

LA VOIE DU TIGRE 2

LES PARCHEMINS DE KETTSUIN

- ÉDITION COLLECTOR -

MARK SMITH & JAMIE THOMSON

Direction du projet et maquette par Mikaël Louys
Illustrations par Sébastien Brunet, Dominique Gilis, Mylène Villeneuve,
Eric Chaussin, Aude Pfister, Oozen, Lise Rafalli, Faiz Nabheebucus
Traduction et corrections par Amandine Fradique

Cette édition collector est publiée en octobre 2017
par Megara Entertainment SARL
Sous la licence de Fabled Lands LLP
Édition originale en 1985 par Knight Books

Le texte et le gameplay de ce livre ont été entièrement revus par les auteurs originaux Mark Smith & Jamie Thomson, 30 ans plus tard, ainsi que par des membres de l'équipe de Megara Entertainment (Richard Hetley, Michael Spencelayh, Paul Gresty, Mikaël Louys, David Walters), pour en faire cette version Collector « définitive »

Copyright © 1985, 2017 Mark Smith and Jamie Thomson
Les auteurs ont donné leur consentement moral.

ISBN 979-10-93943-31-2

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.*

AVANT-PROPOS DE MARK SMITH

Mark Smith est l'auteur de plusieurs livres-jeux et a participé à l'écriture de deux titres de *Défis Fantastiques* (*le Talisman de la Mort* et *l'Épée du Samourai*) ainsi que des séries *Duelmaster*, *Falcon* et *la Voie du Tigre*. Ils ont tous été co-écrit avec Jamie Thomson, qu'il a rencontré à l'école à Brighton. Il a aussi contribué à deux des livres de la série *Destins*. Il évoque sa carrière de joueur en disant avoir commencé avec *Donjons et Dragons* en 1976.

Né à Birmingham, Mark Smith a fait l'école de Brighton et a continué pour obtenir un Master en Psychologie Expérimentale de l'Université d'Oxford. Aujourd'hui, il vit dans le Sud-Est de l'Angleterre.



MARK SMITH

« C'est excitant de voir cette publication Collector chez Megara dotée de somptueuses illustrations en couleur réalisées par plusieurs artistes vraiment talentueux. C'est également un soulagement, après tout ce temps, que nous ayons enfin pris la peine de corriger toutes les erreurs qui s'étaient glissées dans la première édition des années 80. Désormais, plus de mort confuse et frustrante !

Je suis vraiment ravi de voir tout cela prendre forme et je suis très reconnaissant du travail et de l'amour qui a permis de ramener la Voie du Tigre à travers cette splendide nouvelle incarnation – et maintenant je suis très motivé à étendre la série si elle fait l'objet d'un réel intérêt. Cela devra cependant attendre ma retraite prochaine. Il semble qu'après toutes ces décennies, la flamme continue de brûler du côté des fans. Toute ma vie j'ai rencontré des individus qui aimaient lire ces livres et je réalise que la Voie du Tigre fait partie des séries qui perdurent.

Quand vous créez un univers entier haut en couleurs comme celui d'Orb et que vous le voyez produit en noir et blanc dans les années 80 à cause de coûts de production, cela s'avéra totalement frustrant. Chez Megara, ils ont fait les choses en grand et Orb a eu le droit aux couleurs qu'il méritait pour qu'enfin ce monde nous apparaisse plus vivant qu'il ne l'a jamais été. »

Mark Smith

CARTE DU NORD-OUEST D'ORB



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

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 scroll with the text "Nombre de Shurikens" is shown next to a lit candle. The scroll is unrolled and the candle is in a holder. 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 :

LA VENGEANCE DU NINJA

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 Kettsuin.

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.



INTRODUCTION

Comme il est raconté dans le livre *La Vengeance du Ninja*, vous avez utilisé vos compétences de Ninja pour venger Naijishi, votre père adoptif et spirituel. Vous avez traqué son meurtrier, Yaémon, le Grand Maître des moines maléfiques de la Mante Écarlate, pour atteindre son donjon à la Forteresse de Guen Dach, au couvert des Montagnes que l'on appelle les Dents du Gobelin. Un rôdeur, nommé Glaivas, vous a fait traversé la Mer Infinie sur son navire, *l'Aquamarine*, et vous avez alors atteint la Cité des Maléfices, dans le Manmarch. Vous avez ensuite parcouru des centaines de lieues, traversant les Monts des Visions par le biais de la Passe de la Fortune, où vous avez été obligé de tuer Olvar le Barbare, un berserker. De là, vous vous êtes rendu à la Mer de l'Étoile jusqu'à Druath Glennan et vous voilà maintenant à la Forteresse de Guen Dach. Yaémon a volé les Parchemins de Kettsuin qui contiennent le secret des Mots Sacrés du Pouvoir. Deux autres puissants et maléfiques hommes l'ont rejoint : chacun connaissait un Mot du Pouvoir et ensemble, ils pouvaient envoyer un dieu ou une déesse dans les Abysses pour l'éternité.

Vous vous trouvez désormais sur le toit du donjon principal de la Forteresse de Guen Dach, lavé par la pluie battante. Vous venez tout juste de tuer les alliés de Yaémon – vous avez empoisonné Honoric, chef de la très crainte Légion de l'Épée de Damnation, avec le sang du Dieu Nil, et avez abattu le Mage de la Mort Manse, un fidèle de Némésis, le plus puissant des Dieux du Mal.

Leurs corps froids sont étalés à proximité. Après le grand duel qui vous a opposé à Yaémon, vous avez de nouveau triomphé et vous vous êtes vengé. Cependant, vous n'oubliez pas les derniers propos que Yaémon a prononcé avant de rendre son dernier souffle : en plus d'avoir tué Naijishi, votre père spirituel, il est aussi responsable de la mort de votre père biologique que vous n'avez jamais connu. Désormais, le corps de Yaémon gît derrière vous. La mort semble l'avoir rendu plus petit et bien moins imposant que lorsqu'il était en vie. Sa veste écarlate, désormais trempée par la pluie et la sueur, s'est ouverte en tombant et révèle un ensemble de documents enroulés et cachetés par la cire, les Parchemins de Kettsuin. Vous êtes sur le point de les ouvrir lorsqu'un profond sentiment de paix vous submerge. La voix de votre dieu, Kwon, résonne alors tout autour de vous.

- Le Grand Maître de l'Aube a vu juste, lorsqu'il vous a donné le surnom de « Vengeur ». Grâce à toi, c'est Yaémon et non moi qui est piégé dans les Abysses pour l'éternité. Si tu avais failli contre la Légion de l'Épée de Damnation et que les moines de la Mante Écarlate avaient réussi à balayer le Manmarch à l'aide des moines de Némésis, toute l'humanité aurait vécu dans la terreur, dominés par les maîtres maléfiques que vous avez tués.

Soudainement, vos blessures sont soignées comme par miracle et une nouvelle force inonde votre corps au moment où le dieu restaure votre Force Intérieure. Vous vous sentez à la fois hébété et émerveillé parce ce qui est en train de se passer et le sens de la bonté de Kwon remplit votre âme, l'illuminant.

- Nous avons peu de temps, Vengeur, avant que les Dieux du Mal viennent de nouveau à toi. Tu dois rapporter les Parchemins de Ketsuin à leur place originelle, au Temple du Rocher sur l'île des Songes Paisibles. Néanmoins, ton voyage sera parsemé de dangers. Je t'aiderai : choisis une compétence de la Voie du Tigre que tu ne maîtrises pas, et je t'apprendrai à la manier comme si tu le faisais depuis ta naissance.

Le Dieu continue.

- Je ne pourrai t'aider qu'une fois seulement, lorsqu'un grand danger croisera ton chemin. Si tu as vraiment besoin de moi, dis seulement « Kwon » ; alors je viendrai te protéger. Je veillerai sur toi, Vengeur, en attendant le jour où tu me rejoindras dans le Jardin des Dieux.

Lorsque Kwon s'apprête à prendre congé de vous, vous ne pouvez vous empêcher de lui demander :

- Qui est mon père biologique ?

Et alors, comme si le vent lui-même apportait la voix de Kwon avant qu'elle ne s'estompe, il répond :

- Ce n'est pas encore le moment, Vengeur.



RÈGLES SPÉCIALES

Vous ne pouvez faire appel à la protection de Kwon qu'une fois : il est donc important de le noter dans votre fiche de personnage lorsque vous l'avez fait. Cette opportunité n'est disponible que dans ce livre. Si vous n'avez pas joué ou si vous n'êtes pas complètement parvenu à bout de La Vengeance du Ninja (livre 1 de la série la Voie du Tigre), alors vous commencez uniquement avec l'équipement déjà listé dans ce livre.

Si vous êtes arrivé à bout de la Vengeance du Ninja, alors vous pouvez continuer les Parchemins de Ketsuin (livre 2, celui que vous détenez) avec la même fiche de personnage. Vous n'aurez alors qu'à retranscrire les informations de la fiche de personnage sur celle de ce présent livre. Vous commencez l'aventure avec le nombre de Shurikens que vous possédiez à la fin du livre 1 mais votre Endurance et votre Force Intérieure ont été restaurées au maximum par votre dieu Kwon.

Vous continuez le livre 2 avec tous les objets spéciaux que vous avez trouvés pendant votre voyage jusqu'à la Forteresse de Guen Dach hormis le Sang du Dieu Nil et, si vous l'avez utilisée, la Poudre-Éclair. Plus important encore, vous devez transférer tous vos modificateurs de combat (Destin, coup de poing, coup de pied et mise à terre) vers votre nouvelle fiche de personnage et préciser si vous connaissez le Fléau de Kwon (à condition, bien évidemment, que vous l'ayez appris dans le livre 1). Cependant, vous devez opérer un changement : grâce à Kwon, vous avez appris une nouvelle compétence dans la liste des huit existantes. Ajoutez celle que vous aurez choisi à votre fiche de personnage. Si vous échouez dans votre mission et souhaitez recommencer l'aventure depuis le début du livre, vous pouvez reconsidérer votre choix et sélectionner une nouvelle compétence à la place de celle que vous aviez choisi précédemment.



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



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 : ID +1 » ou « 2D » ou « ID +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 (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 **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 ID +2 de dommages fera ID +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 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 déesse Destinée 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 la déesse Destinée vous sourit. Mais, si ce total est de 2 à 6, vous êtes malchanceux et elle vous tournera 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 la déesse.



Élue de la déesse
Destinée

L'ÉQUIPEMENT DU NINJA DE LA VOIE DU TIGRE



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 POWDRE-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 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

Au bruit des pas lancés à votre poursuite, vous estimez la troupe à plus de vingt gardes. Déjà la meute hurlante débouche dans l'escalier du donjon. Votre compte est bon si jamais ils découvrent ce que vous avez fait d'Honoric, leur chef, et de ses alliés, Yaémon et Manse, le Mage de la Mort ! Le toit est encore éclairé par le faible rougeoiement d'un brasero.

Allez-vous tenter de défendre le haut de l'escalier, de façon à les cueillir un par un à leur arrivée (rendez-vous au 17) ou essayer de vous élancer du toit du donjon dans l'espoir de sauter par dessus le mur du château et d'atterrir ainsi dans le fossé en contre-bas (rendez-vous au 34) ? Ou bien envisagez-vous, si vous possédez la discipline de l'Acrobatie, de descendre le mur extérieur du donjon (rendez-vous au 52) ?

2

À l'image du tigre, vous franchissez la grille d'un bond souple et feutré. Il était temps : la herse tombe derrière vous avec fracas. Vous poussez un soupir de soulagement. Jugeant malsain de vous attarder en ces lieux, vous remontez vers le tunnel principal et vous reprenez votre marche.

Rendez-vous au 76.

3

Il vous paraît maintenant tout à fait évident que, dans votre panique, vous n'avez pas remarqué le chemin qui aurait pu vous mener à l'air libre. Car l'escalier n'en finit pas de monter, pour aboutir à un vaste carrefour. Obstiné, vous serrez les dents et optez pour le tunnel opposé dont la pente est toujours ascendante. Vous apercevez enfin la lumière du jour, brillant au loin. Tout à votre joie, vous précipitez votre pas sans même réaliser qu'un air vif et pur vous fouette le visage. Quand, à votre grand soulagement, vous débouchez au sommet de la montagne, un vaste panorama de forêts et de landes sauvages s'offre à vos yeux. Vous vous trouvez sur l'autre versant des montagnes de la Dent du Lutin. Pour être tout à fait exact, la vallée de la Crow se trouve à vos pieds.

Rendez-vous au 235.

4

Vous avez à peine le temps d'arracher la Fléchette et d'en reconnaître l'odeur âcre et familière — celle du venin du poisson-araignée — que déjà de violentes convulsions vous torturent les chairs. Le poison fait son effet. Il ne mettra que quelques secondes pour atteindre votre cœur. Un arrêt cardiaque vous foudroie à l'instant ; Yaémon vient d'être vengé et votre aventure se termine ici.

5

En souriant, le magicien tend sa bague au chevalier. Thybault se tourne alors vers vous et vous demande ce qu'il pourrait faire pour vous remercier de les avoir sauvés. Si vous avez été blessé, il vous soigne dans l'instant, ce qui vous permet de regagner tous les points d'Endurance perdus jusqu'alors. Il remarque également les cloques qui couvrent votre corps. Signe évident, selon

lui, que vous avez contracté la peste. Il lui suffit de prier Avatar et d'apposer les mains sur votre front pour chasser la maladie. Puis, après vous avoir salué, tous quatre s'éloignent en direction de l'est, vers la Mer de l'Étoile. Sans perdre une minute de plus, vous vous remettez en route pour rejoindre un port où vous pourrez embarquer à destination de l'Île des Songes Paisibles.

Mais allez-vous vous diriger vers le sud-ouest, bien que le parcours boisé paraisse difficile (rendez-vous au 44) ou vers l'ouest où le chemin sera sans doute plus aisé, mais plus à découvert également (rendez-vous au 32) ?

6

La ville est grande et prospère, mais un nombre surprenant de jeunes enfants, pour la plupart dévêtus, courent en bandes dans les rues, s'amusant à éviter au dernier moment les passants. Vous marchez d'un pas alerte, avec l'espoir de trouver une taverne où glaner quelques renseignements utiles concernant les ports de la Mer Infinie. C'est alors qu'une vive lueur attire votre attention. Tournant la tête dans sa direction, vous apercevez une vieille femme, recroquevillée derrière une charrette chargée d'étranges marchandises, telles que des viscères — à ce qu'elle prétend — de chimères et d'hippogriffons nécessaires à quelque rituel magique. À vos yeux, ce ne sont là que de peu ragoûtants abats de mouton, mais il vous est difficile d'en juger tant la lumière s'échappant d'un petit brasero posé sur la charrette est éclatante. Enfin, l'étrange lueur perd de son intensité, ce qui vous permet de constater que la femme vend également de la Poudre-Éclair, au prix de cinq Pièces d'Or la dose. Si vous avez assez d'Or, vous pouvez en acheter.

Alors que vous continuez d'examiner cet étrange étal, une brusque tornade semble vous envelopper et disperser les marchandises dans un grand tourbillon, en même temps que des éclairs colorés zigzaguent devant vos yeux. Un instant étourdi, vous revenez cependant à vous rapidement et tâtez machinalement vos vêtements. Les Parchemins de Ketsuin ont disparu ! Pivotant sur vos talons, vous apercevez alors un homme de haute taille aux cheveux blonds et bouclés, revêtu d'un manteau beige, qui se faufile dans la foule. Curieusement, les passants paraissent s'écarter sur son passage. Vous le suivez en courant, essayant de ne pas le perdre de vue. Mais, malgré tous vos efforts, il disparaît soudainement, comme s'il était devenu invisible. Toutefois, votre ouïe de pisteur surentraîné a vite fait de capter le bruit de ses pas s'éloignant dans une ruelle proche. Vous vous précipitez dans cette direction.

Rendez-vous au 43.

7

Vous vous installez pour passer la nuit à l'abri d'un bosquet d'ifs.

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au 35. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au 307.

8

Vous jetez à vos pieds la perle de cristal que le Prince des Elfes vous a donnée pour vous remercier de l'avoir aidé à se sauver des chacals de mer. Le verre éclate, laissant échapper une petite goutte bleutée qui bientôt gonfle et se transforme en une gigantesque vague. Vous lui

ordonnez de vous protéger et de se retourner contre votre adversaire. Cassandra se précipite jusqu'à la porte en chêne alors que Tyutcheff recule pas à pas. Thaum, quant à lui, récite une formule magique. Il est néanmoins trop éloigné de vous pour être dangereux. Il n'en demeure pas moins qu'il serait plus prudent de lui expédier un Shuriken.

Si vous n'en possédez plus, rendez-vous au **20**. S'il vous en reste encore, sachez que la Défense de Thaum, occupé à marmonner sa formule magique, n'est que de 4. Si vous le touchez, rendez-vous au **31**. Sinon votre projectile frappe le mur en pure perte ; rendez-vous alors au **20**.

9

La nuit se passe sans incident. Mais le lendemain matin, lorsque vous vous réveillez, vous vous trouvez en proie à de forts accès de fièvre. Votre corps est couvert de grosses pustules noirâtres. Votre esprit divague et des cauchemars vous assaillent. Vous rêvez que vous êtes seul, au bas des marches du Temple du Rocher sur l'Île des Songes Paisibles, entouré de tous les ennemis que vous avez terrassés. Vous reprenez conscience au moment où Thybault appose les mains sur votre front et psalmodie une prière à Avatar. Le soleil est déjà haut dans le ciel. La peste que vous avez contractée dans les cavernes des Gobelins vous quitte lentement. Une fois votre guérison assurée, Taflur examine vos plaies et achève de vous soigner. Vous êtes sauf mais affaibli. **Vous récupérez néanmoins tous les points d'Endurance que vous aviez perdus.** Les aventuriers veillent sur vous une nuit encore, jusqu'à ce que vous repreniez vos forces, et vous en profitez pour les questionner sur le pays qui s'étend de ces collines à la Mer Infinie. Ils vous racontent que les plaines et les montagnes situées au sud sont peuplées de nains méfiants et inhospitaliers envers les voyageurs. La route qui mène vers le sud-ouest est peu empruntée, car les brigands y tendent souvent des embuscades. Vers l'ouest, le relief désertique offre peu d'endroits où s'abriter. Mais, de toute façon, tous les chemins que vous pouvez prendre mènent à la ville d'Harith que traverse la rivière Crow. Vous êtes obligé de passer par cette cité pour vous rendre sur les bords de la Mer Infinie. Avant de reprendre votre route qui traverse les collines, vous les remerciez une fois encore de leur aide.

Préférez-vous vous diriger vers l'ouest (rendez-vous au **32**) ou vers le sud-ouest (rendez-vous au **44**) ?

10

Sans faire le moindre bruit, vous vous laissez tomber à terre et vous courez vers la porte principale de la demeure. Mais, au moment où vous passez devant la pièce dans laquelle vous vous étiez caché, sa porte s'ouvre brutalement, laissant paraître un homme revêtu d'un costume en tout point semblable au vôtre. La garde d'une épée recourbée qu'il porte en bandoulière dans son dos dépasse de son épaule. Vous apercevant, il s'immobilise, les yeux brillant de surprise. Puis, faisant quelques pas en arrière, il referme vivement la porte sur lui. Mais vous vous attendiez à cette réaction et, d'un formidable Cheval Ailé, vous faites voler en éclats le panneau de bois. L'homme avait déjà atteint l'autre porte de la pièce ; cependant au vacarme que vous venez de faire, il se retourne brusquement en poussant un cri de rage. Sans lui laisser le temps de se mettre en position de combat, vous lui lancez un Shuriken.

Sa Défense est de 7. Si vous réussissez, rendez-vous au **410**. Si vous échouez, rendez-vous au

11

Le Serpent Ailé étant arrivé au terme de sa navigation, vous allez devoir maintenant traverser l'Île d'Abondance pour gagner le port d'Iga et, là, trouver un autre navire à destination de l'Île des Songes Paisibles, votre pays. Le capitaine n'a pas perdu son temps : il a déjà fait prévenir quelques personnes sûres de votre arrivée et il vous accompagne bientôt vers la demeure d'une riche et belle aristocrate, veuve d'un daimyo ou d'un seigneur de l'île. Chemin faisant, vous croisez de nombreux Samourais aux resplendissantes armures faites de lamelles laquées de rouge. Ils sont armés de leurs habituelles épées légèrement recourbées, si effilées qu'elle pourraient vous couper le cou sans même que vous puissiez vous en rendre compte ! La voix empreinte du plus grand respect, le capitaine vous informe que ce sont là les guerriers du nouveau shogun, Kiyamo. Enfin, vous atteignez votre but, une imposante maison bâtie sur la plus haute des sept collines qui cernent la ville. Votre hôtesse, répondant au merveilleux nom de Doux Zéphir, vous accueille dans la plus grande simplicité, et bientôt vous êtes confortablement installé devant une table basse où a été disposé un service à thé fait de la plus fine porcelaine. Mais il sera dit que vous ne pourrez profiter de cette exquise hospitalité car, au moment même où vous alliez commencer le récit de vos aventures, un messenger portant une baguette d'ivoire sculptée aux armes du seigneur Kiyamo fait irruption dans le boudoir où vous vous trouvez. Après s'être respectueusement incliné devant Doux Zéphir, il se tourne vers vous et vous déclare :

— Le puissant seigneur Kiyamo vous demande auprès de lui. Et il vous informe que l'Île des Songes Paisibles court un terrible danger.

Tremblant à l'idée de retrouver votre pays ravagé, vous prenez immédiatement congé et, suivant le messenger, vous vous dirigez vers le palais de daimyo Kiyamo, le premier shogun que l'Île d'Abondance ait vu dans les trois cents années passées.

Rendez-vous au 91.

12

Le grappin glisse trop loin sur le sol humide du souterrain, et la herse tombe devant vous. Vous êtes bel et bien pris au piège. Après une heure de vains efforts pour briser les barreaux de votre prison, vous êtes découvert par des Gobelins, seuls êtres hantant ces lieux sombres. Ils sont bientôt plusieurs centaines à rire de vous, et à déverser de pleins récipients d'eau sale dans le souterrain... À tel point que vous risquez bientôt de mourir noyé. Désespéré, vous implorez Kwon, le Rédempteur, pour qu'il vienne vous sauver.

Rendez-vous au 95.

13

Votre adversaire saisit son épée à deux mains. La lame siffle en décrivant un arc de cercle et s'abat sur vous. Avec la vivacité de l'éclair, vous claquez vos paumes au-dessus de votre tête, bloquant ainsi l'arme à quelques centimètres seulement de vos cheveux. Cet exploit laisse un instant le Ninja sans réaction. Vous en profitez pour lui porter un coup de pied à la gorge suivi

tout aussitôt d'un Tigre Bondissant rapide et précis. Sous la violence de la contre-attaque, l'homme part en arrière et s'effondre comme une masse. Ce dernier coup l'a tué net. Vous demeurez un moment son arme encore entre vos mains, victorieux et plus seul encore dans cette maison vide. Vous êtes recru de fatigue, et le sommeil vous surprend à l'endroit précis où vous venez de combattre. De mauvais rêves, hantés de formes noires et menaçantes, viennent troubler votre repos, mais vous vous réveillez néanmoins en excellente forme.

Rendez-vous au 168.

14

Vous vous souvenez que l'Épée Dansante, qui ne vous est d'aucune utilité, possède en revanche un pouvoir magique. Vous la tirez de son fourreau et la montrez aux quatre hommes. Aussitôt les yeux du chevalier s'illuminent. Vous remarquez alors que le devant de son tabar est orné d'un blason représentant un parchemin déroulé. Jamais il ne vous a été donné de voir un blason de ce genre. Faisant un pas vers vous, il vous demande s'il peut regarder l'épée plus attentivement. Vous la lui remettez, pensant qu'il n'y a aucun danger à la lui confier. Le regard concentré sur l'arme, le chevalier murmure une formule incantatoire qui a pour effet de faire soudain sauter l'épée de ses mains ! Immobile dans l'air, l'arme semble prête à exécuter ses ordres. Les aventuriers s'exclament devant un tel prodige — un phénomène qui ne peut se manifester qu'à l'aide de formules magiques inscrites sur un parchemin de sortilèges. Taflur, le moine revêtu du manteau vert de l'Ordre Illustre, propose sur-le-champ de vous donner l'Étoile du Soleil, en échange de quoi Vespers pourrait conserver l'épée. Eris rejette cette suggestion. Thybault soutient l'argument. Finalement la bague vous est remise. Eris vous apprend alors que si vous prononcez le mot « Rahelios », une particule de soleil jaillira du chaton de la bague et explosera sur la cible que vous lui aurez désignée. Thybault ajoute qu'il est important de braquer la bague sur ses ennemis et non sur soi. Vous vous en seriez douté... Comme la nuit tombe, vous décidez d'établir ensemble votre camp au pied de la colline, et vous proposez à vos quatre compagnons de prendre le premier tour de garde.

Rendez-vous au 9.

15

Alors que vous méditez, assis en tailleur, sur la signification du monde, vous apercevez la tête rasée d'un moine. Il contourne un magnolia et vient vers vous avec un sourire engageant. C'est Hardred, le grand maître du temple de Kwon.

— Un bateau ? lui demandez-vous, plein d'espoir. Hardred incline silencieusement la tête et se met à fouiller dans une des manches de son ample robe. Votre intuition vous prévient instantanément d'un danger. Ce moine n'est pas Hardred, mais bien plutôt Mandrake.

Rendez-vous au 382.

16

En grimaçant, vous arrachez la fléchette. À l'odeur âcre qu'elle dégage, vous reconnaissez aisément le poison dont elle est enduite : celui tant redouté du poisson-araignée. Levant les yeux à cet instant, vous apercevez la lame courbe d'une épée découpant aussi rapidement que

silencieusement une ouverture dans le mur. Vous vous levez d'un bond, mais un malaise vous saisit ; vous êtes pris de vertiges et de nausées. Vous surmontez cependant les effets du poison et vous recouvrez vos esprits au moment même où une silhouette tout de noir vêtue, le visage dissimulé par un turban, se glisse à vos côtés, une épée à la main. Avant que vous n'ayez eu le temps de vous défendre, la lame vous passe au travers de la gorge. Vous mourez sans souffrance.

Ainsi se termine votre aventure.

17

À la lueur des torches éclairant l'escalier, vous attendez l'ennemi, bien campé en haut des marches. Le premier homme surgit et se précipite sur vous. C'est l'un des gardes. Il porte une cotte de mailles, une longue épée plate et un bouclier aux armes de la Légion de l'Épée de Damnation, qu'il écarte au moment où il vous frappe au thorax.

Allez-vous essayer de le pousser dans l'escalier au moyen de la Queue du Dragon (rendez-vous au 70), tenter de l'assommer d'un Poing de Fer (rendez-vous au 85) ou bien préférez-vous lui réserver un redoutable Cheval Ailé (rendez-vous au 101) ?

18

Vous êtes épuisé. Votre rapidité de tigre s'en ressent et vous êtes trop lent à réagir. La herse hérissée de piquants tombe sur votre dos, vous transperçant de part en part.

Votre agonie sera longue et cruelle dans les montagnes escarpées, royaume des Gobelins...

19

L'homme vous regarde d'un air imbécile, la tête penchée sur le côté ; à croire que le bonhomme est dépourvu de vertèbres cervicales. Le regard hébété et larmoyant, il vous demande si vous aimeriez voir l'oeuf de dragon blanc qu'il prétend avoir trouvé dans une caverne des Étendues Glacées. Et il tend un doigt vers son sac qui, vous le remarquez alors, a une étrange forme.

Vous pouvez, pour lui faire plaisir, accepter sa proposition. Dans ce cas, rendez-vous au 49. Mais vous pouvez également bondir sur lui (rendez-vous au 56) ou lui asséner un bon coup sur le crâne avant de reprendre votre chemin (rendez-vous au 64).

20

À peine Thaum a-t-il achevé de prononcer la formule magique qu'une petite boule de feu jaillit de ses mains et file dans un grondement sourd vers la masse liquide qui s'élève très haut au-dessus de lui. Il se produit alors une explosion et, aussitôt après, une énorme boule de feu tourbillonne autour de l'eau en suspens, prête à déferler sur le magicien. Une colonne de vapeur se forme alors, qui disparaît en s'élevant dans les airs. La masse liquide est ainsi entièrement anéantie en un rien de temps par le pouvoir magique de Thaum, le Thaumaturge. Maintenant Cassandra et Tyutcheff vous serrent de près. Vous reculez et décidez d'attaquer la femme en premier lieu.

Rendez-vous au 121.

21

Vous marchez d'un bon pas et, vers la fin de la journée, vous pénétrez dans la vallée de la Crow. Les prairies alentour sont parsemées de roses et d'asphodèles. Vous vous frayez un chemin vers le fleuve qui poursuit, en contrebas, son cours vers l'ouest en direction de la Mer Infinie, serpentant entre des champs fraîchement labourés. Ici, chaque paysan verse une partie de ses récoltes au seigneur en échange d'une étroite bande de terre cultivable. Certaines n'excèdent pas quelques mètres carrés. Sur un rocher vous remarquez des vieux pantalons ainsi qu'une veste de toile usagée qu'un paysan a dû mettre là à sécher. Vite, vous vous en revêtez et, ainsi déguisé, vous vous mettez en route le long d'un chemin de halage en direction de la ville d'Harith, avec l'intention de vous mêler à la foule des fermiers venus chercher la sécurité ou quelques distractions dans la cité.

Un seul garde revêtu d'une armure noire se tient en faction devant la porte principale. Aucun signe distinctif ne vous permet de connaître le dieu auquel il appartient. Au-delà de la porte se dresse un petit bâtiment de pierre sur lequel flotte un drapeau vert et blanc. Votre attention est tout particulièrement attirée par un parchemin cloué sur un des vantaux extérieurs du bâtiment. On peut y lire :

« AVIS DE RECHERCHE

400 PIÈCES D'OR ET UN ÉLIXIR DE RÉGÉNÉRESCENCE PAR TÊTE à qui capturera morts ou vifs Tyutcheff, Cassandra, Thaum et Olvar, le Semeur de Chaos, meurtriers et sectateurs d'Anarchill, le corrupteur des familles. Qui ont, au 47ème jour du cycle de Grimweird, assassiné Aurora, Grande Prêtresse de l'Ordre Illustre. Les prêtresses de l'Ordre accordent leur bénédiction et vingt Pièces d'Or à qui aidera à leur capture. »

Vous vous souvenez alors avoir tué, voilà peu de temps, un barbare qui disait s'appeler Olvar, le Semeur de Chaos. C'était à la Passe de la Fortune, sur la route de la Forteresse de Guen Dach.

Si vous désirez entrer dans le bâtiment, rendez-vous au 60. Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au 6.

22 (ILLUSTRATION À LA PAGE SUIVANTE)

Votre adversaire vous adresse alors la parole d'une voix monocorde et dépourvue d'émotion :

— Je suis un Ninja. J'obéis aux lois sacrées du Scorpion. J'ai tué tous vos gardes. Et je vais vous tuer, vous aussi, prouvant ainsi que la Voie du Scorpion surpasse de loin celle du Tigre, tout comme le pouvoir de Némésis surpasse celui de Kwon.

Puis il s'élançe rageusement sur vous. Son épée jette un éclair.

Vous devez essayer de parer le coup. Votre Défense est de 7. Si vous réussissez, rendez-vous au 335. Si vous échouez, rendez-vous au 354.



MYLÈNE VILLENEUVE.COM 2013

23

Vous vous éloignez de la rive avec l'espoir que vos poursuivants vous perdront ainsi de vue. Insensiblement, l'eau autour de vous devient étrangement calme. Vous continuez de nager jusqu'au moment où quelque chose semble vous attirer en arrière. Vous vous retournez : un tourbillon menace de vous engloutir, et vous ne pouvez résister à son attraction. Vous êtes aspiré, puis entraîné dans les profondeurs. Vous vous débâtez dans l'eau verte et opaque qui vous tient prisonnier et risque fort d'être bientôt votre tombe. Vous retenez votre respiration en vous enfonçant davantage encore. Soudain, il vous semble distinguer le corps bleuâtre d'une créature marine nageant non loin de vous ; une créature qui, poussant sa gueule en avant, souffle une énorme bulle d'air dans votre direction... Vous pensez être le jouet d'une hallucination dû au manque d'oxygène, et pourtant non : la bulle est bel et bien réelle puisque vous pouvez y plonger votre tête et aspirer goulûment l'air dont elle est pleine ! La créature — vous le constatez maintenant — est un triton des océans. Et c'est dans un langage télépathique qu'il s'adresse à vous :

— Les chacals de mer, vous dit-il, ont kidnappé le Prince des Elfes. Vous êtes transporté vers leurs champs de corail. Puis il ajoute : Ne craignez pas la baleine à corne !

Sur ces mots étranges, il s'éloigne avec une grâce et une rapidité qu'aucun humain ne saurait égaler. À travers un écran de petites bulles, vous apercevez enfin, juste au-dessous de vous, un immense champ de corail rouge et mauve.

Rendez-vous au 41.

24

Le Shuriken siffle vers la gorge de l'homme dont les yeux s'écarquillent de surprise et d'effroi. Cependant, d'un geste incroyablement rapide, il tire son épée et, en poussant un hurlement, il frappe le Shuriken de toutes ses forces. L'étoile d'acier tordue tourne un instant en bourdonnant avant de déchirer une cloison de papier sur toute sa longueur. Vous vous regardez l'un et l'autre. Hormis le léger battement de quelques fragments de papier déchirés agités par la brise du dehors, nul bruit ne trouble le silence. Votre adversaire se présente maintenant à vous de profil, la jambe gauche fléchie, la pointe de son épée dirigée vers votre gorge, les bras tendus. Vous vous observez l'un et l'autre avec défiance.

Rendez-vous au 22.

25

Les aventuriers vous observent avec défiance. Ils vous invitent cependant à partager leur repas : de la viande séchée accompagnée de quelques galettes de céréales. Vous reconnaissez le deuxième prêtre comme étant un adepte de la déesse Illustre, la déesse de la Vie, épouse d'Avatar. Le prêtre en blanc, qui se présente à vous sous le nom de Thybault, lance des regards de reproche au jeune magicien :

— Au nom de tout ce qui est bon, Eris, quel démon a pu s'emparer de vous pour que vous envoyiez des vapeurs toxiques sur un être qui n'a nul besoin de respirer pour vivre ? Sans l'intervention de notre sauveur, ici présent, nous aurions suivi, à coup sûr, le spectre dans la

tombe ! Faut-il être un magicien subtil pour ne pas savoir dissiper les effets de sa propre magie !

À ces mots, Eris s'éloigne en rougissant. Pour sa part, Vespers, le chevalier à l'épée, gémit :

— Je ne retrouverai jamais complètement l'usage de mon bras droit. Je vous avais bien dit que nous n'aurions pas dû fréquenter ce fidèle adorateur d'un dieu du Chaos !

Eris, cependant, se met à rire alors que vous acceptez l'invitation qui vous est faite. Le deuxième prêtre, celui portant une croix blanche sur sa robe verte, s'empresse de calmer ses compagnons, suggérant même à Eris d'offrir sa bague ornée de l'Étoile du Soleil au chevalier.

Si vous possédez l'Épée Dansante du roi des Gobelins, rendez-vous au 14. Sinon, rendez-vous au 5.

26

Le grappin maintient la herse à une quinzaine de centimètres du sol, ce qui vous permet de vous glisser dessous. Ensuite, vous parvenez à le tirer vers vous et la herse tombe avec fracas. Vous rejoignez alors le tunnel principal où vous reprenez votre marche sous la montagne.

Rendez-vous au 76.

27

Vous vous allongez, oubliant vos cauchemars, et vous vous endormez rapidement. Mais bientôt votre ouïe ultra-sensible perçoit un léger grattement près de vous. En une seconde vous vous retrouvez assis sur votre lit, complètement éveillé et tous vos sens aux aguets, scrutant la pénombre de la pièce. Cependant, vous ne distinguez rien de particulier à la lueur de la bougie, si ce n'est un tube de bambou très mince qui perce la cloison. Avant même que vous réalisiez le danger, une Fléchette Empoisonnée se plante dans votre épaule.

Si vous possédez la discipline de l'Immunité aux Poisons, rendez-vous au 16. Sinon, rendez-vous au 4.

28

Le bourreau revient, le visage encore dissimulé sous sa grande cagoule de cuir noir. Vous ne pouvez donc pas voir ses traits lorsqu'il examine vos liens et se déclare satisfait du travail accompli par les gardes. Aussitôt qu'ils lui disent que vous avez tué Yaémon, Honoric et Manse, le Mage de la Mort, sa voix s'emplit d'une effroyable colère :

— Je ne sais jusqu'où peut me conduire le pouvoir de mon imagination en matière de tortures dans un cas comme le tien, Ninja ! rugit-il.

Sur ce, il donne des ordres aux gardes qui s'éloignent et se retourne pour examiner les menottes dans le petit fourneau. Utilisant alors votre discipline de l'Évasion, vous vous déboîtez un bras et glissez vos doigts de métal entre vos liens. Vous voilà libéré. Par chance, le garçon

demeure impassible pendant que vous rampez, tel le tigre, vers le dos massif et luisant du bourreau. En poussant un cri, vous lui décochez un coup de pied dans la nuque qui l'expédie, tête la première, dans son four. Le garçon, jusqu'ici silencieux, pousse des hurlements de joie. Vous refermez la porte du fourneau sur le cou du tortionnaire, puis vous libérez les prisonniers. Le garçon vous indique alors le moyen de vous évader par une rivière souterraine reliant le bassin aux douves. En n'oubliant pas que vous devez mettre les Parchemins de Ketsuin en sécurité, vous le remerciez et vous plongez.

Rendez-vous au 153.

29 (ILLUSTRATION À LA PAGE SUIVANTE)

Bien à l'abri, vous contemplez — fasciné — le O-Bakemono brisant sans le moindre effort une bûche après l'autre. Enfin, apparemment satisfait de son travail, il saisit dans ses énormes bras un invraisemblable monceau de bois et se dirige vers un énorme rocher devant lequel il s'arrête. Une étrange mélopée, dans laquelle il vous semble reconnaître le mot « Baal », sort alors d'entre ses lèvres, et aussitôt une dalle de pierre pivote, révélant une ouverture dans laquelle le monstre disparaît, avant que le rocher ne reprenne son apparence première. Quelque peu ahuri par la scène à laquelle vous venez d'assister, vous remarquez alors que l'herbe de la clairière est roussie en de nombreux endroits et que, non loin du rocher, le sol semble avoir été labouré en un arc de cercle, sur une largeur d'une soixantaine de centimètres. Prudemment, vous vous approchez à votre tour du rocher et, après vous être concentré, vous prononcez sans hésiter le mot « Baal ». Dans un sinistre grincement, la dalle pivote de nouveau. Devant vous se trouve un étroit passage creusé dans le roc, éclairé par des torches fixées à ses parois. C'est presque en retenant votre souffle que vous vous y engagez.

Le tunnel semble s'enfoncer au coeur de la montagne, et vous le suivez jusqu'à ce qu'il débouche dans une vaste caverne, au centre de laquelle brûle un grand feu. Contre la paroi la plus éloignée de l'endroit où vous vous tenez se trouve un autel grossier maculé de taches sombres, sur lequel deux chandeliers noirs ont été disposés de part et d'autre d'une effroyable idole représentant une créature mi-homme, mi-insecte, d'environ un mètre de haut. Dans un coin sont entassés des objets hétéroclites, à l'évidence dérobés aux malheureux villageois. Mais le spectacle le plus horrible qui s'offre à vos yeux est une jeune fille enchaînée à un robuste poteau de bois planté non loin du feu. Son visage est mouillé de larmes, et une faible plainte s'échappe de sa gorge. Sans doute doit-il s'agir de la fille du vieil homme que vous avez rencontré au village. Non loin de vous, et vous tournant le dos, est assis le O-Bakemono occupé, à ce qu'il vous semble, à dévorer une patte de chèvre. Le monstre vous paraît maintenant presque familier, comparé à l'être cauchemardesque qui fait face à la jeune fille : un reptile d'au moins six mètres de long, d'un diamètre dépassant le mètre, à la tête et au torse de sorcière. Son visage disparaît presque sous une forêt de cheveux huileux et emmêlés comme une poignée de reptiles grouillants, et vous ne pouvez vous empêcher de frissonner en remarquant les éclairs verdâtres qui jaillissent de ses yeux, et ses crocs qui brillent entre ses lèvres rouges comme le sang. Son expression reflète la plus atroce cruauté, et il se dandine d'avant en arrière en sifflant. Vous êtes en présence de Hyéna, l'enfant chéri de tous les démons d'Orb. Soudain, vous vous raidissez : le O-Bakemono vient d'interrompre son ignoble repas et, la tête haute, il hume l'air comme le ferait un chien de chasse. Il vient de déceler votre présence. Il n'y a pas un instant à perdre si vous voulez avoir une chance de le vaincre.



MYLÈNE VILLENEUVE 2013