines peuvent même devenir plus nombreuses.

Quand vous serez prêt, rendez-vous au I.



UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Mark Smith et Jamie Thomson

Les Seigneurs de la Guerre



La Voie du Tigre



folio
junior



1

L'épaisse fumée qui s'élève de la ville obscurcit l'horizon. La position élevée que vous occupez sur les toits du Palais ne vous est donc d'aucune utilité. Pas la moindre trace de Gwyneth, ni de l'armée d'Irsmun. Il est impossible de savoir s'il reste encore des îlots de résistance dans la ville ou si tous vos partisans ont été anéantis. Pas question donc d'organiser quoi que ce soit pour le moment. Quant à l'Orbe et au Sceptre que vous tenez en main, à quoi peuvent-ils bien servir? Rien dans leur apparence ne peut vous indiquer s'ils sont investis de pouvoirs magiques qui pourraient vous aider dans votre quête, ou s'ils ne sont tout simplement que les attributs de la royauté d'Irsmun. Maintenant, allez-vous descendre l'escalier qui s'enfonce dans le Palais (rendez-vous au **57**) ou préférez-vous tout d'abord examiner l'Orbe et le Sceptre (rendez-vous au **45**) ?

2

Vous arrivez bientôt en vue de la vallée où vos éclaireurs ont repéré les armées d'Honoric. Vous suivez le cours sinueux de la Rivière des Monstres puis vous traversez un petit affluent en laissant, sur votre gauche, un village dans le lointain. Tout près, une grande demeure seigneuriale semble déserte. L'explication vous saute aux yeux : à quelques centaines de mètres de là, les armées d'Honoric ont installé leur campement pour la nuit. Le soleil couchant fait luire des milliers de lances et les bruits du bivouac de cette troupe montent jusqu'à vous dans le crépuscule. A cette vue, vous sentez votre cœur se serrer : Honoric a visiblement réussi à rassembler de très nombreux alliés et c'est cette coalition qu'il va falloir affronter... et vaincre ! Vous reconnaissez pêle-mêle, les oriflammes d'Avenègue, de la Guilde Grise, de Mortvalon, sans compter, bien sûr, les nombreux drapeaux de la Cité des Maléfices. Inutile de rester là à contempler plus longtemps vos ennemis : il faut aller examiner les choses de plus près.

Rendez-vous au **12**.

3

Deux orques sont restés sur votre chemin. Vous les assommez sans autre forme de procès et vous atteignez enfin le portail du palais que vous franchissez à toute allure. Mais vous vous arrêtez net en vous trouvant face au reste de la troupe des orques qu'un de leur chef est en train d'invectiver pour leur redonner du courage. Malheureusement, avec succès. D'autant plus qu'un grand nombre de ces créatures, armées d'arbalètes, arrive à la rescousse. La situation n'est pas des plus brillantes ! Allez-vous feindre de les attaquer et tenter de bondir par-dessus eux pour essayer de disparaître dans l'épaisse fumée qui recouvre l'allée du Palais (rendez-vous au **107**) ou, risquant le tout pour le tout, préférez-vous brandir le Sceptre en leur ordonnant de se soumettre au Maître légitime d'Irsmun (rendez-vous au **95**) ?

4

Un long silence fait suite à l'exposé de Glaivas. Quelle que soit la valeur de votre armée, le rapport des forces est loin d'être en votre faveur ! Aussi est-ce d'une voix grave que vous demandez aux chefs de guerre présents s'ils ont une stratégie à proposer. Gwyneth se lève aussitôt.

— Le flanc droit de l'armée devrait s'appuyer sur le Bois des Saules, Ninja. Dans ce bois seraient embusqués les elfes, et la Ferme — occupée par quatre cents guerriers de Beatan — formerait un solide point de défense. D'autant plus que des éléments de cavalerie postés sur le Tumulus de Colwyn pourraient, si cela se montrait nécessaire, venir rapidement à leur aide. Ensuite pourraient être disposés les différents régiments en une ligne s'étendant jusqu'au Pic Vert, et dont le maillon le plus fort se situerait à la Ferme de la Lande au Cerf. Quant à Antocidas, il se tiendrait en compagnie de ses mercenaires au Grand Mont, où il serait judicieux de placer votre Poste de Commandement, Seigneur. Enfin, Glaivas et ses gardes auraient la tâche de tenir le plus longtemps possible le Vieux Pont pour empêcher l'ennemi de l'utiliser.

Voilà bien une stratégie digne d'une femme ! dit alors Obuda Varhegyen d'une voix de fausset. Suivez-la, Ninja, et une heure seulement après le début de la bataille, Gwyneth comptera les points de son tricot dans une geôle d'Honoric. Non, il faut être sérieux ! Le terrain est accidenté : il faut l'utiliser à notre avantage. Et puisque l'ennemi est plus nombreux que nous, l'utiliser à des fins défensives. Qu'à cette minute même, Hivatala aille prendre position au Pont Ruric avec sa cavalerie. Ainsi, tout en interdisant à l'ennemi ce passage, elle pourra nous en signaler les mouvements. A la tête de mes troupes, je tiendrai le Gué, tandis que les elfes se dissimuleront dans le Bois de la Pépîte. Les fantassins de Gwyneth et les mercenaires d'Antocidas seront disposés le long du canal, entre le Bois de la Pépîte et le Bois des Saules avec, en réserve, la cavalerie de Gwyneth déployée devant le Tumulus de Colwyn. Enfin, à la hauteur du Bosquet de La Croix, un millier d'hommes ainsi que les gardes de Glaivas pourraient se tenir prêts à renforcer le Gué si cela devenait nécessaire. Une dernière chose : je vous conseillerai, si vous adoptez mon plan, de placer le Poste de Commandement au sommet du Pic Vert.

Obuda Varhegyen s'est rassis sans ajouter un mot de plus. Et, personne ne demandant plus la parole, tous les yeux sont fixés sur vous, dans l'attente de votre décision. Rendez-vous au **410**.

5

C'est le moment de faire appel à tout ce que les moines de l'île des Songes Paisibles vous ont appris dans le passé à propos de la domination de l'esprit sur le corps : vous entrez dans un état second qui ressemble à une hibernation profonde. Les araignées courent sur vous. Vous les sentez. Mais elles vous croient mort. Inutile de vous affoler, elles n'utiliseront pas leur venin. En revanche, les elfes noirs n'ont pas le même souci d'économiser leur énergie et l'un d'eux vous transperce de son épée au passage avant que vous ayez eu le temps de sortir de votre état cataleptique. Dans un dernier éclair de lucidité, vous imaginez les troupes d'Honoric et tous les esprits diaboliques du Rift

déferler sur votre cité. C'est cette dernière image qui vous accompagnera dans la mort.

6

L'Ancien s'écroule aux pieds de votre monture, tué net. Les Volontaires de la Milice de la Cité des Maléfices sont en pleine débandade. Vos armées poussent des hurlements de victoire. Les cavalières d'Horngroth et son infanterie commencent à se regrouper après avoir battu en retraite. Et, malgré leurs effectifs réduits, elles sont prêtes à reprendre le combat. Mais tout ne va pas aussi bien sur votre gauche : les trois mille soldats d'Avenègue, de Mortvalon et des Cimes du Présage se sont dangereusement rapprochés du Pic Vert et ils sont maintenant dans une position favorable pour enfoncer vos lignes composées à cet endroit des mercenaires d'Antocidas et des guerrières de Sérakub. La victoire est incertaine. Tout dépend de la décision que vous allez prendre. Vous pouvez conduire vous-même la charge de votre cavalerie contre l'infanterie et la cavalerie d'Horngroth qui se regroupent devant vous et, dans le même temps, envoyer les guerrières de Dama au pas de charge vers le Pic Vert. Si telle est votre décision, rendez-vous au **196**. Mais vous pouvez également utiliser uniquement vos propres cavaliers et l'infanterie des femmes combattantes d'Irsmun. Rendez-vous au **206** dans ce cas.

7

En fait, la situation n'est pas aussi brillante que cela. Certes votre liane gauche est solide : les guerrières de Sérakub tiennent le Pont Ruric ; le Gué résiste admirablement. Mais viennent de faire irruption, du Bois de la Pépité, les moines de la Mante Ecarlate ! Ils en ont chassé les elfes qui, à présent, s'enfuient à toutes jambes pour sauver leurs vies. A la Ferme, vos hommes mènent un combat désespéré. La Légion s'est en effet retirée pour laisser la place à la Pluie de Damnation, dont les archers causent des ravages dans vos lignes. Pis encore : la cavalerie d'Honoric a réussi à se regrouper et, même avec un effectif réduit

de moitié, elle se prépare à charger. Il paraît évident que le sort de la bataille va se décider dans les instants à venir. Aussi allez-vous vous porter à la tête de votre cavalerie au Gué pour tenter de repousser l'assaillant (rendez-vous au **268**), ordonner un repli général vers le village de Pont Radieux pour réorganiser votre armée (rendez-vous au **258**) ou demander à Glaivas et à ses gardes — qui sont des experts du combat en forêt — de contourner le Bois de la Pépîte pour prendre à revers les moines de la Mante Ecarlate (rendez-vous au **278**) ?

8

Une terrible clameur monte des rangs des troupes de la Cité des Maléfices et un petit groupe de cavaliers appartenant à l'élite des Semeurs de Damnation se lance dans une folle charge, droit sur vous. Les vivats des alliés d'Honoric les saluent tandis que des cris de rage montent de vos rangs. Les soldats qui sont le plus près de vous hurlent pour vous demander de rompre le combat et, quoi qu'il puisse vous en coûter, vous reculez pour vous mettre à l'abri. Les cavaliers d'Honoric viennent de le dépasser et il est fou de rage car son honneur en est, à ses yeux, terni. Cela vous laisse le temps de souffler et vous vous frayez un passage au milieu de vos hommes dont les rangs se referment derrière vous. Vous mettez à profit ce répit pour rejoindre le poste de commandement où les guérisseurs d'Avatar vous prodiguent leurs soins. Dans le camp adverse, il se produit quelque chose de similaire ; une sorte de trêve vient de s'instaurer sur le champ de bataille. Vous recouvrez jusqu'à 10 points d'**ENDURANCE** si vous les aviez perdus. Mais déjà les armées sont prêtes à s'affronter. Si vos alliés sont les habitants des Cimes du Présage, rendez-vous au **74**. Si ce sont les guerriers des villes d'Avenègue et de Sérakub, rendez-vous au **84**.

9

L'homme vous écoute sans manifester le moindre sentiment. Lorsque vous en avez terminé, il hoche la tête et, avant même

que vous ayez pu réagir, il arrache le bandeau qui ceint votre front.

Le Ninja ! s'écrie-t-il. Qui crois-tu pouvoir tromper avec cet Orbe dans ton front ? Eloigne-toi de ce lieu nous n'avons rien à offrir à celui qui manque de sincérité.

La tête basse, maudissant votre stupidité, vous quittez la cité. Vous n'avez plus le temps, maintenant, d'aller demander de l'aide dans un autre lieu. Vous reprenez donc le chemin d'Irsmun, prêt à mourir en héros. Votre aventure se termine ici.

10

A l'évidence, Doré le Jeune n'est pas d'accord avec l'ordre que vous venez de donner. Et c'est en maugréant qu'il y obéit. Soudain, le son d'un cor retentit, donnant à la Légion de l'Épée de Damnation le signal de l'attaque. Aussitôt, elle se précipite en direction de la Ferme. Bientôt s'engage un furieux combat. Heureusement, les elfes dissimulés dans le Bois des Saules apportent à vos hommes un précieux soutien, en expédiant des volées de flèches sur l'ennemi. C'est alors que la Pluie de Damnation, appuyée par un grand nombre de fantassins, avance sur votre cavalerie en lançant flèches sur flèches. Cependant, ils sont trop loin encore pour être réellement dangereux. Doré le Jeune est tourné vers vous, attendant impatiemment vos ordres. Si, la veille au soir, vous vous êtes infiltré dans le camp d'Honoric et que vous avez découvert le contenu de trois grandes caisses, rendez-vous au **180**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **190**.

11

Il faut trois jours pour éteindre tous les incendies qui ont ravagé la cité pendant la grande bataille que vous avez livrée. Enfin, un semblant d'ordre commence à se mettre en place. La population passe, sans transition, du désespoir à la joie la plus intense. Cependant, pas une famille n'a été épargnée et on déplore partout des morts, des disparus ou des blessés. Mais tout le monde est conscient que, si la cité était demeurée sous la

domination de Shadazar, l'avenir aurait été beaucoup plus sombre. Et la population entière se met à l'ouvrage. D'abord réparer les brèches des remparts. Puis vous remettez en vigueur les lois que vous aviez édictées avant de partir à la recherche de l'Orbe et du Sceptre, emblèmes de votre pouvoir. Vous chargez Gwyneth de faire régner l'ordre dans la cité. Vous êtes obligé de vous appuyer entièrement sur elle et de lui faire confiance. Même si cette situation n'est pas des plus satisfaisantes, vous n'avez guère le choix. D'ailleurs, elle ne vous gêne guère, occupée qu'elle est à superviser les réparations des murailles et l'organisation des approvisionnements. Rendez-vous au **21**.

12

Par prudence, vous décidez d'attendre la nuit pour aller faire une reconnaissance dans le camp ennemi. Alors il vous suffira de vous « procurer » un uniforme des armées alliées d'Honoric pour pouvoir circuler sans encombre dans le campement. Les bavardages autour des feux sont toujours pleins d'enseignements et vous pourrez essayer d'évaluer le nombre et l'armement des ennemis avant de leur livrer bataille. La nuit tombe et la lune voilée de nuages est une parfaite alliée. C'est le moment idéal pour exécuter votre plan. Inutile de préciser que votre bonheur est grand de pouvoir utiliser à nouveau toutes vos aptitudes à la dissimulation et au déguisement. Vous arrivez sans peine à la palissade installée autour du bivouac. Deux sentinelles armées de lances et vêtues de cottes de mailles se chauffent les mains à un maigre feu de camp. Vous vous accroupissez à la limite de la zone éclairée. Si vous êtes assez rapide, vous n'aurez pas de mal à mettre hors de combat les deux sentinelles avant qu'on ne se soit aperçu de votre présence. Vous pouvez, si vous le voulez, lancer de la poudre éclair dans le feu pour les aveugler avant de passer à l'attaque. Si vous en avez et si vous décidez de l'utiliser, rendez-vous au **22**. Vous pouvez également, si vous possédez la discipline des Fléchettes empoisonnées, vous approcher en rampant pour leur en expédier une (rendez-vous au **32**). Mais vous avez également la possibilité de lancer un Shuriken contre

l'une d'elles (rendez-vous au **42**) ou encore de passer derrière elles pour les attaquer de dos (rendez-vous au **52**) ?

13

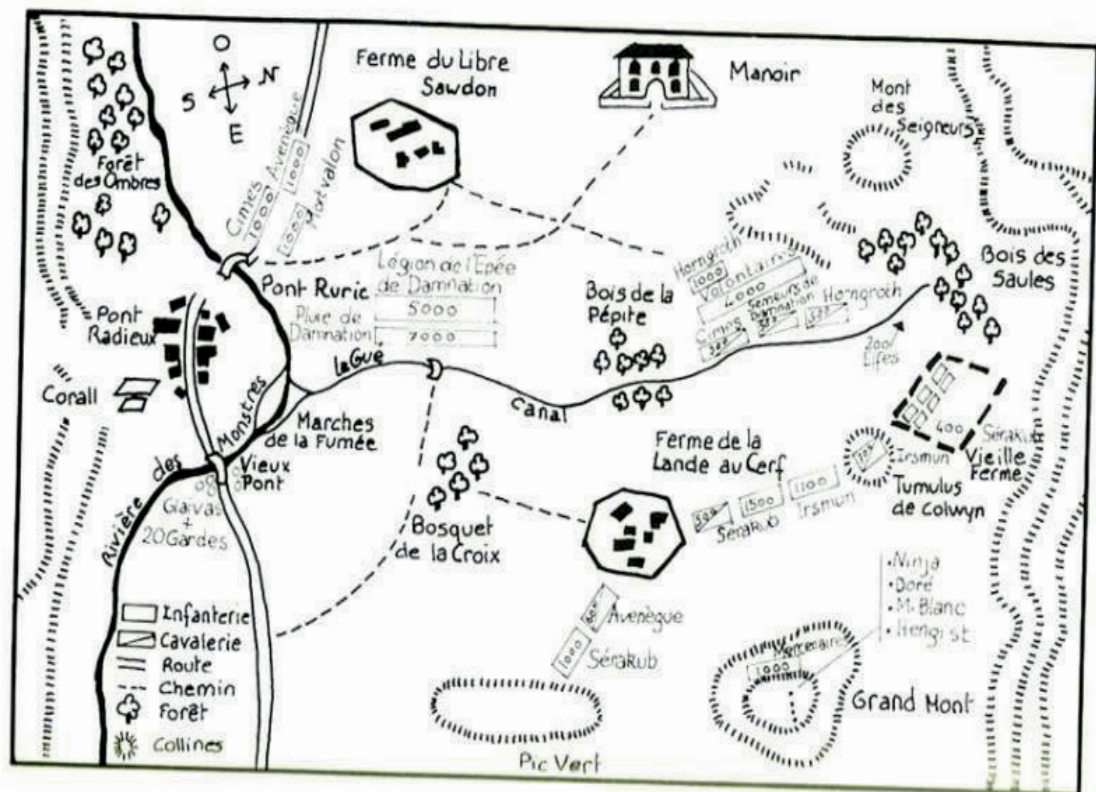
Une fissure court tout autour de la plate-forme de marbre sur laquelle est posé le trône. Elle est si fine que personne, depuis des temps immémoriaux, ne l'a remarquée. Vous frappez légèrement le marbre et, au son, vous découvrez une cavité sous le socle. Il y a donc une niche dissimulée ici. Vous remarquez aussi une tache, comme si le marbre avait été attaqué par une substance corrosive. Votre décision est vite prise. D'un geste, vous faites signe au Sénéchal de se reculer puis, après avoir glissé le Sceptre dans votre ceinture, vous vous enveloppez la main dans un morceau de tenture qui traînait à terre. La main ainsi bandée, vous appuyez de toute votre force sur le socle, là où vous avez décelé la cavité. Aussitôt le bloc de marbre bascule tandis qu'un bruit de verre brisé se fait entendre suivi d'un jet d'acide qui brûle le tissu qui enveloppe votre main.

Rendez-vous au **111**.

14 (carte page suivante)

Un franc sourire éclaire le rude visage de Gwyneth qui affirme que la victoire ne peut que vous sourire puisque vous avez adopté son plan. Elle éperonne sa monture pour se placer en tête des troupes. Doré le Jeune et le Magicien Blanc restent à vos côtés sur le Grand Mont, attendant de voir comment les événements vont tourner avant d'engager leurs propres forces dans la bataille. Hengist et ses deux compagnons font de même. Dans un ordre parfait, votre armée se met en position. Au loin, vous voyez celle d'Honoric faire de même. Sur la carte figurant ci-contre sont indiqués les emplacements des différents régiments. Notez le numéro de ce paragraphe pour pouvoir, si vous le désirez, suivre les péripéties de la bataille.

Rendez-vous au **388**.



Une des araignées fonce sur vous à toute vitesse, évitant les crevasses où elle pourrait s'engloutir et zigzaguant sur la terre calcinée. Vous avancez prudemment et vous essayez de la transpercer avec un morceau de bois mort ramassé à vos pieds. A ce moment précis, l'elfe noir le plus proche de vous prononce une formule de disparition. Votre arme improvisée prend feu et est réduite en cendres dans l'instant même. Vous reculez en espérant que les deux autres araignées, que vous avez perdues de vue depuis un bon moment, ne se trouvent pas juste derrière vous. Vous savez bien — et c'est cela qui vous effraie — que ces terribles bêtes sont capables de se battre à mort si elles croient qu'on veut les chasser de leur territoire. Allez-vous grimper dans l'arbre qui est juste derrière vous (rendez-vous au **413**) ou tenter de vous mettre à l'abri des rochers (rendez-vous au **205**)?

L'Ancien s'écroule à vos pieds, mort. Pendant le combat contre ce terrible ennemi, votre cavalerie n'est pas restée inactive et votre présence et celle de Doré le Jeune Font suffisamment galvanisée pour qu'elle repousse les Semeurs de Damnation. Les pertes ont été considérables dans les deux camps. Allez-vous poursuivre la cavalerie d'Honoric (rendez-vous au **356**) ou préférez-vous tourner bride pour attaquer la Légion (rendez-vous au **366**) ?

Inutile de leur donner trop de détails quant à votre présence ici. Vous vous contentez donc de dire que vous vous rendez à Sérakub. Ils vous prêtent une monture de réserve et vous continuez de chevaucher en leur compagnie. L'Orbe qui luit à votre front éveille leur curiosité, mais ils ne vous en parlent pas en constatant que le sujet vous met de mauvaise humeur. Vous allez pouvoir profiter de ce voyage pour vous renseigner sur Sérakub. Il semble bien qu'il n'y ait ni chef d'État ni roi dans la cité. C'est une république gouvernée par un conseil élu, la Boule,

dont la centaine de membres se réunit pour gérer les affaires de la ville. Et, dans cette Boule, les partisans de Beatan sont légèrement plus nombreux que les adeptes de Dama et du dieu de la Nature. Il faudra convaincre cette assemblée si vous voulez obtenir l'aide que vous recherchez.

Rendez-vous au **27**.

18

Reportez-vous à la carte du paragraphe **14** pour la disposition des régiments. Ainsi vous pourrez, si vous le désirez, noter tous les mouvements de troupes sur la carte du paragraphe **342**. Une brise légère porte jusqu'à vous la sonnerie des trompettes du rassemblement et, immédiatement, vos adversaires font mouvement vers le Pont Ruric pour atteindre le Vieux Pont où vous espérez que Glaivas pourra les arrêter assez longtemps. Car, près du Gué, la Légion de l'Épée de Damnation a commencé à avancer tandis que les cavaliers d'Honoric contournent le Bosquet de la Croix appuyés par les volontaires de la Cité des Maléfices. Il faut réagir, et vite, car s'ils arrivent à opérer leur jonction, vous allez vous trouver dans une situation des plus délicates. Rendez-vous au **106**.

19

Le troll des cavernes tombe lourdement sur le sol. Une rapide volte-face vers les orques vous rassure : ils n'ont pas la moindre envie de se battre contre vous et ils reculent en désordre pour libérer la voie. Pendant les quelques instants où vous l'avez perdu de vue, le corps du troll semble s'être régénéré : les plaies se referment, les os se ressoudent. D'un moment à l'autre, la créature va reprendre le combat. Inutile de vous attarder. A la suite des orques, vous dévalez l'escalier en espérant avoir quitté le Palais avant que d'autres monstres ne vous attaquent.

Rendez-vous au **3**.

Résistant comme elles peuvent, vos troupes reculent vers le canal. L'espace d'un instant, vous craignez qu'elles ne soient anéanties car elles ont hésité à franchir l'eau alors que les attaques ennemies se faisaient plus pressantes. Néanmoins, elles y sont parvenues — les survivants, tout du moins. Et elles ont repris leurs positions initiales. Quant à vous, vous galopez en tous sens pour essayer de rassembler ce qui reste de la cavalerie. Ce qui ne vous empêche pas de voir qu'à gauche la Légion de l'Épée de Damnation est prête à investir la Ferme de la Lande au Cerf, tenue par les mercenaires. L'espace d'un instant, vous êtes gagné par un profond découragement. Mais l'enthousiasme vous revient vite en constatant que votre armée fait plus que se défendre. D'autant plus qu'un bon millier de vos cavaliers en pleine fuite galopent vers vous ! Brandissant le Sceptre, l'Orbe étincelant de mille feux, vous hurlez : — A moi, Guerriers ! La victoire ne peut nous échapper !

Si, avant le début des combats, vous avez relevé le défi d'Honoric, rendez-vous au **50**. Sinon rendez-vous au **40**.

Quatre des notables les plus influents au moment de votre lutte contre l'Usurpateur sont morts ou en fuite. Ainsi Parsifal, le supérieur du monastère de Kwon, a été assassiné par Mandrake, le chef de la Guilde des assassins de la lointaine Wargrave-Abbas. 11 a été remplacé par Hengist qui, bien que jeune, a déjà une grande compétence dans tous les arts martiaux. 11 a remis en vigueur l'entraînement des moines de Kwon pour que votre ville soit digne de sa réputation. Vous avez certainement trouvé en Hengist un précieux collaborateur. Parmi les autres notables, il semble bien que High Steward, l'un des instruments de la propagande de l'Usurpateur, soit mort. Foxglovc, chef de la secte du Lotus Jaune, ordre qui a si bien espionné au service de l'Usurpateur, a disparu sans laisser de traces. Vous avez, bien entendu, dissous l'ordre dans votre cité. Golspiel et un certain

nombre d'autres marchands sont morts ou en fuite. Il faut arriver à nourrir et approvisionner la ville en réorganisant le commerce. Enfin le Démagogue, si rapide à fomenter les troubles ; Gwyneth. Greystaff et Solstice, le grand prêtre du temple du Temps, ont tous survécu. Mais votre plus fidèle allié, le Sénéchal, vous a quitté pour suivre seul les chemins de la Vallée des Morts. Rendez-vous au **31**.

22

Un bond silencieux vous amène près du feu dans lequel vous jetez une pincée de poudre éclair. Aussitôt une intense lueur jaillit, aveuglant les deux gardes. Vous en assommez un pour le compte, mais vous ne pouvez empêcher l'autre de pousser des hurlements. Dans le camp, c'est le branle-bas de combat et, de partout, vous entendez des pas précipités qui se rapprochent de vous. Vite, il faut prendre une décision. Si vous jugez plus prudent de vous enfuir, rendez-vous au **62**. Mais si vous décidez de poursuivre la mission que vous vous êtes assignée, rendez-vous au **72**.

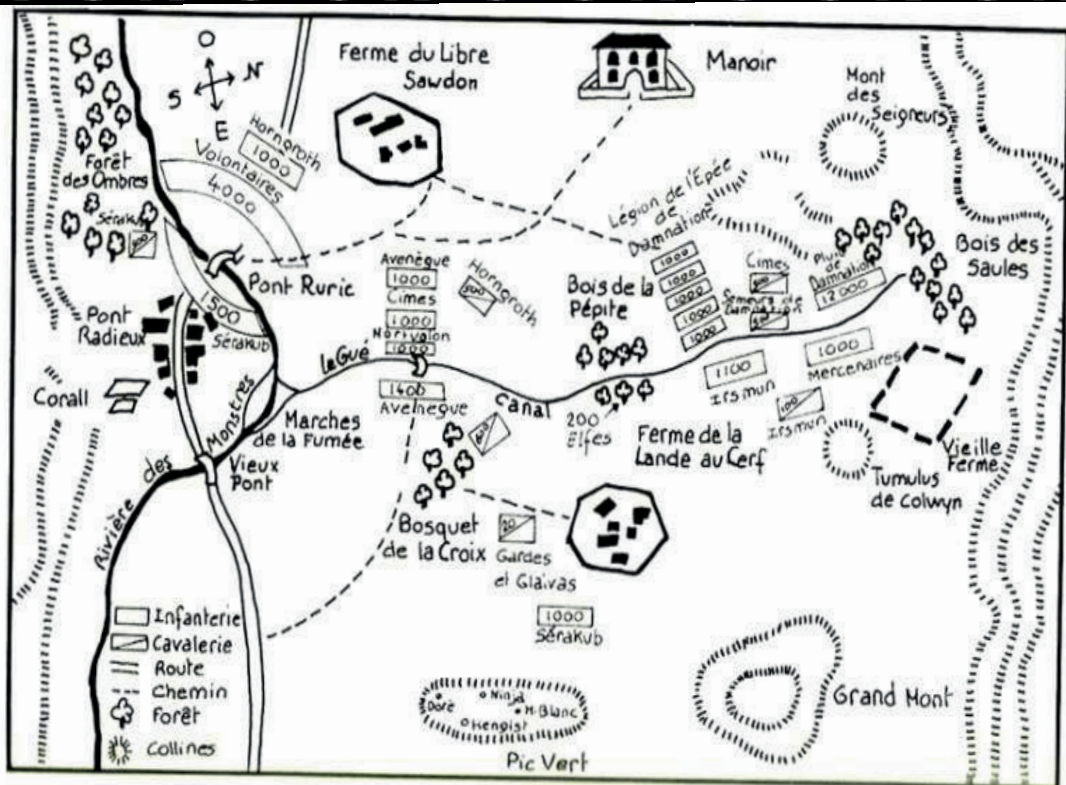
23

Réalisant ce que vous voulez faire, Shadazar vire sur l'aile et pique en direction du toit du temple de Dama. Mais elle a réagi trop tard : en quelques secondes, vous êtes sur elle et, sans hésiter, vous lui brisez l'échiné. Dans une plainte, elle tombe comme une pierre et s'écrase dans une rue de la ville où elle retrouve aussitôt sa forme d'elfe noir. Une forme d'où la vie est maintenant absente. De tous côtés, les forces démoniaques se précipitent vers les portes de la ville en gémissant. Vous vous posez dans les jardins du Palais où vous reprenez, vous aussi, votre forme humaine. Tout s'est passé comme si la potion avait eu une action minutée et synchronisée avec vos mouvements au dixième de seconde près. Des vivats s'élèvent de la foule qui vous reconnaît. Les démons ont quitté la ville. Il reste maintenant à organiser la vie de la cité avec sagesse si vous voulez garder votre popularité. Rendez-vous au **11**.

A l'annonce de votre décision, Obuda Varhegyen pousse un cri de triomphe. Il déclare pompeusement que les lames d'Honoric vont se briser sur le bouclier de votre défense et il commence à donner des ordres pour faire prendre position aux troupes. Doré le Jeune et le Magicien Blanc décident de rester près de vous sur le Pic Vert et d'attendre les premières escarmouches avant d'engager leurs troupes dans le combat. Hengist et ses deux compagnons font de même. Les troupes d'Honoric se mettent en mouvement à mesure que vous mettez vos armées en place. Sur la carte figurant ci-contre, vous pouvez voir la disposition des armées des deux camps. Notez ce numéro pour pouvoir vous y reporter, si vous le désirez, dès que le combat sera engagé. Rendez-vous au **388**.

Vous avancez le long de l'avenue des Saisons, précédé par des orques qui répandent la nouvelle de votre attaque imminente contre les ennemis retranchés dans le Palais. A l'angle de la rue du Clocher, vous vous trouvez nez à nez avec Radziwil, l'un des lieutenants de Foxglove, de l'ordre du Lotus Jaune. Il demande à vous parler. Vous lui faites signe d'avancer. Mais Gwyneth interpose sa monture : pour elle, il n'est pas question d'écouter les espions de l'Usurpateur et, s'il a quelque chose à dire, elle veut qu'il le fasse devant témoins. Radziwil semble saisi d'une rage froide. Il prend la parole avec une politesse et une ironie glacées qui ne laissent pas de vous surprendre. Tout est détruit alentour et il parle comme s'il était au milieu d'une assemblée de courtisans.

— Si la gente dame Gwyneth attaque maintenant, elle pourra reprendre la ville car les orques sont tous occupés à piller les caves du Palais... Et ils boivent tout le vin qu'ils découvrent... A peine a-t-il terminé sa phrase que Gwyneth le chasse. Pour expliquer son attitude de méfiance, elle vous raconte comment Foxglove a trahi la ville en révélant aux elfes noirs les plans des



souterrains qui permettent de passer sous les murailles de la cité. A cause de cette trahison, la ville a été prise par surprise. Allez-vous faire confiance à Radziwil et attaquer le Palais des maintenant (rendez-vous au **417**) ou préférez-vous vous rendre dans la partie de la cité qui n'est pas encore tombée aux mains de l'ennemi pour faire la jonction avec les mercenaires d'Antocidas (rendez-vous au **405**) ?

26

L'ordre que vous venez d'envoyer n'est suivi d'aucun mouvement. Inquiet, vous vous apprêtez à le répéter lorsque surgit, hors d'haleine, un messenger envoyé par Antocidas. 11 prend le temps de reprendre son souffle avant de vous dire, de l'air le plus naturel qui soit :

Nous pouvons attaquer, conformément à vos ordres. Mais à la condition que vous vous engagiez à doubler notre solde.

Votre colère est telle que l'homme, effrayé, fait un bond en arrière. Mais vous vous reprenez vite. Allez-vous lui promettre ce qu'il vous demande (rendez-vous au **36**) ou envoyer les mercenaires au diable et donner l'ordre à votre cavalerie d'attaquer seule la Légion de l'Epée de Damnation (rendez-vous au **368**) ?

27

La ville de Sérakub est bâtie sur les rives de l'Exubérante aux magnifiques eaux bleues et à la vallée fertile. Partout s'étendent des prairies parsemées de fleurs où volettent des papillons multicolores. Bientôt vous franchissez les portes de la très belle Cité des Jardins. Nombre de bâtiments ont été construits avec des pierres multicolores. D'autres sont couverts de plantes grimpantes : des clématites, des volubilis, des lierres dorés qui ruissellent sur les façades. On vous conduit au siège du gouvernement. C'est là que l'assemblée de la Boule tient ses réunions. Des greffiers vous posent des questions et notent vos réponses en ornant toutes les majuscules de belles enluminures !

Tout d'abord, vous avez un peu de mal à les comprendre mais vous vous habituez très vite à leur accent, ce qui vous permet de satisfaire leur curiosité sans difficulté. Enfin, on vous permet de prendre la parole pour présenter votre requête à la Boule. Rendez-vous au **67**.

28

Reportez-vous à la carte du paragraphe **34** pour connaître la position des armées. Ainsi, si vous le désirez, vous pourrez noter tous les mouvements de troupes sur la carte du paragraphe 342. Les trompettes sonnent, les ordres fusent, et l'armée d'Honoric se met en branle. La cavalerie, suivie par la Légion de l'Épée de Damnation, traverse le canal Puis les cavaliers chargent droit sur vos lignes, dans un bruit de tonnerre, entre le Grand Mont et la Ferme de la Lande au Cerf. Les archers les suivent de près, précédant de très peu les fantassins de la Légion. Les alliés d'Honoric, en position près du Gué, chargent à leur tour mais ils se heurtent à la défense des femmes de Sérakub. Un corps à corps acharné s'engage à cet endroit. Sur la gauche, la Milice des Volontaires de la Cité des Maléfices s'engage sur le pont mais, dans cet espace étroit, les archers de Gwyneth ne leur laissent pas la moindre chance. Les Volontaires tentent de fuir, mais ils sont poussés en avant par les troupes d'Horngroth qui tuent impitoyablement tous ceux qui font mine de désertir. Près de vous, une vingtaine d'hommes attendent vos ordres pour agiter les bannières qui indiqueront aux différents régiments les manœuvres à effectuer. Maintenant allez-vous envoyer votre cavalerie charger les cavaliers d'Honoric (rendez-vous au **236**) ou utiliser les quatre cents hommes que vous tenez en réserve pour porter secours aux troupes qui sont en position entre la Ferme et le Grand Mont (rendez-vous au **246**) ?

29

L'apparence de Dom le Devin ne laisse pas de vous surprendre. Vous aviez imaginé un homme au front haut et dont l'intelligence, la sagesse et la séduction se liraient sur le visage.

Or il est petit, plutôt malingre, et il n'a rien d'un homme de guerre. Sa tête ronde comme une boule ne lui donne pas non plus l'air de l'homme réfléchi que vous vous attendiez à trouver. Il est assis sur un trône de pierres multicolores ; la robe qu'il porte est des plus colorées, elle aussi.

— Eh bien, Ninja, vous êtes venu jusqu'à nous pour nous demander de l'aide contre Honoric, ce vantard qui ne connaît que le mal. Et le temps vous est compté : les Fils des Démons de la Faille sont prêts à attaquer votre ville !

Le moins qu'on puisse dire c'est qu'il a l'air bien informé et qu'il ne s'embarrasse guère de préliminaires oiseux ! Rendez-vous au **39**.

30

Votre décision n'a pas été la plus heureuse qui soit. En effet, vos troupes ont reculé en combattant pas à pas mais, arrivées au canal, elles se sont quelque peu éparpillées, laissant la partie belle à l'ennemi qui les a décimées en un instant. Quant à vous, vous êtes pris dans une embuscade que les moines de la Mante Ecarlate ont tendue à proximité de la Ferme de la Lande au Cerf. Vous vous défendez comme un beau diable. Mais que pouvez-vous faire contre deux cents adversaires ? Votre aventure se termine ici.

31

Vous réservez votre première audience dans la salle du trône à Gwyneth, capitaine de la garde, commandant en chef de vos armées, ou plutôt de ce qui en reste. Revêtue d'une armure ayant connu des jours meilleurs, elle s'avance vers le trône d'un pas ferme et s'incline devant vous. Vous vous faites la réflexion que vous ne l'avez jamais vue habillée autrement, pas même à l'occasion de banquets de cour. Elle vous presse de renoncer à la forme du gouvernement en vigueur qui donne nombre de droits aux conseillers et à la chambre de l'Étoile. Vous refusez : pas question d'abandonner les institutions mises en place par votre

père. Vous projetez de convoquer très vite le Conseil. A ce moment, le chambellan de la cour vous annonce l'arrivée d'un messager qui dit venir des Cimes du Présage et de la Cité des Maléfices. Il est habillé comme un ménestrel. Gwyneth a froncé les sourcils en entendant prononcer le nom de la Cité des Maléfices. Vous donnez l'ordre qu'on introduise l'homme. Rendez-vous au **81**.

32

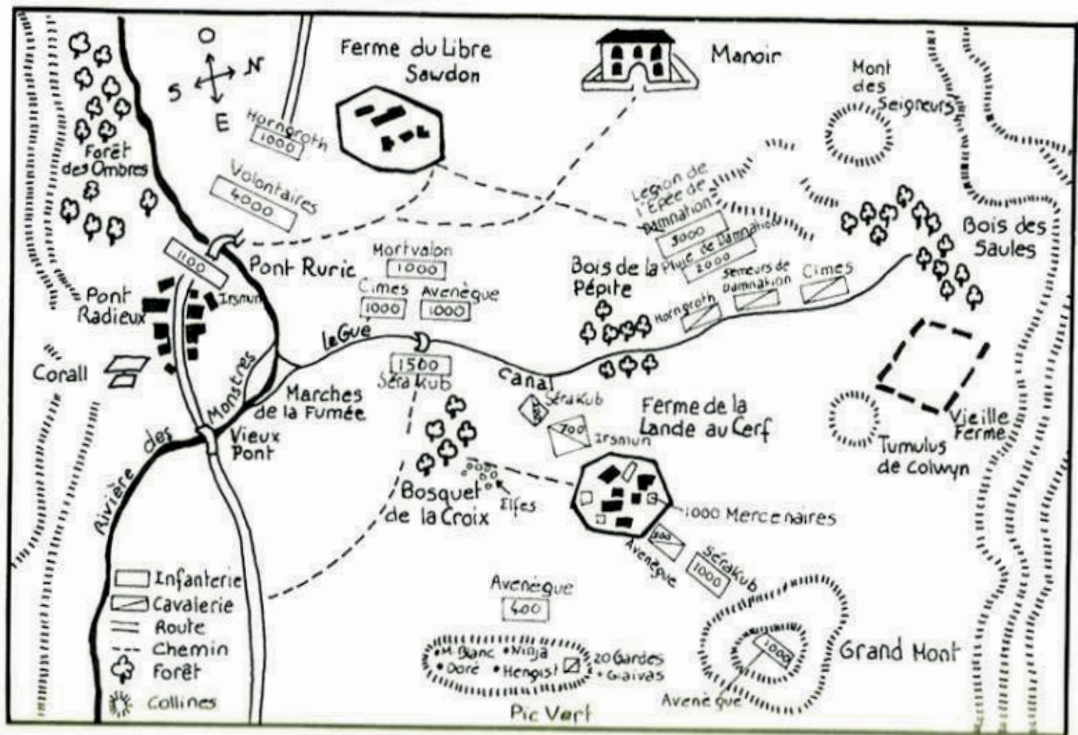
Vous vous préparez à souiller, la Fléchette empoisonnée bien en place sur votre langue. Vous atteignez le garde juste au creux du genou, là où sa cuirasse ne le protège pas. Il titube et s'écroule, mort. Inquiet, son compagnon s'approche et s'agenouille auprès du corps, vous tournant le dos. L'occasion est trop belle : un bond en avant, une manchette, et le voilà assommé. Vous déshabillez l'un des gardes et vous enflez uniforme et cote de mailles en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Vous voilà soldat de la ville d'Avenègue dans l'uniforme de la légion de Vasch-Ro ! Rendez-vous au **122**.



33

Force Gwyneth se tient au centre de la place des Saisons. Elle est le chef des armées de la ville et commande aux archers. Par ailleurs, elle a le titre de grand prêtre du temple de Dama, chef

des armes de tous les dieux. Elle est entourée de près de deux cents femmes archers qui sont, comme clic, très entraînées et puissamment armées. Certaines sont à cheval. Autour de ces redoutables écuyères, un certain nombre de citoyens forment une milice de volontaires. A la tête de cette milice se trouve le Démagogue. Il harangue ses troupes, essayant de les fanatiser en vue du combat. Il hurle qu'il faudra vaincre ou mourir en se démenant comme un beau diable. Greystaff, le grand prêtre d'Avatar l'Unique, est présent, lui aussi, entouré d'une partie de son clergé. Tous mettent leurs pouvoirs de guérison au service des combattantes de Gwyneth. Alors, le cœur battant, vous les rejoignez et, dans le silence relatif que Gwyneth a eu bien du mal à imposer, des vivats fusent quand on vous reconnaît. On dirait que votre apparition a redonné un formidable souffle de vie à plus d'un combattant démoralisé l'instant d'avant. Gwyneth vous confirme qu'il y a encore de nombreux îlots de résistance dans la cité. Les mercenaires d'Antocidas le Borgne ont refusé de se soumettre aux Fils des Démon du Rift et ils tiennent encore quelques points stratégiques. Par ailleurs, Gwyneth a obtenu des prêtres du Temple du Temps qu'ils usent de tous leurs pouvoirs magiques contre les démons envahisseurs de la ville. Le Temple du Père des Glaces refuse malheureusement d'ouvrir ses portes, et vous ne pourrez pas bénéficier de son aide. Il vous reste maintenant à trouver la tactique à employer pour mettre en déroute les forces du mal qui ont investi la ville. Vous pourriez peut-être profiter de leur négligence car, croyant la ville soumise, elles ne surveillent pas tout ce qui s'y passe. L'ennemi a concentré ses forces dans le Palais sous le commandement de Shadazar, le démon le plus tristement célèbre de tous ceux qui peuplent le Rift. Avant toute chose, Greystaff vous lance une bénédiction de la Bonne Santé qui, dans l'instant, vous redonne 20 points d'**ENDURANCE**. Allez-vous maintenant vous engager dans l'avenue des Saisons pour livrer bataille dans l'allée menant au Palais (rendez-vous au **25**) ou jugez-vous plus sage de faire la jonction avec les mercenaires d'Antocidas en traversant les quartiers de la ville qui ne sont pas encore occupés (rendez-vous au **37**) ?



34 (carte page précédente)

Hivatala, satisfaite que sa stratégie ait prévalu, se met sans plus attendre en selle pour aller donner ses ordres à l'armée. Doré le Jeune et le Magicien Blanc restent près de vous sur le Pic Vert attendant les premières escarmouches avant d'engager leurs troupes. Hengist et ses deux compagnons font de même. Dans un ordre parfait vos troupes se mettent en place ; celles d'Honoric en font autant. Vous pouvez voir sur la carte figurant ci-contre la disposition des deux armées. Notez le numéro de ce paragraphe pour pouvoir, si vous le désirez, vous y reporter pour suivre les péripéties des combats. Rendez-vous au **388**.

35

Votre dernier Shuriken vient de ricocher sur un obstacle et vous avez manqué les araignées. Deux d'entre elles sautent sur vous. Vous tentez de les écraser, mais trop tard : elles vous ont déjà mordu, et leur venin s'infiltré dans vos veines. Quelques secondes suffisent pour vous tuer. Vous n'aurez heureusement pas le loisir de voir votre ville soumise à la domination des démons du Rift.

36

L'envoyé d'Antocidas est parti porter votre réponse en courant à perdre haleine, et les mercenaires passent immédiatement à l'action. Une volée de flèches les accueille, mais ce sont des combattants chevronnés. ils s'arrêtent un court instant. Boucliers levés, ils forment la tortue et se remettent en marche avant que les archers n'aient regarni leurs armes. Ils infligent des pertes considérables sur leur passage. Les archers ennemis sont obligés de rompre les rangs et Antocidas charge le flanc de la Légion de l'Épée de Damnation. Une partie des troupes a le temps de faire volte-face pour recevoir cette charge, et la contre-attaque de la Légion ne se fait pas attendre. Dans le ciel, vous apercevez le Magicien Blanc qui a réussi à mettre les trois reptiles volants hors de combat. Ses vêtements sont couverts de sang. Il est

épuisé et ne pourra vous aider plus. Le sort de la bataille n'est pas joué, loin s'en faut. Près de vous, vous avez cinq cents cavaliers des Cimes du Présage qui n'ont pas encore pris part à l'offensive. Allez-vous leur donner l'ordre de charger depuis le Tumulus de Colwyn pour bousculer les archers ennemis et tomber sur l'arrière de la Légion après avoir contourné les mercenaires d'Antocidas (rendez-vous au **46**) ou préférez-vous prendre vous-même la tête de cette charge avec Doré le Jeune (rendez-vous au **56**) ?

37

Constatant que toute résistance n'a pas cessé, un grand nombre d'habitants se joint à vous. Vous êtes près d'un millier quand vous arrivez en vue des oriflammes d'Antocidas brodées d'une épée d'or et d'une bourse gonflée. Lui et ses mercenaires se sont retranchés dans les casernes et ils ont subi relativement peu de pertes. Mais il ne faut pas se leurrer, les assiégeants sont largement plus nombreux que vos hommes et ceux d'Antocidas réunis. Ceux qui vous assiègent sont des régiments d'orques commandés par des elfes noirs. D'une façon générale, les grandes et belles créatures que sont les elfes ne se soumettent pas aux forces du mal. Mais les elfes noirs qui sont ici ont vendu leur âme et, mis au ban de leur propre peuple, ils se trouvent dans le camp de vos ennemis. Allez-vous prendre la tête de l'armée des femmes-archers de la ville pour commander l'assaut contre les elfes noirs (rendez-vous au **289**) ou attendre à l'arrière (rendez-vous au **297**) ?

38

Reportez-vous à la carte du paragraphe **24** pour connaître les positions des différentes armées. Et, si vous le désirez, vous pourrez noter les mouvements de troupes sur la carte du paragraphe **342**. Les sonneries des trompettes et les ordres lancés parviennent jusqu'à vous. Les archers d'Honoric, la Pluie de Damnation, expédient dans le même instant deux mille flèches sur les mercenaires d'Antocidas, tandis que la Légion de

l'Épée de Damnation fait mouvement vers le canal pour attaquer les troupes de Gwyneth. Quant aux Semeurs de Damnation, ils chargent les écuyères. Les cavaliers des Cimes, eux, appuient la Légion contre Antocidas. Les alliés d'Honoric lancent alors une première attaque contre les armées d'Avenègue qui défendent le passage du Gué. A l'extrême gauche, la milice des Volontaires de la Cité des Maléfices attaque le Pont Ruric. Au prix de lourdes pertes, la Légion et la cavalerie sont obligées de battre en retraite au Gué : les Avenègues font preuve d'une incroyable bravoure. L'offensive perd de sa force et les troupes de Gwyneth parviennent à faire une brèche importante dans les rangs des attaquants qui déferlent par vagues. C'est le moment que choisissent les moines de la Mante Ecarlate pour se lancer sur les troupes d'Antocidas. Une pluie de carreaux d'arbalètes s'abat sur les mercenaires qui sont aussi attaqués par les fantassins sur leur flanc et, de front, par les cavaliers. Ils perdent en quelques secondes près du tiers de leurs effectifs. La panique qui s'est emparée des survivants est telle qu'en s'enfuyant ils sèment une pagaille noire. Rendez-vous au **48**.

39

Avant même que vous ayez pu répliquer, le Devin poursuit :

— Savez-vous, Ninja, que si nous vous donnons notre appui, la ville de Mortvalon s'alliera avec Honoric ? Et vous aurez en face de vous non seulement la terrible Légion de l'Épée de Damnation, mais également celle des Anges de la Mort et une unité de cavalerie surentraînée : les Ailes de la Mort. Vous pouvez lui affirmer que, quelles que soient les armées que vos adversaires pourront aligner, vous êtes sûr de la victoire s'il vous apporte son aide (rendez-vous au **59**). Mais si vous êtes avant tout curieux de savoir comment il peut être aussi bien renseigné, rendez-vous au **69**.

C'est à peine si les cavaliers vous jettent un regard lorsqu'ils vous croisent. A l'évidence, ils n'ont plus la moindre confiance en vous. Sans doute parce que vous avez refusé d'affronter Honoric en combat singulier. Le front baissé, vous poussez votre monture vers le Tumulus de Colwyn, vous promettant — une fois l'avoir atteint — d'y vendre chèrement votre peau. Mais vous n'aurez même pas cette dernière satisfaction car, passant à proximité de la Ferme de la Lande au Cerf, vous tombez dans une embuscade dressée par les moines de la Mante Ecarlate. Votre aventure se termine ici.

41

Vous attaquez du bec et des griffes le terrible vautour-dragon. Vos coups sont puissants, violents, bien ajustés et répétés. Mais vous aviez compté sans la queue de la créature : elle s'enroule autour de vous et vous expédie au sol comme un boulet. Sans vous laisser le temps de réagir, Shadazar vous achève. Votre mort sonne la fin de toute présence humaine à l'est du Manmarch qui sera désormais dominé par les créatures diaboliques de la Faille.

42

Votre Shuriken siffle en direction du garde le plus proche de vous à la vitesse du serpent qui disparaît dans l'herbe. Puisqu'il fait nuit, vous n'avez besoin que de 7 pour réussir votre lancer. Si vous avez atteint votre cible, rendez-vous au **82**. Si vous la manquez, rendez-vous au **92**.

43

Wargrave-Abbas est une ville de la côte située à l'extrême nord du pays. C'est également une ville de solides traditions militaires. Les adeptes de Dama y ont créé une école qui a déjà formé des générations de soldats de métier. La place est commandée par une femme très célèbre dans le métier des armes : Frida la Vigilante. 11 y a longtemps, lorsque vous avez quitté la forteresse

de Guen Dach pour vous rendre dans l'île des Songes Paisibles, vous avez visité ce port. Vous espérez bien que personne ne se rappellera que c'est à cause de vous que le supérieur du Temple de Kwon a été assassiné par Mandrake, le chef de la Guilde des assassins. Mais, ce qui est surtout important en l'occurrence, c'est qu'il faut plus d'un mois pour atteindre Wargrave-Abbas. Vous ne pourriez donc pas être revenu avant l'attaque d'Honoric, le 1^{er} du mois de Grimwierd. Rendez-vous au **61**.

44

Avant que le conseil de vos commandants ne se disperse, vous leur racontez ce que vous savez à propos des terribles reptiles volants qui sont enfermés dans les coffres de bois au camp d'Honoric. La description que vous en donnez sème la consternation parmi vos alliés. Mais le Magicien Blanc vous promet qu'il utilisera toutes ses connaissances pour essayer de neutraliser ces monstres redoutables. La confiance semble renaître sur les visages, y compris sur le vôtre qui exprime tout le soulagement du monde. Rendez-vous au **54**.

45

Le Sceptre est orné du griffon, symbole de votre famille. Mais ni le Sceptre ni l'Orbe ne portent la moindre inscription qui pourrait vous éclairer sur leurs éventuels pouvoirs magiques. Il faudrait que vous puissiez trouver un magicien très puissant capable de percer pour vous les mystères qu'ils recèlent peut-être, à supposer toutefois qu'il y ait le moindre pouvoir magique en eux, ce qui n'est pas prouvé. L'Orbe d'émeraude est un petit objet de forme ovoïde qui fait penser à un œil comme il vous est arrivé d'en voir dans certaines contrées reculées. Une impulsion que vous ne contrôlez pas vous pousse à porter l'Orbe à votre front. Allez-vous obéir à cette étrange envie qui vient tout juste de vous traverser l'esprit ?

Si tel est le cas, rendez-vous au **123**.
Sinon rendez-vous au **135**.

La cavalerie dévale le Tumulus au triple galop. Mais les archers d'Honoric déciment vos vaillants cavaliers et, après une pluie de flèches particulièrement meurtrières, vos alliés des Cimes du Présage sont obligés de prendre la fuite. Il ne restera plus à la Légion de l'Épée de Damnation qu'à balayer le reste de vos troupes sur les flancs de la colline. C'est un petit détachement des Semeurs de Damnation qui vous accule, isolé des vôtres, au sommet du Grand Mont. Votre fin héroïque sera peut-être chantée par les ménestrels dans le futur, mais votre aventure s'achève ici.

Pendant quelques instants, vous planez dans les airs, attendant le moment où vous pourrez l'attaquer tout en restant hors de portée de la terrible queue aux piquants acérés. Alors vous plongez sur clic. Mais au moment où son cou se présente sous votre bec, la potion magique cesse brutalement de faire effet. Vous reprenez votre forme humaine suspendu par les dents à la nuque écailleuse de la créature mi-vautour, mi-dragon. D'un seul mouvement de son corps puissant, Shadazar se débarrasse de vous : vous tombez comme une pierre au milieu d'une rue, ce qui vous fait perdre 10 points d'**ENDURANCE**. Elle vous croit mort, ne pouvant imaginer un seul instant que les nombreuses acrobaties équestres auxquelles vous vous êtes entraîné dans votre jeunesse — ainsi que la boue qui amortit votre chute vous ont peut-être sauvé la vie. S'il vous reste donc un souffle de vie, rendez-vous au **113**.

La charge de la Légion de l'Épée de Damnation culbute l'infanterie de vos alliés. Il faut leur porter secours. Près de vous, les porteurs de bannière attendent vos ordres pour les transmettre aux différents régiments. C'est le moment ou jamais de lancer la cavalerie d'Irsmun dans le combat. Les archers

ennemis ont fait volte-face et ils expédient une pluie ininterrompue de flèches mortelles sur le flanc de votre armée. Force Gwyneth est obligée d'effectuer un repli stratégique sous peine de voir toutes ses troupes anéanties. Ce mouvement se fait en bon ordre, ce qui lui permet de se diriger vers vos lignes sans trop de pertes. Néanmoins, vous donnez l'ordre au millier de cavaliers de Sérakub que vous avez gardé en réserve d'attaquer la Ferme de la Lande au Cerf pour soulager la pression qui s'exerce sur elle. Si, la veille de la bataille, vous avez réussi à pénétrer dans le camp ennemi et découvert ce que contiennent trois coffres de bois, rendez-vous au **58**. Sinon rendez-vous au **68**.

49

Votre seul moyen d'échapper aux griffes de la créature mi-vautour, mi-dragon est de piquer vers le sol. Ce que vous faites dans l'instant. Mais Shadazar est déjà sur vous. Allez-vous faire une brusque volte-face (rendez-vous au **145**) ou tenter de reprendre de la hauteur, en sachant néanmoins que cela vous fera perdre de la vitesse (rendez-vous au **165**) ?

50

A votre cri, il semble que le temps se soit arrêté sur le champ de bataille. Les cavaliers qui fuyaient éperdument retiennent leurs montures qui se cabrent et qui ruent. Les yeux de ces hommes farouches sont humides de larmes : ils ont retrouvé le Ninja ! Bientôt six cents d'entre eux vous entourent. A leur tête, vous regagnez le Tumulus de Colwyn. Doré le Jeune, quant à lui, fait des prouesses pour empêcher les guerriers des Cimes de franchir le canal. Soudain, faisant irruption de la Ferme de la Lande au Cerf, deux cents moines de la Mante Écarlate se lancent à l'assaut du Tumulus.

— Le Bois des Saules ! hurle Hengist. Imbéciles que nous sommes, ils devaient se cacher dans le Bois des Saules !

Avec une incroyable détermination, les porteurs de bannières se massent autour de vous. Et déjà la cavalerie se porte à votre

secours. Mais rien ne pourrait arrêter les adorateurs de la Mante Écarlate... Et pourtant, les moines semblent se figer, et vos troupes font de même. Alors, dans l'inquiétant silence qui vient de faire suite aux fracas des combats, se fait entendre un léger bruit de pas. A votre front, l'Orbe lance des éclairs, frémissant à l'approche d'une créature née de la plus sombre des magies : un Ancien ! Vous faites face à un Ancien. Peut-être le même que celui que vous avez combattu dans votre lutte contre l'Usurpateur! D'ignobles tentacules se tordent autour de sa bouche, sortent de ses manches. L'un d'eux brandit une lourde massue. Et vous ne pouvez vous empêcher de frémir en l'entendant déclarer d'une voix rauque :

Ainsi, Ninja, tu as survécu. Et pourquoi, puisque tu vas maintenant achever un règne qui n'a pas même commencé...

Vous allez devoir combattre cette horreur. Impossible de vous servir de vos pieds ou de tenter une mise à terre, puisque vous êtes à cheval. En revanche, tous les coups de poing vous sont permis, et vous pouvez utiliser votre Sceptre comme massue (en notant que, dans ce dernier cas, vous ne pouvez faire appel à votre Force Intérieure). Allez-vous tenter la patte du Tigre (rendez-vous au **60**), essayer de lui porter un violent coup de Sceptre (rendez-vous au **70**) ou lancer votre cheval sur lui pour le renverser (rendez-vous au **80**) ?

51

Une fente dans le marbre du socle, si fine qu'elle est passée inaperçue depuis des temps immémoriaux, attire votre attention. De plus, vous distinguez dans la pierre une sorte de tache. Pris d'une idée subite, vous posez les mains sur cette tache et vous pesez sur le socle de toute la force dont vous êtes capable. Vous aviez vu juste : très certainement il y a une cavité sous le trône car le socle commence à basculer ! C'est à ce moment que, dans un bruit de verre brisé, un jet d'acide vous atteint au bras, vous arrachant un hurlement. Sous le regard impuissant du Sénéchal, vous vous tordez de douleur. Enfin, vous parvenez à reprendre

vos esprits, mais vous avez perdu 3 points d'ENDURANCE dans l'aventure. Le socle a maintenant complètement basculé. Rendez-vous au **111**.

52

Vous rampez vers les deux gardes sans que le moindre brin d'herbe soit agité. Vous vous redressez juste derrière l'un d'eux inconscient de votre présence. Une fulgurante Patte de Tigre sur sa nuque offerte l'étend pour le compte. L'autre garde se retourne tout d'une pièce en entendant le bruit de sa chute. Mais avant même qu'il ait le temps de réagir, vous tentez le coup de pied de Tigre Bondissant. Sa **DÉFENSE** est de 7. Si votre coup de pied l'atteint, rendez-vous au **102**. Si vous le manquez, rendez-vous au **112**.

53

Puisque votre Sceptre peut, par la seule force de votre pensée, vous donner l'appui que vous désirez, vous avez pris soin de l'emporter avec vous. Le premier jour, vous contournez la Grande Faille du Rift. Ce gouffre est une véritable plaie dans le pays d'Orb. C'est un effroyable labyrinthe qui s'enfonce à une invraisemblable profondeur, peuplé de créatures démoniaques.

C'est là aussi que les Anciens se sont installés, il y a bien longtemps, avant même l'arrivée des premiers hommes dans cette région. Et, à l'abri de la lumière du jour, ils usent, dit-on, d'innombrables pratiques. Mieux vaut vous en éloigner au plus vite. Votre vue perçante vous a montré, pendant un court instant, une ombre noire, haut au-dessus de votre tête. Une deuxième ombre la rejoint. Peut-être ne s'agit-il que de corbeaux, mais il pourrait tout aussi bien s'agir de créatures envoyées par les elfes noirs de la Faille pour vous surveiller. Inquiet, vous pressez le pas.

Rendez-vous au **243**.

Les deux armées ont maintenant pris position. Soudain, une sonnerie retentit dans les rangs adverses et un héraut avance vers vous, précédant le terrible Honoric.

— Ninja, nous te défions, au nom du puissant Honoric, maître de la Légion de l'Épée de Damnation. Tu prétends être le seigneur d'Irsmun ! Prouve-le ! Avance et viens te battre, Ninja ! Sinon tu n'es qu'un lâche !

Puis le héraut recule d'un pas. Doré le Jeune vous presse de relever le défi. Glaivas trouve, quant à lui, qu'accepter ce duel serait une lourde erreur. Allez-vous néanmoins accepter le duel (rendez-vous au **414**) ou le refuser au risque de passer pour un couard aux yeux de Doré le Jeune (rendez-vous au **64**) ?

Autour de vous, tout n'est que confusion. Les cris des orques se lançant à l'assaut, ceux des hommes blessés, mêlés aux bruits des armes, vous assourdissent. Puis la sonnerie d'un clairon vous parvient et vous reprenez un peu espoir. La silhouette du Temple du Temps se découpe dans l'obscurité, faiblement éclairée par les lueurs de torches qui ont été disposées en forme d'étoile sur la place qui lui fait face. Sautant de l'aile du moulin, vous vous laissez tomber sur un toit. Et de là, bondissant de toit en toit, vous finissez par atteindre un balcon surplombant la place. Vous découvrez alors un spectacle qui a vraiment de quoi vous réjouir. Rendez-vous au **33**.

Vous piquez des deux pour rejoindre le Tumulus de Colwyn où, avec Doré le Jeune, vous prenez la tête de la cavalerie. Vous élevez le Sceptre bien haut en hurlant à pleins poumons : « Gloire à Irsmun ! » Et la voix de Doré le Jeune répond d'un vibrant : « Gloire à Rocheval ! » Vous chargez dans un ensemble

parfait. Si vous avez rencontré Honoric en combat singulier avant la bataille, rendez-vous au **76**. Sinon rendez-vous au **86**.

57

L'escalier arrive au niveau de la salle du Trône. Là, vous découvrez le Sénéchal, plié en deux par la douleur, appuyé aux lourdes portes qui en barrent l'entrée. Pendant les jours difficiles de votre court règne, il vous a maintes et maintes fois prouvé sa fidélité. Dès qu'il vous aperçoit, son visage exprime tout à la fois le soulagement et la joie que lui procurent votre présence, et la compassion pour les souffrances que vous avez endurées. Il vous dit tout l'espoir que votre arrivée fait naître en lui : — O Ninja, vous êtes revenu pour nous sauver une fois de plus ! Je le savais !

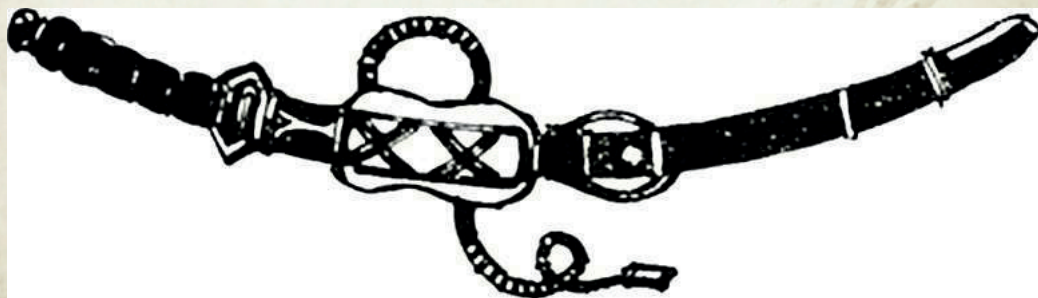
Il est blessé, gravement à l'évidence. Mais ses jours ne semblent pas en danger. Rapidement, vous lui demandez si personne ne se trouve dans la salle du Trône. Ce qu'il vous confirme d'un hochement de tête, au moment même où des hurlements d'orque se font entendre, provenant du niveau inférieur. Allez-vous mettre le Sénéchal à l'abri dans la salle du Trône quitte à perdre un temps précieux (rendez-vous au **177**) ou, sans vous occuper de lui davantage, allez-vous bondir au bas des marches pour livrer bataille (rendez-vous au **189**) ?

58

Vous avez fait part au Magicien Blanc de ce que vous avez découvert dans le camp d'Honoric. Alors que vous alliez ordonner une nouvelle manœuvre, il vous dit calmement :

Le temps est venu pour moi d'intervenir, Ninja ! Puis, étendant les bras, il commence à murmurer une étrange incantation. Et soudain, à la stupéfaction de tous ceux qui sont présents autour de vous, il s'élève dans les airs en direction du Bois des Saules. C'est alors qu'aux hurlements des combattants succèdent des cris de terreur : trois monstrueux reptiles volants viennent d'apparaître au-dessus du Manoir. Toutes griffes dehors, fouettant l'air de leurs énormes queues armées de dards

empoisonnés, ils fondent sur les troupes des Cimes du Présage. Le Magicien Blanc s'est immobilisé, haut dans le ciel. De toute la force de ses poumons, il leur lance un long cri. Les créatures lèvent aussitôt la tête et, piaillant de fureur, volent vers lui. La mêlée qui s'ensuit est de la plus extrême confusion. Les reptiles cherchent à déchirer de leurs griffes le malheureux Magicien dont les décharges d'énergie ne font que légèrement entamer leur peau, dure comme du cuir. Mais vite vous reportez votre attention sur les combats qui se déroulent à terre. La situation n'est guère brillante ! Sous les charges répétées de la cavalerie d'Honoric, les mercenaires d'Antocidas reculent. Les Semeurs de Damnation se préparent à fondre sur l'infanterie déjà désorganisée de Gwyneth. Les hommes postés au Gué ne résistent que par miracle et, d'ailleurs, une estafette vient d'arriver pour réclamer en renfort la cavalerie d'Avenègue qui pourrait, peut-être, bousculer les guerriers de Montvalon. Les dévots de Beatan, de la cité de Sérakub, ne vont pas tarder à investir la Ferme de la Lande au Cerf... La moindre erreur de votre part et la bataille est perdue. Allez-vous donner l'ordre à la cavalerie de Gwyneth de charger le flanc de la Légion de l'Épée de Damnation — ce qui donnerait le temps à son infanterie de se réorganiser — et envoyer la cavalerie avenègue sur le Gué (rendez-vous au **78**) ou ordonner à ces deux unités de charger ensemble la Légion (rendez-vous au **88**) ?



59

Votre affirmation fait ricaner Dom le Devin. — Eh bien, je me demande d'où vous tenez cette certitude, dit-il, mais je ne vous vois pas rester bien longtemps sur votre trône. Je n'ai donc pas de raisons de risquer la vie de mes concitoyens. D'ailleurs, j'ai

beau faire appel à toutes mes capacités de divination, il semble que quelqu'un veuille m'empêcher de voir votre avenir. Quelle que soit ma peine de vous laisser ainsi isolé, je ne peux donc rien pour vous.

Et, se levant, il s'éloigne de vous dans un chatoisement de lumière. On vous reconduit aux portes du palais, puis aux portes de la ville. Malgré votre colère, il ne vous reste plus qu'à retourner à Irsmun et à organiser seul votre défense. Rendez-vous au **99**.

60

D'un geste souple, vous tirez la bride de votre monture qui, se cabrant, vous permet d'abattre le tranchant de votre main sur la nuque de l'Ancien.

ANCIEN

DÉFENSE contre la Patte du Tigre : 7

ENDURANCE : 22

DOMMAGES : 1D + 2

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **90**. S'il est encore en vie, il vous balance sa massue dans les côtes. Votre DÉFENSE est de 7. Si son coup vous atteint, vous subissez les DOMMAGES habituels avant de vous rendre au **110**. S'il vous manque, vous pouvez de nouveau tenter la Patte du Tigre (reprenez le combat au début de ce paragraphe), lancer votre cheval sur lui (rendez-vous au **80**) ou essayer de lui asséner un coup de votre Sceptre (rendez-vous au **70**) ?

61

A votre demande, les lettrés viennent vous rejoindre dans la salle du conseil, chargés d'une quantité impressionnante de livres et de parchemins. La première remarque que vous faites est que, si le Manmarch a toujours la même représentation sur les cartes que vous consultez, il n'en est pas de même pour les pays qui l'entourent. Les noms changent, les emplacements des cités

également. Cela ne va pas être facile. Allez-vous demander à vos savants de faire des recherches sur Upanishad (rendez-vous au **351**), l'Aube Grise (rendez-vous au **381**), Sérakub (rendez-vous au **391**), Wargrave-Abbas (rendez-vous au **43**) ou les Cimes du Présage (rendez-vous au **401**)? Mais si vous savez à quelle ville vous allez proposer une alliance, rendez-vous au **281**.

62

Vite, vous tournez les talons pour vous fondre dans l'obscurité. Vos poursuivants sont vite distancés car nul ne peut attraper un Ninja dans la nuit. Mais vous n'avez rien découvert et vous retournez à votre campement en maugréant. Rendez-vous au **100**.

63

Devant le Palais, tous les combattants se sont immobilisés pour observer l'incroyable affrontement qui se prépare dans les airs. Au moment même où Shadazar arrive sur vous, vous battez puissamment des ailes, ce qui vous propulse haut dans le ciel. Tournant la tête, vous la voyez maintenant loin au-dessous de vous. Vous savez maintenant une chose importante : votre rapidité est bien supérieure à celle de votre adversaire. Mais le combat risque d'être long et il faut en finir le plus vite possible car, au sol, les trolls sont en train d'attaquer de toutes parts. Vous pouvez, profitant de votre position dominante, vous laisser tomber sur Shadazar comme une masse (rendez-vous au **23**) ou bien, sans prendre plus d'élan que vous n'en avez déjà, vous pouvez essayer de lui briser le cou d'un coup de bec bien ajusté (rendez-vous au **47**) ?

64

Dédaigneusement, vous refusez le combat. Ce qui provoque aussitôt dans vos rangs des murmures de déception. Si vos alliés sont les habitants des Cimes du Présage et de Fendil, rendez-vous au **74**. Si ce sont les soldats de Sérakub, rendez-vous au **84**.

Deux de vos Shurikens atteignent leur but, tuant net deux araignées. Mais il en reste une, et vous n'avez plus de Shuriken. Allez-vous grimper dans l'arbre où vous pourrez essayer de tuer l'araignée qui ne manquera pas de vous poursuivre, en utilisant les lames d'acier de vos manches (rendez-vous au **143**) ou préférez-vous vous saisir d'une pierre pour tenter de l'écraser (rendez-vous au **105**) ?

L'Ancien tombe raide mort aux pieds de votre monture. Et ce n'est pas votre seule victoire. En effet, la charge menée par votre cavalerie a été décisive : la Légion est en déroute et vos armées, galvanisées par ce premier succès, se regroupent pour passer à l'offensive. Un vent d'espoir s'est levé dans vos rangs. Les Volontaires de la Cité des Maléfices fuient en tous sens, bousculant les hommes d'Honoric qui se trouvent sur leur chemin. Tout n'est pas encore joué néanmoins car, dans votre camp, nombre de régiments ont été décimés par cette très longue bataille. C'est le cas, en particulier, pour les troupes qui défendent la Ferme. Mais vous les laissez quand même seuls pour vous lancer à la poursuite des fuyards. Rendez-vous au **250**.

Lentement, vous promenez votre regard sur l'assemblée qui vous fait face, essayant de deviner à qui vous avez affaire pour décider de ce que vous allez dire et surtout de la façon dont vous allez vous exprimer. Vous êtes quelque peu nerveux. Mais la présence du Sceptre à votre côté vous redonne vite confiance en vous. Il serait difficile de réunir personnages plus différents ! Heureusement, la plupart d'entre eux portent des vêtements représentatifs de la déité qu'ils vénèrent. Il semble bien que les adeptes de Beatan, en grand nombre, soient dispersés un peu partout dans la salle ovale. Vous les reconnaissez facilement à



67 *Lentement vous promenez votre regard sur l'assemblée qui vous fait face.*

leur emblème : la demi-roue à cinq rayons qui représente les Innombrables Possibilités. Devant vous, un groupe d'hommes et de femmes portent l'épée et le bouclier en losange des serviteurs de Dama. A côté sont assis des hommes étranges vêtus de vert et brun avec, dans les cheveux, une couronne de feuilles de chêne. Ce sont sans doute les adeptes du dieu des Plantes et des Animaux, Ilexku-néion. Derrière eux se trouve un groupe serré d'une quinzaine de personnages dont la vue vous fait blêmir : leur emblème est, en effet, le Tourbillon Noir. Plus loin, vous remarquez un autre groupe portant comme symbole des araignées pourpres et vertes. La présence de ces représentants des forces démoniaques a de quoi vous faire frémir. Le Destin et Torre-malku le Tueur sont également représentés dans l'assemblée. Il y a même une demi-douzaine de jeunes femmes au vêtement orné d'un croissant de lune qui vous est totalement inconnu. Bref, ce coup d'œil vient de vous confirmer que rien ne pourra échapper à cette assemblée et que les arguments qui convaincront certains risquent bien d'en dresser d'autres contre vous. Mais il n'est plus temps d'hésiter. Si votre front porte encore les cicatrices de l'Orbe que vous avez arraché, rendez-vous au **285**. Si vous n'avez pas ces cicatrices, vous avez le choix entre plusieurs possibilités. Vous pouvez leur parler longuement de votre père et faire appel à sa mémoire pour obtenir leur aide (rendez-vous au **77**). Vous pouvez aussi évoquer toutes les horreurs dont sont capables les Légions de l'Épée de Damnation qui, si elles vous écrasent, s'en prendront au monde d'Orb tout entier (rendez-vous au **127**). Vous pouvez enfin faire appel aux forces de votre Sceptre et prendre la parole en le brandissant bien haut (rendez-vous au **147**).

68

Trois monstrueux reptiles volants apparaissent soudain au-dessus du Manoir. Vous reconnaissez en eux des Malgars — ignobles entités de la famille des dragons. Avant même que vous ayez pu réagir, les créatures ont fondu sur la cavalerie de Gwyneth qui est, dans l'instant, réduite en pièces. Une effroyable panique gagne alors votre armée tout entière qui, en quelques

minutes, est en complète déroute. C'est en vain que vous essayez de rassembler votre cavalerie pour tenter une dernière charge. Votre aventure se termine ici.

69

Dom le Devin reprend la parole.

— Le Destin, celui qui maintient la balance entre toutes choses, me permet parfois de voir ce qui va se produire dans l'avenir. C'est cette précieuse aide qui me fait gouverner pour la plus grande gloire des dieux et le plus grand bonheur des populations.

— Donc, vous ne commettez jamais d'erreur ?

— La plupart du temps, oui. Mais il arrive aussi que le Destin lui-même refuse de m'éclairer. Je suis alors obligé de décider seul.

— Et, en ce qui me concerne, que voyez-vous ?

— Eh bien, la seule chose dont je sois sûr à votre propos c'est que, dans l'année qui vient, je ne vous vois pas assis sur le trône d'Irsmun, à moins que je ne vous apporte mon aide contre la Cité des Maléfices. Mais, dans ce cas, je ne peux voir ce qui adviendrait de nous. Certains dieux ne doivent pas nous être favorables en cette affaire. Voilà qui n'a rien d'encourageant. Mais il vous faut absolument le convaincre. Allez-vous lui dire qu'Honoric ne manquera pas de venir attaquer sa cité dès qu'il en aura terminé avec Irsmun (rendez-vous au **79**) ou tenter de l'apitoyer puisqu'il sait être votre seule chance (rendez-vous au **89**) ?

70

Sans hésiter, vous abattez le Sceptre sur l'Ancien. Si votre coup l'atteint, vous lui infligez 1D + 3 points de **DOMMAGES**.

ANCIEN DÉFENSE contre le Sceptre : 8 ENDURANCE : 22
DOMMAGES : 1D + 2

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **90**. S'il est encore en vie, il balance sa lourde massue dans vos côtes. Votre **DÉFENSE** est de 7. S'il vous atteint, vous subissez les **DOMMAGES** habituels avant de vous rendre au **110**. S'il vous manque, vous allez de nouveau l'attaquer. Vous pouvez lui porter un coup de Sceptre (reprenez le combat au début de ce paragraphe), lancer votre cheval au galop contre lui (rendez-vous au **80**) ou lui asséner une Patte du Tigre (rendez-vous au **60**).

71

C'est en grinçant de douleur que vous essayez d'arracher l'émeraude de votre front. Et, lorsque enfin vous y parvenez, vous ressentez une atroce brûlure qui vous fait perdre 3 points d'**ENDURANCE**. Sans aucun doute, allez-vous être affligé pendant longtemps d'une horrible cicatrice ! Mais il n'est pas temps de vous apitoyer sur votre sort car, provenant de l'étage inférieur, vous parviennent maintenant des hurlements. Allez-vous vous précipiter dans l'escalier, prêt au combat (rendez-vous au **233**) ou, mais à la condition de posséder la discipline de l'Escalade, jugez-vous plus prudent de gagner les jardins en vous laissant glisser le long de la muraille (rendez-vous au **247**) ?

72

Vous foncez de toute la vitesse de vos jambes à travers le camp en laissant le deuxième garde sur place. Vous arrivez à éviter les soldats que ses cris ont rameutés. Mais votre présence est maintenant connue et vous êtes seul, entouré de plusieurs milliers d'ennemis. La force, la vitesse et la ruse vous permettent de semer vos poursuivants. Mais les prêtres sont appelés à la rescousse et, grâce à leur connaissance de la magie, ils ont tôt fait de vous découvrir. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vous êtes repéré, rattrapé et exécuté.

Triste fin pour le glorieux Ninja que vous étiez !

73 (illustrations sur les deux pages suivantes)

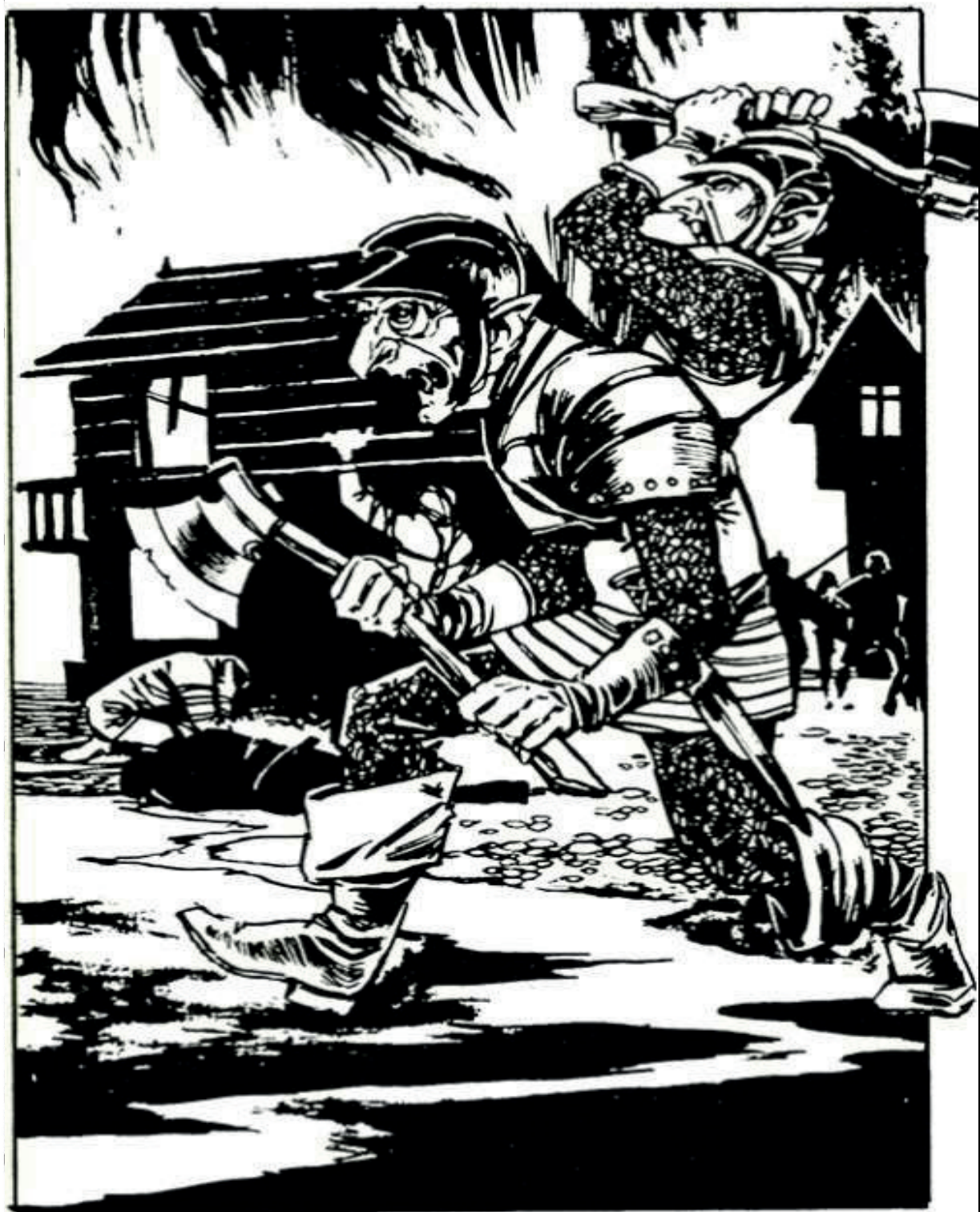
La bataille fait rage et les rues sont jonchées de morts et de blessés. C'est bien la preuve que les habitants se battent jusqu'à la limite de leurs forces. Mais les orques sont partout. Et ce sont des orques de l'espèce la plus sanguinaire qui n'aiment rien tant que massacrer et piller. Ils portent tous un emblème qui les définit bien : une tête coupée au ras du cou d'où s'écoulent quelques gouttes de sang ! A plusieurs reprises, vous devez vous cacher dans l'ombre pour éviter de vous trouver nez à nez avec des orques qui sortent des maisons les bras chargés d'objets volés après avoir massacré les habitants. Vous êtes au bord du désespoir devant le spectacle qu'offre votre cité. Vous arrivez enfin au moulin à vent de la rue des Sept-Poteaux. Il est très facile à escalader. En équilibre sur l'une de ses ailes, vous observez la ville. Rendez-vous au **55**.

74

Si votre plan de bataille est celui qui a été proposé par Doré le Jeune, rendez-vous au **104**. Si vous avez suivi les conseils de Gwyneth, rendez-vous au **94**. Enfin si c'est Hickling qui vous a paru imaginer la meilleure stratégie, rendez-vous au **114**.

75

Devant le palais, tous les combattants se sont immobilisés pour observer l'incroyable affrontement d'un griffon et d'un vautour-dragon. Le choc est formidable. Des plumes et des écailles volent dans les airs. Le bec de Shadazar saisit votre tête d'oiseau et vous, de votre côté, vous essayez de lui crever les yeux. Mais elle vous tient bien et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous réalisez que ce monstre est beaucoup plus puissant que le pauvre griffon que vous êtes devenu. Agrippés l'un à l'autre, vous virevoltez vers le sol. Allez-vous essayer de vous enfuir (rendez-vous au **49**) ou, tentant le tout pour le tout, préférez-vous poursuivre le combat (rendez-vous au **41**) ?



73 *Les orques sortent des maisons après avoir
massacré les habitants.*



Des vivats fusent de toutes les poitrines au moment où vous engagez le combat, ce qui décuple votre courage et votre détermination. Vous lancez votre cheval au galop dans la mêlée, brandissant bien haut votre Sceptre. Devant vous, il ne reste plus que quelques archers qui résistent encore à la Légion. Mais votre charge impétueuse prend vos ennemis au dépourvu, et vous avez déjà enfoncé leurs arrières qu'ils n'ont pas encore compris ce qui leur arrivait. Doré le Jeune et ses fiers paladins chargent dans le même mouvement. Les légionnaires s'enfuient en tous sens et vous traversez leurs rangs sans rencontrer de résistance. Doré le Jeune semble avoir plusieurs bras armés de plusieurs épées.

C'est la terreur dans le camp adverse. Brusquement, au milieu de la bataille, une silhouette se profile et votre œil frontal se met à frémir, vous avertissant d'une présence magique. En l'observant de plus près, vous reconnaissez dans cette silhouette un Ancien, semblable à celui que vous avez déjà combattu quand vous tentiez de reprendre votre trône à l'Usurpateur. C'est peut-être d'ailleurs le même... En tout cas, vous voyez des tentacules qui sortent de ses manches, l'un d'eux tenant fermement une lourde massue brillante. D'autres tentacules entourent ce qui lui tient lieu de bouche. A l'endroit où l'Ancien vient d'apparaître, le vide s'est fait et c'est dans cet espace dégagé qu'il va falloir combattre ce monstre. Impossible de faire autrement, d'autant plus que l'Ancien murmure en s'approchant :

— Alors, Ninja ! Vous voilà devant moi ! Ceci est le commencement de votre fin ! Etant à cheval, vous ne pourrez pas vous servir de vos pieds pour le frapper, pas plus que vous ne pourrez utiliser les mises à terre. En revanche, vous pouvez vous servir de vos poings et du Sceptre qui fera une massue convenable. Si vous vous servez de votre Sceptre, vous n'avez pas le droit de faire appel à votre Force Intérieure pour doubler les **DOMMAGES** que vous pourriez infliger. Allez-vous lui asséner une

Patte du Tigre (rendez-vous au **168**), un coup de Sceptre (rendez-vous au **178**) ou encore essayer de le renverser en lançant votre cheval sur lui (rendez-vous au **188**)?

77

Vous leur parlez longuement de vos ancêtres et de l'avantage qu'il y a eu pour tous lorsque vous avez remis en vigueur les lois édictées par votre père, Sze-ged de Sérakub. Vous décrivez la cité d'Irsmun, ses habitants pacifiques qui ont maintenant grand besoin d'aide, faisant plusieurs fois référence aux liens qui existaient entre votre père et la cité de Sérakub. Puis vous vous rasseyez dans un grand silence, le même que celui qui a régné pendant tout votre plaidoyer. Rendez-vous au **157**.

78

Vos ordres sont immédiatement exécutés et, sur le Gué, la pression ennemie se relâche un moment tandis que votre cavalerie charge. Mais elle est interceptée par les terribles Semeurs de Damnation d'Honoric. Il s'en suit une mêlée fantastique. Pis encore, les fantassins de Gwyneth sont encerclés et, à un contre cinq, ils sont contraints de céder le terrain. Le carnage est épouvantable ; votre armée est en déroute. Vous tentez d'organiser la retraite, ce qui épargnerait bien des vies humaines. Mais il est trop tard, les troupes d'Honoric empêchent le moindre mouvement de votre part. Une flèche des plus anonymes met fin à votre existence...

79

Si vous portez l'Orbe au milieu de votre front, rendez-vous au **139**. Sinon rendez-vous au **119**.

80

Votre cheval se cabre, refuse d'avancer : il est fou de •.erreur à la vue de la monstrueuse créature qui se dresse devant vous. L'Ancien en profite pour vous asséner un violent coup de sa

lourde massue. Votre DÉFENSE contre ce coup est de 7. S'il vous atteint, déduisez les DOMMAGES qu'il vous inflige avant de vous rendre au **110**. Sinon vous contre-attaquez en tentant la Patte du Tigre (rendez-vous au **60**) ou un coup de Sceptre (rendez-vous au **70**).

81 (illustrations sur les deux pages suivantes)

Gwyneth a un geste de mépris en voyant entrer le grand homme maigre à la démarche saccadée qui se prosterne devant vous. Il porte en effet le costume des ménestrels et a un luth en bandoulière. Son vêtement aux losanges verts et roses prouve qu'il a fait études dans l'île de la Déesse de la Magie, à l'école de Dithyrambe. Mais cela ne vous dit pas s'il est un ménestrel de talent ou un vulgaire bateleur de foire. Cependant, une chose est importante : sa procession l'amène à voyager un peu partout dans le pays d'Orb et il peut avoir découvert nombre de choses dans les auberges des villes où il séjourne. Vous lui demandez son nom, en saluant son maître Dithyrambe. Il répond très vite, sans la moindre gene.

— Je m'appelle Fidélio et je viens vous dire que la Légion de l'Épée de Damnation prépare la guerre...

— Et alors ! aboie immédiatement Gwyneth, impatiente.

— Eh bien, seigneur Ninja, il n'est pas facile de prévoir exactement dans quelle direction les regards avides d'Honoric vont se poser pour satisfaire sa soif de gloire... Bien entendu, il y a des bruits... Mais je ne sais pas s'ils sont fondés...

Et il s'abîme dans un profond silence. Vous ne cachez pas votre irritation devant de tels propos :

Je n'ai que faire de nouvelles aussi vagues ! Quant à Gwyneth, elle n'arrive même pas à cacher le mépris que le personnage lui inspire. — Ce vagabond raconterait n'importe quoi pour un peu d'or, Seigneur.



81 *Un homme au costume de ménestrel et portant un luth en bandoulière entre et se présente devant vous.*

