



La voie du Tigre 1
La Vengeance du Ninja

Édition Collector révisée et augmentée

La Voie du Tigre 1

La vengeance du Ninja

Mark Smith et Jamie Thomson

Cette édition Collector a été financée grâce à Kickstarter, et à l'initiative de Mikaël Louys et de sa société Megara Entertainment. Le gameplay et le texte de la Vengeance du Ninja ont été entièrement revus par les auteurs originaux suite à ce financement, pour donner ce livre Collector.

Direction du projet et maquette par Mikaël Louys

Illustrations de Mylène Villeneuve, Eric Chaussin, Aude Pfister, Mathias Sallstrom, Dominique Gilis, Maria 'Smaragdia' Nikolopoulou et Oozen

Mise en page de Richard S. Hetley et Amandine Fradique

Nouvelle traduction par Philippe Jaillet

Corrections et traduction additionnelle par Muriel Leclercq et Amandine Fradique

Cette édition collector est publiée en mars 2017 par Megara Entertainment
Sous la licence de Fabled Lands LLP

Édition originale de 1985 par Knight Books

Copyright texte © 1985, 2014 Mark Smith et Jamie Thomson

Les auteurs ont donné leur consentement moral.

ISBN 979-10-93943-25-1

Tous droits réservés. Aucune reproduction, copie, adaptation ou transmission de ce livre ne peut être consentie (quelle qu'en soit la forme) sans l'autorisation expresse de l'éditeur Megara Entertainment et des auteurs.

Toutes personnes outrepassant les lois du copyright peuvent s'exposer à des poursuites civiles et/ou judiciaires.

Avertissement

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

Notes historiques par Guillaume Lemagnen

Les ninjas ont réellement existé mais étaient bien évidemment quelque peu différents de leurs homologues littéraires. Originaires du Japon, plus précisément des régions d'Iga et Kôka, ils portaient les noms d'« Iga-mono » (personne d'Iga) ou « Kôka-mono » (personne de Kôka). Ces régions étaient indépendantes du pouvoir féodal et vendaient leurs services en tant que mercenaires aux différentes factions qui luttaient pour le pouvoir dans le Japon médiéval.

Les ninjas furent, à l'origine, des spécialistes de la survie dont les compétences s'orientèrent par la suite vers des services de reconnaissance, d'espionnage et de sabotage. En tant qu'espions, les ninjas avaient en effet le devoir de survivre coûte que coûte, afin de pouvoir rapporter les informations collectées. C'est la raison pour laquelle ils privilégiaient la ruse et les techniques de dissimulation ou de fuite, plutôt que le combat dont l'issue était toujours incertaine.

La formation, débutée dès l'enfance, était longue, rigoureuse et éprouvante. Il leur fallait constamment repousser leurs limites physiques et mentales afin de pouvoir tout endurer. Le terme « ninja » signifie d'ailleurs : « personne discrète et endurente », soulignant leur capacité à oeuvrer sans être remarqués et leur capacité à supporter même l'insupportable pour accomplir leurs missions.

Cette dévotion dans l'accomplissement de leurs missions, associée à leur réputation de loyauté et d'efficacité, sont les raisons de la haute estime à laquelle leurs services étaient tenus.

Les ninjas disparurent progressivement dès la période d'Edo (17ème siècle), lorsque le Japon, après des siècles de guerres, fut finalement pacifié sous l'autorité de la famille Tokugawa. Leurs services n'étaient de ce fait plus nécessaires.

Aujourd'hui, les régions d'Iga et de Kôka proposent aux touristes intéressés musées, places historiques et attractions, qui permettent de partir à la découverte des ninjas et de se replonger dans leurs histoires et leurs traditions.

La plupart des disciplines présentées dans cet ouvrage, bien que romancées, sont avérées. Notons toutefois que leur usage n'était pas uniquement réservé qu'aux ninjas.



Avant-propos par Dave Morris

Dave Morris (né en 1957) est un auteur britannique de livres dont vous êtes le héros, de romans et de comics (*Mirabilis*), ainsi qu'un concepteur de jeux vidéo et de jeux de rôles.

Il est le co-créateur de la série *Fabled Lands* et a aussi écrit pour les séries *Destin*, *L'épée de légende* et *Dragon d'or*. Il est également l'auteur du livre dont vous êtes le héros *Défis fantastiques (Le Repaire des morts vivants)* et de nombreuses novélisations TV et cinéma.

Il a aussi écrit, avec Oliver Johnson, le jeu de rôles *Les terres de légendes*.

En avril 2012, il a publié une révision interactive de *Frankenstein*, dans laquelle le lecteur peut conseiller le narrateur de ce récit à la première personne.



DAVE MORRIS

« Il y avait des ninjas dans On ne meurt que deux fois et nous étions en 1967. Je le sais maintenant, mais à l'époque je pensais probablement qu'il s'agissait de commandos japonais. Vous pouvez lire toute l'Histoire du Japon de Samson sans en trouver une seule mention. Alors la première fois que j'ai pris conscience de leur existence, c'est lorsque j'ai posé mes mains d'adolescent sur un exemplaire de The Shadow #6, par les légendes de la bande dessinée Denny O'Neil et Mike Kaluta. L'histoire s'appelait « La Nuit des Ninjas », c'était l'année 1974, et il semble qu'à partir de là les types joufflus en pyjamas noirs sont devenus une sorte de drogue pour les écrivains.

Nous reviendrons aux ninjas plus tard. Passons pour l'instant à une autre branche de l'arbre généalogique du Vengeur : au milieu des années 1979, Gary Gygax emprunta certains éléments à Tolkien et Vance pour créer Donjons & Dragons. La génération suivante était Tunnels & Trolls, et des deux naquit l'univers de Défis fantastiques, une sorte de Seigneur des Anneaux réorchestré et aux angles arrondis. Quelle que soit votre réaction à des couloirs de trois mètres et à des pièces remplies d'orcs et de coffres au trésor, il n'y avait aucun doute que Jackson et Livingstone avaient fait pour la littérature fantastique ce que Vanilla Ice a fait pour le rap. Non, non, je veux dire qu'ils l'ont adaptée et présentée pour un public moins exigeant mais non moins enthousiaste. Quoi qu'il en soit, ça a marché. Presque trop bien, en fait, parce qu'à partir de 1984 tous les éditeurs en Grande-Bretagne s'arrachaient les séries de livres dont vous êtes le héros.

Le seul problème, c'était que toute tentative d'échapper au puits gravitationnel des barbares, nains et donjons était étouffée par les éditeurs ou par les exigences d'insatiables lecteurs. Mark Smith et Jamie Thomson avaient déjà inventé un concept original de livre dont vous êtes le héros sous la forme de leur série de voyage dans le temps, le Faucon, un mélange de Strontium Dog, de Traveller et du Stainless Steel Rat.

Le Faucon n'a pas reçu tout le succès qu'il méritait, loin de là ; alors, lorsqu'ils ont signé pour faire une nouvelle série, Mark et Jamie se sont demandé comment faire plaisir à leurs éditeurs et en même temps amener une étincelle d'innovation dans le genre.



DAVE ET JAMIE

Mark avait déjà créé le monde d'Orb pour la campagne Donjons & Dragons qu'il avait menée à l'école. Ses joueurs continuaient d'en parler des années après à l'université. C'est là où j'ai rencontré certains d'entre eux : ils se remémoraient Orb avec un enthousiasme si persuasif que j'ai finalement réussi à convaincre Mark de me laisser participer à une partie.

La chose étonnante qui me reste aujourd'hui gravée à l'esprit est que, au lieu de créer un personnage comme dans les autres jeux de rôles, vous jouez en fait en tant que vous-même, transporté de Weston-super-Mare (ou en l'occurrence de Hove) jusqu'à Harith-sur-la-Crow pour être un aventurier dans un monde qui, pour une fois, tenait les promesses de dépaysement et d'émerveillement contenues dans le mot « fantastique ».

J'étais un « Rôdeur/Sorcier multi-classé », (sois béni, kemosabe) et on me donna un alignement Chaotique Neutre, que j'imaginai être quelque chose comme être un supporter de Greenpeace. Je ne pourrais pas vous en dire beaucoup plus au sujet du jeu lui-même, puisque j'ai été tué très rapidement, mais j'ai été profondément impressionné par la carte et les livres de personnages. Si Mark m'avait tendu un roman sur Orb après cette unique session de jeu, je l'aurais lu d'un trait dans la nuit.

Calmons-nous. C'était juste un exemple. Il n'y a pas de romans sur Orb... Pas encore. Donc, retournons au milieu des années 80. Les Défis Fantastiques sont populaires, comme le sont les ninjas. Et le génie ne tient souvent qu'à mettre en relation pour la première fois deux éléments improbables.

Un hic cependant : Orb n'avait pas de ninjas. Pas de samourais. Rien qui ressemble à des shugenja non plus. Mais dans un monde de D&D il est simple d'ajouter une île, de la peupler de Japonais, et bingo - ou banzaï - voici les ninjas ! Il est un peu étrange que la plupart des gens aujourd'hui considèrent Orb comme un lieu plutôt oriental, puisque dans son incarnation original il ne s'aventurait pas plus à l'est qu'une cité appelée Upanishad.

Vengeur, le héros de la série La Voie du Tigre, a été conçu comme une sorte de rencontre entre Conan et Kwai Chang Caine, s'aventurant dans des terres de type occidental à la recherche de justice, de vengeance et d'un bon fournisseur de shurikens. Pourtant toute une génération de lecteurs de livres dont vous êtes le héros a grandi avec son imagination stimulée par cet unique mélange de mythes nord-européens et d'iconographie issue des films d'arts martiaux et Orb est maintenant inextricablement liée à La Voie du Tigre.



J'ai dit que c'était un coup de génie. Après Défis fantastiques, La Voie du Tigre est probablement devenu le best-seller des séries de livres dont vous êtes le héros basées sur des dés (en se basant sur les ventes par titre, comme l'auront noté les lecteurs vigilants de Loup Solitaire) ; et cela aurait continué encore et encore si Mark et Jamie n'étaient pas partis pour créer les livres Duel Master, encore plus brillants. Pendant près de trente ans, les fans ont demandé à savoir si cette toile d'araignée géante avait vraiment été la fin de Vengeur, ou s'il (ou elle) avait pu s'échapper.

A l'heure où j'écris ceci, cette question reste sans réponse. Grâce à Mickaël Louys et son équipe de Megara Entertainment, il est maintenant possible d'y répondre. L'auteur David Walters a conçu une intrigue brillante, Mark et Jamie ont accepté d'en être les co-auteurs, et tout dépend maintenant de Kickstarter : La Voie du Tigre peut-il mobiliser assez d'intérêt pour faire revenir Vengeur et permettre aux vieux lecteurs comme aux enfants d'apprécier de nouvelles d'aventures certaines de les enchanter ?

Et en attendant, vous pouvez mettre au grenier tous ces livres écornés puisque nous allons avoir une magnifique nouvelle édition limitée en couleurs. C'est le genre de production de qualité qu'avait toujours mérité La Voie du Tigre. Il a fallu trente ans, mais vous savez ce que disent les ninjas : prenez chaque opportunité pleinement. Savourez. »

Dave Morris, Wandsworth, juin 2013

Avant-propos par Jamie Thomson

Jamie Thomson est un écrivain britannique, romancier, éditeur et développeur de jeux. Il a gagné le Roald Dahl Funny Prize 2012 pour *Dark Lord : The Teenage Years* et travaille actuellement sur le troisième roman de cette série. Il a grandi à Brighton où il a rencontré l'un de ses co-auteurs, Mark Smith, à l'école, au Brighton College. Il est l'auteur d'un grand nombre de romans et de livres dont vous êtes le héros du type « choisis ta propre aventure ». Ses contributions au genre incluent quatre séries majeures possédées par leur créateur : *Duelmaster*, *le Faucon* et *La Voie du Tigre* (toutes co-écrites avec Mark Smith) ainsi que *Les terres de légende* (co-écrite avec Dave Morris), de même que trois titres dans la série *Défis fantastiques*.



JAMIE EN DIEU GUERRIER

« *Les ninjas.*

Aujourd'hui ils sont partout : à la télé, dans les films et dans les bandes dessinées comme une sorte de méchant de premier niveau que nos héros doivent affronter avant de parvenir au big boss. Il y en a plusieurs cachés dans mon jardin en fait, et dans ma cabane... Même à l'intérieur de ma maison, calés dans un coin du plafond ou cachés dans le grenier.

Ce sont mes gardes du corps, tous, en cas d'attaque de mes ennemis. Bon, j'espère qu'ils le sont tous, en fait – l'un d'eux pourrait être un ennemi ninja déguisé... Comment puis-je savoir ? Ils sont tous en noir avec des cagoules de ninjas et tout.

Quoi qu'il en soit, dans les années 80, quand j'ai commencé à écrire les livres de La Voie du Tigre, ils n'étaient pas partout, loin de là. Dans une poignée de films avec Sho Kosugi seulement suivis par quelques geeks des années 70 complètement stone (oui, j'étais un geek des années 70 complètement stone). J'ai eu un chat noir appelé Ninja et je m'inquiétais de ce que les gens allaient penser quand je sortais dans le jardin la nuit et que je l'appelais : « Ninja, ici Ninja ! » Mais je suppose que la plupart d'entre eux ne savait pas ce que je disais. Les gens posaient des questions comme « Un ninja ? Qu'est-ce que c'est ? »

Aujourd'hui c'est un nom connu de tous.

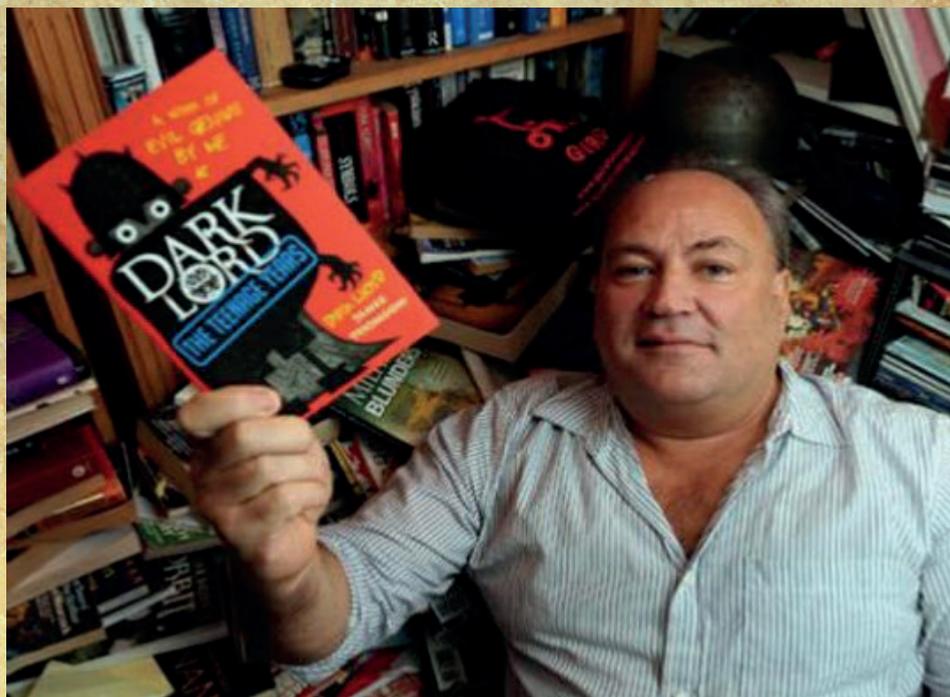
A l'époque, faire des recherches sur les ninjas pour la première fois était vraiment excitant. Il y avait tant de matériau fantastique pour des jeux et des histoires que c'était comme ouvrir une sorte de coffret magique.

Moitié mythes, moitié surhommes des arts martiaux, maîtres de la nuit, assassins... Comment ne pas aimer ? Notre nouvelle approche du genre du livre dont vous êtes le héros était vraiment un mélange particulier : collez des « kung fu ninjas » en « Terre du Milieu », en gros. Sauf que nos ninjas devaient être les gentils et que notre Terre du Milieu n'était pas juste un vieux sous-ensemble Tolkienesque d'orcs et de gobelins : c'était Orb.

Ainsi commença un extraordinaire voyage pour notre jeune Vengeur et pour nous, ses créateurs. Nous espérons que ces nouvelles éditions et leur contenu additionnel ainsi que tous les nouveaux trucs sympas, sans compter la possibilité de nouveaux titres dans la série va entraîner toute une nouvelle génération de lecteurs dans ce voyage.

Que Destin vous sourie toujours ! »

Jamie Thomson, grand maître ninja (retraité)



JAMIE EN TANT QUE DARK LORD

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)

Vous pouvez utiliser cette table pour générer le résultat de deux dés à 6 faces si vous n'avez pas de dés 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.

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

Feuille 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 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



Nombre de
Shurikens

Commence à 5

NOTES

Fiche de rencontres de combat

Nom :

Endurance :



INFINI

OCEAN

SEA SNO

SEA OF THE STAR

Great Valley Reaches

FAR SNOWS
The Snow Wastes

STRAND

OAKENHULLS

SEAREACH

ULRIK'S HAVEN

LIGHTGRIEVE MUSTER

Pics Hilvenmoot

Larandillion

Pics de la Dent du Latin

Quench-Heart

DRUG GLEN

BOURTON ABBAS

NORTHLANDS

DWARROWHAME

WARGRAVE ABBAS

Vallée du Corbeau

HARITH-SI-THE-CROW

Frith Supérieur

Zarik Golid

IONALBION

BURY OF FOUR FRITHS

Chaussée des Géants

Mont Gwalodrum

Trollfens

GASTONDAL ABBEY

Monts des Visions

SLATE BAY

Collines Grises

MANMARCH

SUNDIAL

FIENDIL

Vertmarais

IRSMUNCAST-NIGH-EDGE

Deeping Woods

AVENEG

MORTAVALON

Barrow Swales

LE RIFT

SEGESVA SERAKUB

CITE DES MALEFICES
Baie de Boréas

Cimes du Présage

GUILDE-GRISE SUR-LA-LANDE

POKEEL

HORNGROTH

Montagne de Horn
Lande des Hommes-Bêtes

AUBE GRISE

Mont de l'Etoile

GRAND PLATEAU

Désolation du Serpent

Forêt d'Arkadan

Vallée des Rois-Liches

Forêt du Départ

ANTIOCHE

TOR

MURS DE L'OMBRE
CITE DES RUNES DE LA DAMNATION

Désert du Grief

Montagnes Dhervan

Toljanus Mountains



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

L'histoire jusqu'à présent

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 la mystérieuse Île des Songes Paisibles.

Nombreuses sont les années qui se sont écoulées depuis que vous avez vu, pour la première fois, ses rivages aux sables 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 leur 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, Najjishi, 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 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.

Lorsque vous étiez plus jeune, vous restiez suspendu des heures durant aux branches des arbres pour durcir les muscles de vos bras ; vous couriez pendant des kilomètres et votre foulée était si légère et si rapide qu'un ruban de dix mètres, attaché à votre taille, flottait au vent derrière vous sans jamais toucher terre ; aussi lesté qu'un singe, vous dansiez sur des cordes raides tendues haut au-dessus du sol. Vous savez également nager comme un poisson et bondir comme un tigre ; vous vous déplacez comme une brise murmurante ; vous glissez dans la nuit la plus noire comme une ombre.

Avant de rendre l'âme, Najjishi 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 pas.
Je changerai de visage et me rendrai invisible,
marchant parmi les hommes,
sans qu'aucun ne me voie.

Un jour, un homme débarqua dans l'île. Son nom était Yaémon, le Grand Maître de la Flamme. Usant de magie noire, il se fit passer aux yeux des moines pour un dévot de Kwon originaire du Grand Continent. Mais, à la vérité, s'il était effectivement moine, il faisait 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 Ketsuin.

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.

Dès lors, vous avez commencé à vivre selon les préceptes du serment Ninja, en portant secours à nombre d'opprimés dans le Pays de l'Abondance. Vous avez par ailleurs affiné vos techniques de combat.

Désormais, l'heure est arrivée de faire vos preuves devant vos frères, les moines du Temple du Rocher, en traquant sans relâche Yaémon pour le vaincre et rapporter au Temple les inestimables Parchemins de Ketsuin.

La mission qui vous attend sera fertile en dangers. Nombreux seront les adversaires qui se dresseront sur votre chemin et qu'il vous faudra affronter et vaincre, et nombreux seront également les pièges mortels qu'il vous faudra déjouer.



Le combat

En tant que Maître du 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. Et réussir une mise à terre peut permettre ensuite d'enchaîner avec un coup mortel, mais si vous échouez dans une tentative de mise à terre, vous serez alors en état d'infériorité et risquez de recevoir une blessure grave. Les Shurikens sont un cas particulier et ils seront mentionnés dans le texte quand vous pouvez 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.

A chaque fois que vous devrez combattre, il vous sera demandé dans le texte quelle technique particulière de combat vous souhaitez utiliser. Pour cela, consultez ci-après les illustrations des différents types de coup de poing, de pieds 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 phases successives de l'affrontement.

Les combats sont présentés dans le livre de telle sorte qu'en prenant rapidement connaissance des règles vous puissiez commencer immédiatement à jouer. N'oubliez pas les règles pour la parade et la Force Intérieure indiquée 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 de Défense chiffré contre vos coups de poings. Pour le toucher, vous devez obtenir un score strictement supérieur à cette valeur avec deux dés (un Lancer d'Attaque). Ajoutez à la somme de ces deux dés votre Habilité 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.

Habilité au Poing : Chaque fois que vous accomplissez un Lancer d'Attaque pour déterminer si vous avez touché avec succès votre opposant, ajoutez ou soustrayez votre Habilité au Poing. Ce nombre reflète votre talent dans l'usage de coups de poing de la Voie du Tigre. Votre Habilité au Poing de départ est de 0, ainsi qu'indiqué sur votre Feuille de Personnage. Elle évoluera durant votre 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 à la page suivante) 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 (ID + 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 Habileté 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 +2 points aux points de **Dommages**. Tous les bonus se cumulent : un coup de pied faisant ID+2 de dommages, fera ID+4 après une mise à terre réussie. 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 à jour votre Endurance sur votre Feuille de Personnage. Ce sera probablement le chiffre 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 et 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 pour l'assaut suivant : vous devrez donc diminuer votre Habileté au poing, au pied et à la mise à terre de 2 points 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 INTÉRIURE

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 où 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 un 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 le dommage puis ajoutez les éventuels bonus (par exemple ID+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. A 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 (s'ils sont 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 l'aventure, vous possédez 0 point de Destin. Ce score peut augmenter ou diminuer, selon que vous soyez béni ou maudit par Destin.



La Voie du Tigre

Cheval



Tigre bondissant



Mise à terre



La queue du Dragon



Éclair brisé



Poing de fer

Patte du tigre

Morsure du Cobra

Les dents du Tigre

Le fléau de Kwon
(peut être appris
durant l'aventure)



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, le 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 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'épées 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 est produit par le dard d'un redoutable scorpion, fils 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'apparences diverses : celle d'un ménestrel, par exemple, chantant et jouant comme l'un d'eux si la nécessité s'en faisait sentir. Cependant, vous avez surtout appris, dans l'art du déguisement, 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 sans 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.

L'ES SHURIKENJUTSU

Le Shuriken est généralement un petit disque métallique dont le bord est aiguisé comme une lame de rasoir. Le Shuriken que vous avez choisi a 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. Le montant des Dommages infligés à votre cible vous sera indiqué dans le texte. Retranchez-le de son Endurance. Parfois, vous serez incapable de retrouver le Shuriken que vous aurez lancé : ainsi, tenez un compte précis de ces engins mortels sur votre Feuille d'Aventure. Au début de cette aventure, vous êtes en possession de 5 Shurikens.

L'ŒIL D'AIGLE

Cette discipline exige un parfait contrôle musculaire, un œil d'aigle 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 êtes pratiquement à l'abri de toutes les tentatives d'empoisonnement qui pourraient être faites contre vous.

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, il 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 DES 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 guerrier 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.





1. Gorobéi

Dow's

1

L'aube est à peine levée que déjà vous vous préparez pour l'épreuve qui vous attend. Aujourd'hui, vous allez en effet devenir le plus jeune adepte de la Voie du Tigre à avoir combattu pour obtenir l'honneur suprême de faire partie de l'assemblée des Grands Maîtres des Cinq Vents.

Lorsque votre père adoptif Naijishi a été assassiné par Yaémon, le second Grand Maître a pris sa place ; et aujourd'hui, bien des saisons plus tard, un autre Grand Maître vient de mourir. L'assemblée, dont la tâche est de guider l'ordre, se doit de comporter impérativement cinq Maîtres. C'est votre parfaite maîtrise de la Voie du Tigre qui vous a valu d'avoir été choisi pour participer à l'épreuve.

Maintenant, vous marchez dans le sable du chemin menant au Temple du Rocher, vaste salle à colonnades creusée dans un gigantesque bloc de granit rouge, ayant sans doute poussé là depuis les montagnes du nord par les glaces qui ont recouvert Orb en des temps immémoriaux. Devant le Temple, les moines vous attendent au milieu d'une foule d'enfants, de femmes et d'hommes du village voisin, impatients de suivre les péripéties du combat qui va vous opposer à un adversaire des plus redoutables : Gorobéi.

Comme vous, Gorobéi est un Initié du Cercle Intérieur — un rang élevé dans l'Ordre Ninja —, un dévot de Kwon et un formidable combattant. Il est plus âgé que vous, plus massif et plus puissant également. Il a déjà échoué une fois dans cette épreuve mais cela ne remet nullement en question le fait qu'il soit un lutteur d'exception, bien au contraire.

Après avoir pénétré dans le Temple, vous vous prosternez devant le Grand Maître de l'Aube, un homme de taille élancée et au port altier, ne paraissant pas ses cinquante ans, dont les yeux sombres vous fixent avec une froide intensité. A vos côtés, Gorobéi se prosterne lui aussi, le visage impassible. Un morceau d'étoffe couvre ses hanches et ses muscles saillants luisent de l'huile dont ils sont enduits ; ce qui, vous en prenez immédiatement conscience, ne facilitera pas les prises que vous tenterez de lui porter.

Allez-vous faire semblant de lui donner un coup de poing pour tenter le Tigre Bondissant (rendez-vous au 17), tendre les mains comme si vous acceptiez de lutter, puis tenter la Morsure du Cobra (rendez-vous au 35) ou esquisser un coup de pied pour mieux le tromper avec le Tourbillon (rendez-vous au 61) ? Mais si vous possédez la discipline de l'Acrobatie, vous pouvez également faire un saut périlleux qui vous amènera au côté de votre adversaire (rendez-vous au 80).

2

Dans la cour intérieure, le garde poursuit sa ronde sans remarquer le faible grincement de la fenêtre que vous forcez pour pénétrer dans ce qui vous paraît être un magasin. Au bout de la pièce, vous apercevez un escalier en spirale éclairé par des torches fixées aux murs. Sans hésiter, vous en gravissez les marches, mais à mi-chemin vous vous arrêtez net : votre regard avisé a décelé la présence de fils d'une extrême finesse dont les extrémités disparaissent dans les murs.

Vous montez l'escalier en marchant sur les mains, en faisant très attention aux fils dans votre progression et en tendant l'oreille pour déceler le moindre son.

Rendez-vous au 399.

3

Le grappin s'accroche au sommet de la muraille et, saisissant la corde à pleines mains, vous vous jetez à l'eau. Puis, à grandes brassées, vous vous hissez vers la berge du plus vite que vous le pouvez, car l'eau bouillonne autour de vous... Les Bouches Flottantes foncent sur leur proie : vous ! Et deux d'entre elles s'agrippent encore à votre peau lorsque vous sortez enfin de l'eau ; ce qui vous fait perdre **3 points d'Endurance**, car elles sucent avidement votre sang. Vous vous débarrassez avec dégoût de ces horreurs et, jetant un coup d'oeil autour de vous, vous constatez que l'Elfe Noir a complètement disparu dans le marécage. Quant au chevalier, il gît sur le sable dans la plus parfaite immobilité. Cependant, debout sur un bloc de glace, l'homme revêtu de la robe bleu et or flotte vers vous sur l'eau des douves.

Rendez-vous au **372**.

4

Les prêtres-guerriers de Némésis se sont rués à votre suite avec une telle précipitation qu'ils vous ont aperçu lorsque vous vous êtes laissé glisser dans l'eau. En poussant des cris, ils se débarrassent de leur cotte de mailles, visiblement bien décidés à venir vous chercher.

Si vous possédez la discipline des **Fléchettes Empoisonnées** et si vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **419**. Sinon, il ne vous reste plus qu'à nager de toutes vos dernières forces, à contre-courant (rendez-vous au **12**).

5

Vous êtes étendu dans les eaux troubles du marais, suffoquant à moitié tant la puanteur que dégage le Troll est horrible, alors qu'il se penche vers vous. Il vous saisit de ses griffes qui pénètrent votre chair. Vous perdez **2 points d'Endurance**. De toute évidence, il s'apprête à vous dévorer ! Aussi, au moment où il ouvre la gueule, vous le frappez en pleine tête de vos manches de métal. Un sang noirâtre jaillit de son œil, qui se réduit rapidement en un mince filet, avant de cesser de couler comme s'il ne s'était rien passé. Cependant, la créature a été surprise par votre attaque, et vous a lâché. Vous en profitez pour fuir sans demander votre reste !

Rendez-vous au **14**.

6

Passé l'arche, vous pénétrez dans la Cité des Maléfices. Jamais il ne vous a été donné de voir autant de bâtiments aussi élevés ; leurs toits inclinés ne sont pas de chaume, comme ceux qui vous sont familiers, mais d'ardoise. Accolées les unes aux autres, d'innombrables boutiques proposent un large choix de poissons, de vins et de céréales. Sur une grande place, on vend même des esclaves ! Non loin de la Porte d'Obsidienne, un crieur public vêtu d'orange et de vert, pour attirer l'attention, sonne une cloche. D'une voix forte il donne les dernières nouvelles : un intrépide aventurier originaire de la cité s'est récemment rendu dans les collines qui entourent Mortvalon. Ayant pénétré dans une grotte, il a découvert le chemin secret qui mène à la ville fantôme. « L'armée, ajoute le crieur en haussant la voix, a besoin d'hommes bien qu'il n'y ait pas de guerre ; et elle est prête à les payer cher. Il s'agit d'effectuer des manœuvres dans la Plaine de Phyte. Des baraquements ont été dressés pour l'occasion, non loin du port. »

Vous pouvez vous engager dans l'armée, en espérant obtenir ainsi quelques renseignements (rendez-vous au **16**) ou ignorer le crieur public et vous promener dans la cité (rendez-vous au

7

Vous passez la journée suivante en veille solitaire mais personne ne quitte le château. La lune ne deviendra rouge que dans dix jours, au moment de la conjonction des planètes, et déjà les préparatifs vont bon train dans la cour extérieure.

Demain, Yaémon, Honoric et Manse le Mage de la Mort partiront pour les Colonnes du Bouleversement. Vous vous agenouillez et, d'une voix basse emplie de ferveur, vous suppliez Kwon de vous accorder une nuit sans lune, une nuit de tempête. Votre prière a été entendue : cette nuit vous verra achever votre mission, ou mourir sans honte. Le vent, l'obscurité et la pluie favoriseront votre entrée dans le château et vous rendront invisible aux yeux des autres. Vous méditez maintenant dans le plus grand silence puis, après avoir revêtu votre costume de Ninja, vous fixez intensément l'obscurité afin que votre vision nocturne devienne aussi perçante que celle du hibou.

Si vous possédez la discipline de l'Escalade, vous pouvez vous hisser, si vous le désirez, jusqu'au sommet des murs du château. Rendez-vous alors au 392. Sinon, vous pouvez soulever la grille qui se trouve à côté des douves et vous glisser dans le tunnel. Rendez-vous dans ce cas au 402.

8

Le Barbare se raidit alors que vous placez une Fléchette sur votre langue et que vous la crachez vers lui. La Fléchette se plante dans sa joue. Sa robuste constitution lui permet apparemment de résister à l'effet virulent du poison, bien que ses traits soient déformés par une douleur intense. Notez que cela lui fait perdre 4 points de son Endurance sur 18. Votre stupeur est telle que vous ne pouvez esquisser le moindre geste lorsqu'il bondit sur vous, l'épée haut levée. Votre Défense est de 8. Si le Barbare réussit à vous porter un coup avec son épée, il vous infligera 1D + 1 de Dommages.

Si vous survivez à cette attaque, vous pouvez riposter avec la Morsure du Cobra (rendez-vous au 377), le Cheval Ailé (rendez-vous au 302) ou la Queue du Dragon (rendez-vous au 318).

9

Le cobra mord avant que l'œil ne puisse l'apercevoir. Vous êtes cependant plus rapide que lui : d'une main ferme, vous le saisissez par le cou, alors que vous lui tranchez la tête de l'autre. Pendant ce temps, Manse s'est relevé ; il peut encore lancer un sortilège et la malédiction d'Eldritch résonne dans votre cerveau alors que sa magie commence à opérer sur vous. Il serre son poing et vous ressentez aussitôt une force qui semble vous écraser, comme si des barres d'acier vous pressaient de toutes parts. Son visage devient livide et tremble même sous l'intense effort qu'il déploie tandis que son poing se serre encore plus. Vos côtes se brisent ; il ouvre enfin sa main, et vous vous écroulez sans vie sur le sol.

Vous avez échoué dans votre mission.

10

Il vous regarde et hoche la tête, apparemment satisfait, puis vous invite à passer la nuit dans sa grotte. Togawa possède peu de choses, et n'a pas vu d'être humain depuis des années, si ce n'est qu'en songes. Il semble se nourrir de l'air ambiant car il n'a rien à vous offrir, hormis de l'eau de pluie rafraîchissante.

Le lendemain matin, il vous révèle qu'il a vu Yaémon, le Grand Maître de la Flamme, quittant la Cité des Maléfices vers le nord en compagnie d'Honoric, Maréchal de la Légion de l'Épée de Damnation, et serviteur de Vasch-Ro.

— Ils vont à la rencontre de Manse, le Mage de la Mort, ajoute-t-il. Un puissant et redoutable sorcier adorateur de Némésis. Cette alliance maléfique doit être empêchée coûte que coûte car, de tous les dévots des divinités néfastes, seuls ceux de Vile, Vasch-Ro et Némésis ont suffisamment de force et de discipline pour s'unir. Némésis est d'ailleurs la plus redoutable de ces déités. Et jamais auparavant trois hommes aussi puissants que malfaisants ne s'étaient porté une telle confiance.

— La conjonction des planètes en est la cause, expliquez-vous à Togawa.

Ce dernier extrait alors d'une fissure du rocher un sachet d'herbes.

— Ces herbes ont le pouvoir de guérir et de cicatriser les blessures. Prends-les, tu en auras besoin.

Vous saisissez le précieux sachet que vous rangez avec votre équipement. *Notez sur votre Feuille de personnage que lorsque vous déciderez d'utiliser ces herbes, à n'importe quel moment en dehors d'un combat, vous pourrez ajouter 8 points à votre total d'Endurance et cela une seule fois.* Après l'avoir remercié, vous lui demandez s'il désire vous accompagner mais, sans dire un mot de plus, il s'allonge sur le sol et sombre dans un profond sommeil. Comme il n'y a apparemment plus rien à tirer de Togawa, vous redescendez le Mont Gwalor. Le lendemain, vous parvenez au pied des collines de la Passe de la Fortune.

Rendez-vous au 70.

11

Le Shuriken ne fait que blesser le premier garde qui pousse alors des hurlements pour appeler à l'aide. Aussitôt apparaissent autour du château des lumières magiques semblables à des feux follets. Vous n'avez rien d'autre à faire que de redescendre de cette tour, de traverser une fois de plus les douves et de tenter de pénétrer dans le château par le tunnel qui se trouve sous la grille. *Rayez un Shuriken de votre Feuille d'Aventure.*

Rendez-vous au 398.

12

Vous nagez du plus vite que vous le pouvez alors que les prêtres entonnent un nouveau chant incantatoire qui paralyse bientôt vos membres. Vous êtes aussitôt entraîné par le courant vers leurs bras accueillants qui s'empressent de vous attacher avec de solides liens. *Si vous avez un Anneau d'Opale, ils s'en emparent : rayez-le donc de votre Feuille d'Aventure.*

Si vous possédez la discipline de l'Évasion, rendez-vous au 21. Sinon, rendez-vous au 37.

13

Vous bondissez en projetant vos jambes vers son cou dans l'intention de le mettre à terre. Vous essayez par ailleurs de ne pas vous laisser surprendre par ses réflexes.

Défense contre la mise à terre : 7

Endurance : 10

Si vous réussissez votre prise, vous pouvez maintenant l'attaquer en utilisant la Patte du Tigre (rendez-vous au 42), ou le Cheval Ailé (rendez-vous au 25). Dans ce cas, mais *pour le prochain Assaut seulement*, vous ajoutez 2 points à votre *Habilité au poing* et à votre *Habilité au pied*. Si vous avez échoué dans votre tentative de mise à terre de l'Homme-Cobra, rendez-vous au 412.

14

Dans votre hâte, vous vous approchez dangereusement du bord de la piste. Caché par le brouillard, le redoutable marécage vous entoure.

Tentez votre Chance. Si Destin vous sourit, rendez-vous au 417. Si Destin vous tourne le dos, rendez-vous au 404.

15

Après avoir pris congé du soldat, vous vous éloignez du château d'un pas rapide.

Rendez-vous au 145.

16

Vous vous dirigez vers les baraquements où vous rejoignez une file d'hommes qui attendent. Certains sont jeunes et solides, mais la plupart sont âgés et ont le regard vide. Un officier s'approche bientôt et, examinant tous les volontaires les uns après les autres, il fait sortir du rang ceux qui lui semblent les plus aptes au combat. Vous en faites partie et il vous est demandé tout d'abord de montrer votre adresse au maniement de l'épée. N'ayant jamais suivi un entraînement particulier dans cette discipline, vous vous en tirez honnêtement, sans plus. Puis, après avoir exécuté diverses manœuvres pendant plusieurs heures, vous êtes conduit dans les baraquements pour passer la nuit.

Là, vous apprenez que la Légion de l'Épée de Damnation va attaquer les habitants des Cimes du Présage. Cependant, la bataille n'est pas pour demain, car Honoric, le chef de la Légion, a quitté la cité et voyage vers le nord. Avant de s'endormir, vos compagnons imaginent déjà le pillage des Cimes du Présage et le riche butin dont ils seront chargés à leur retour. Les baraquements sont étroitement surveillés dans le cas où les nouvelles recrues auraient l'idée de fuir, mais, réalisant que vous n'en apprendrez pas plus ici, vous décidez néanmoins de désertir avant l'aube. L'heure venue, vous revêtez le costume noir des Ninjas, qui ne laisse apparaître que vos yeux.

Si vous possédez la *discipline de l'Escalade*, vous pouvez quitter cet endroit par le toit. Rendez-vous au 75. Si vous préférez vous approcher du garde à pas de loup pendant que ses compagnons dorment encore, rendez-vous au 86.

17

Vous vous avancez d'un pas, le bras prêt à se détendre et vous bondissez dans l'air, lançant un coup de pied foudroyant vers la tête de Gorobéi. Bien qu'il ne soit pas très rapide, votre adversaire tente une parade.

Défense contre le tigre bondissant : 6

Endurance : 14

Dommages : 1D

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 110. Sinon Gorobéi riposte avec une Morsure du Cobra. Votre Défense contre ce coup est de 7. Si Gorobéi est alors vainqueur, rendez-vous au 95 ; autrement vous poursuivez le combat.

Allez-vous feinter un coup de pied mais tenter de lui asséner un coup de poing (rendez-vous au 35), ou essayer une mise à terre (rendez-vous au 61) ? Mais vous pouvez également lui porter un nouveau coup de pied (dans ce cas, revenez au début de ce paragraphe en tenant compte des modifications d'Endurance).

18

Le fil de métal incise la trachée-artère du garde et un tout petit râle s'échappe de sa gorge. Vous allongez doucement son corps sur le sol avant de fixer de nouveau le grappin et de vous laisser glisser le long de la corde dans la cour intérieure où se dresse le Donjon.

Allez-vous maintenant grimper jusqu'au sommet du Donjon (rendez-vous au 174) ou seulement jusqu'aux premières fenêtres pour essayer de forcer l'une d'entre elles (rendez-vous au 2) ?

19

Vous faites maintenant partie des rameurs de l'*Aquamarine* enchaînés deux par deux à chaque banc de nage. Votre compagnon de misère pose sur vous un regard vide. A la vue des cicatrices blanchâtres qui strient son dos, vous en déduisez qu'il doit être prisonnier sur cette galère depuis des années. Son torse est large bien que sa poitrine soit bizarrement creuse ; ses jambes courtaudes se terminent par de tout petits pieds qui lui donnent l'apparence d'un crapaud.

D'une voix atone, il vous raconte qu'il est esclave depuis son plus jeune âge et qu'il ne connaît pas d'autre horizon que son banc de rameur. En soupirant sur son injuste destin, il vous raconte avec accablement qu'il fut le seul survivant de son dernier « voyage ». Enfin, il vous informe que les pirates choisissent à chaque voyage un garde-chiourme parmi les esclaves ainsi que deux hommes qu'ils arment d'un fouet pour contraindre les rameurs à conserver leur rythme. De plus, selon lui, ils seraient prêts à vendre leur galère — équipage compris — dans le premier port sans foi ni loi qui se présentera.

Si vous possédez la discipline de l'Évasion, rendez-vous au 126. Sinon, rendez-vous au 115.

20

— Regarde attentivement autour de toi, dit Togawa. Est-ce là ma maison ?

Vous le fixez, interdit.

— Non, poursuit-il, ma maison est mon corps, et ta maison est ton corps.

Rendez-vous au 10.

21

Le camp des prêtres se trouve dans les collines qui entourent Mortvalon. Il est dressé non loin de la sombre entrée d'une grotte. Après avoir mangé, assis autour d'un petit feu, deux d'entre eux se lèvent et s'avancent vers l'endroit où ils vous ont laissé. Hélas, ce n'est pas pour vous apporter un peu de nourriture mais pour vous annoncer qu'ils vont vous ramener dans les geôles souterraines du sanctuaire de Vasch-Ro, dans la Cité des Maléfices, où vous pourrez pourrir en paix ! Étonné, vous leur demandez pourquoi ils ne vous conduisent pas plutôt dans leur temple de Mortvalon.

— Parce que, vous répond l'un des prêtres, Manse, le Mage de la Mort, serviteur de Némésis, membre de l'Ordre de la Mante Écarlate, le plus puissant sorcier d'entre tous, voyage vers le nord pour rencontrer Honoric et Yaémon. Dès lors, grâce à des moyens occultes, ils vont plonger le monde dans les ténèbres. Le jour s'approche où nous, les serviteurs de Némésis, régnerons sur l'Orb.

— Mais Yaémon vous trahira, répliquez-vous.

Ils s'esclaffent et vous répondent que le Mage de la Mort connaît les pensées de tous les hommes ainsi que leurs desseins. Après quoi ils vous abandonnent à votre sort pour aller dormir. Des heures durant, vous luttez contre vos liens pour essayer de les détendre. Enfin, vous parvenez à glisser vos pouces entre les cordes, puis vos mains entières. Bientôt, vous êtes libre et, jetant un coup d'œil autour de vous, vous décidez de vous faufiler vers la grotte.

Rendez-vous au 275.

22

Le gardien hésite, puis déclare :

— Attendez ici ; il faut que j'aille chercher les papiers nécessaires. Il vous faudra un laissez-passer.

Il fait signe à un autre soldat de prendre sa place, passe sous la herse et disparaît dans la cour du château.

Si vous voulez attendre son retour, rendez-vous au 31. Mais si, craignant un piège, vous jugez plus prudent de quitter les lieux, rendez-vous au 15.

23

Le Barbare pousse un cri de rage et, les traits déformés par la haine, il se précipite sur vous, l'épée à la main. Apparemment, il est indifférent aux attaques que vous pourriez lui porter, ne rêvant que de vous pourfendre. Aussi, *vous soustrairez 1 point de tous les Dommages que vous pourriez lui infliger*. Évitant de justesse la lame de son épée, vous pivotez sur vous-même et vous lancez votre pied gauche en direction de son visage.

OLVAR LE BARBARE

Défense : 7

Endurance : 18

Dommages : 1D + 1

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 47. Sinon, Olvar abat son épée sur vous. Votre Défense contre ce coup est de 8. Si vous survivez à cette attaque, vous pouvez tenter un coup de poing (rendez-vous au 92), une mise à terre (rendez-vous au 39) ou un coup de pied (revenez alors au

début de ce paragraphe).

24

Alors que son pied s'approche à la vitesse de l'éclair, vous tendez le bras dans l'intention de lui saisir la cheville pour le balancer par-dessus votre tête. Mais vous avez mal calculé votre coup et votre main se referme sur le vide. En revanche, le pied de Yaémon, lui, n'a pas manqué sa cible : il frappe si violemment votre visage que le sang jaillit de votre nez et de vos lèvres fendues. La puissance de sa Force Intérieure est telle que vous perdez 10 points d'Endurance. A demi assommé, vous tombez à quatre pattes et il vous faut faire un immense effort de volonté pour surmonter l'intense douleur qui vous submerge. Alors, roulant sur vous-même, vous vous remettez debout, prêt au combat. Mais Yaémon, un cruel sourire aux lèvres, vous attend de pied ferme. Vous n'avez plus le temps de lui porter un coup de pied.

Aussi, allez-vous tenter un coup de poing (rendez-vous au 155) ou une mise à terre (rendez-vous au 68) ?

25

Vous faites un pas rapide sur le côté et vous lancez votre jambe, talon en avant, vers la poitrine de l'Homme-Cobra.

HOMME-COBRA

Défense contre le coup de pied : 7

Endurance : 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 394. Si vous avez manqué votre coup, il plante ses crocs dans votre bras (rendez-vous au 412).

Autrement, vous pouvez tenter la Patte du Tigre (rendez-vous au 42), les Dents du Tigre (rendez-vous au 13) ou un nouveau coup de pied (revenez alors au début du paragraphe).

26

Le lendemain, vers le milieu de la journée, l'*Aquamarine* s'éloigne des îles et bientôt, le Grand Continent se profile à l'horizon. Mettant le cap au nord, vous longez la côte rocheuse pendant quelques jours. La mer est calme, et vous en profitez pour prendre un repos bien mérité qui vous fait gagner 10 points d'Endurance.

Le jour suivant, vous suivez le rivage d'une grande baie sous une fine pluie. Glaivas vient alors vous dire, en pointant le doigt vers un large estuaire par lequel le Fleuve Gris se jette dans la mer, que sa ville natale, Tor, se trouve à peu de distance en amont.

— N'y aurait-il pas un temple de Kwon à Tor ? lui demandez-vous. Il secoue négativement la tête.
— Nous adorons plutôt Gaimèra, la Mère de Toute Chose, Préservatrice de la Vie.

Vous le questionnez alors sur les villes qui s'élèvent au-delà de Tor, sur le Fleuve Gris, et une ombre voile aussitôt son visage.

— Je préférerais vous parler de la Cité des Maléfices, votre destination, répond-il. C'est l'une des villes les plus importantes du Manmarch. Environ quatre cent mille personnes y vivent et elle est



26. Le commandant de la Cité des Maléfices