

LA VOIE DU TIGRE 3

L'USURPATEUR D'IRSMUN

- 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 janvier 2018
par Megara Entertainment SARL
Sous la licence de Fabled Lands LLP
Première impression

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, 2018 Mark Smith and Jamie Thomson
Les auteurs ont donné leur consentement moral.

ISBN 979-10-93943-32-9

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 luttaient 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 Nagasaki
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.*

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)

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

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

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

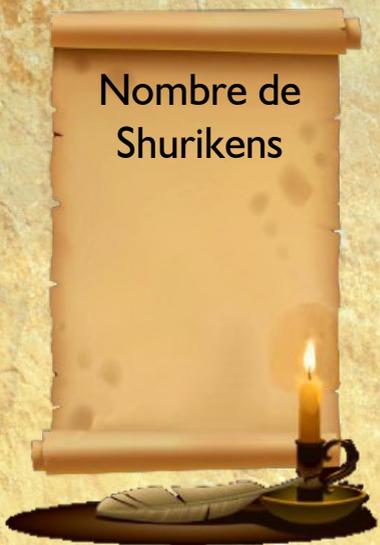
ENDURANCE

FORCE INTÉRIEURE

Commence à 20

Commence à 5

OBJETS SPÉCIAUX

A scroll with the text "Nombre de Shurikens" is displayed on a parchment background. Below the scroll is a lit candle in a holder, and a quill pen lies on a small tray next to it.

Nombre de
Shurikens

Commence à 5

NOTES

FICHE DE RENCONTRES DE COMBAT

Nom :

Endurance :

LES LÉGENDES DU MANMARCH

« ... Plus de deux siècles se sont écoulés depuis que le premier chef de la dynastie que vous¹ appelez Dolophonid a repris le trône d'Irsmun. Les personnalités de ces jours remarquables font encore l'objet de la fascination des individus de notre époque et c'est pour cette raison que je présente ces parchemins à la Guilde. Ils représentent le travail de toute une vie et racontent des histoires, chacune décrivant les meilleurs et les plus terribles² hommes et femmes de ces jours... »



¹ Voici le fragment conservé de la lettre d'introduction délivrée tout le long des vingt parchemins qui comprennent *Les Vies*, adressés par un écrivain inconnu aux bibliothécaires de la Guilde du Savoir.

² L'écrivain des *Vies* a choisi de ne pas documenter les récits du Vengeur, le héros le plus célèbre de ces temps ; une étonnante omission. Plusieurs recherches ont indiqué entre six et huit parchemins traitant du Ninja mais, à ce jour, aucun tel document n'a été retrouvé.

HONORIC, MARÉCHAL DE LA LÉGION DE L'ÉPÉE DE DAMNATION

La première personnalité parmi notre liste des légendes du Manmarch est Honoric, le dernier maréchal de la Légion de l'Épée de Damnation. Doté d'un cœur de pierre, il n'a jamais été vaincu au combat. C'était du moins le cas, jusqu'à son dernier jour sur le champ de bataille. Les légendes racontent qu'il a réussi à défaire un géant des tempêtes et qu'il a abattu quarante hommes à lui seul durant la bataille de la Tour Creuse. Il était sans aucun doute un duelliste sans égal. Ceux qui l'ont connu le décrivaient comme un homme au physique robuste, doté d'un regard chargé d'arrogance et de cruauté. Il tirait sa puissance de la lame noire Sorcerak, qu'il avait toujours à portée de main.

Il est devenu maréchal à la suite d'une campagne menée dans le nord. Son père, Childeric, le maréchal précédent, était officiellement tombé de son cheval et mourut quelques nuits plus tard à la suite de ses blessures. Mais les rumeurs de l'époque, très largement diffusées, racontaient une version différente : qu'Honoric aurait pris le pouvoir en étouffant son père dans son sommeil, s'appropriant ainsi son épée, Sorcerak.

Il y a beaucoup de choses à dire à propos de la paranoïa d'Honoric et de ses terribles rages. Une seule d'entre elles suffit à illustrer cela. Dans la ville de Fiendil, il ordonna à ses hommes de crever les yeux d'un vieux moine qu'il suspectait d'être un espion. Malgré cela, il existe aussi des contes à propos de son honneur. Il parvint une fois à se retrouver face à son pire ennemi, à sa merci, et ne le tua pas car il ne trouvait aucune satisfaction dans cette façon de le vaincre.

Sa puissance lui a toujours conféré une grande force – force suffisante pour survivre à un empoisonnement au mortel Sang de Nil, sûrement le plus puissant poison existant. Après cette attaque, la colère d'Honoric se focalisa sur ce soi-disant assassin, le ninja Vengeur, et toute la force militaire de la Légion fut dirigée vers Irsmun et son roi. Les historiens racontent le récit de ces temps-là et je ne vais donc pas les répéter ici. Honoric, apparemment, fut enterré dans une tombe non-gravée, et aucune trace de son épée Sorcerak ne fut retrouvée.



FORCE GWYNETH

Comme Vasch-Ro s'opposa à Dama durant la Dernière Rencontre, j'ai supposé qu'Honoric avait fait face à la Palache, peut-être la meilleure à porter ce titre.

Force Gwyneth était la plus haute prêtresse de Dama à Irsmun. Née à Sundial, elle était l'aînée d'une famille marchande. Elle fut apprentie dans le Temple d'Irsmun et devint avec le temps une infatigable protectrice de sa cité d'adoption. Durant le règne de Szeged, elle servit dans la Garde, incarnée par les Palaches de Dama. Elle était une Générale talentueuse et incorruptible⁴. Un journal contemporain la décrivait comme une *"grande et gracieuse femme avec une lueur de détermination dans les yeux... Des mains écaillées par un maniement régulier de l'épée et de courts cheveux gris-acier hérissés... Dotée une présence forte"*⁵.

Quand Vengeur, le ninja, vint à Irsmun, les deux mille femmes d'armes, les Palaches de Dama, supportèrent la rébellion qui mena à la mort de l'Usurpateur. Peu de temps après, elle fut restituée à sa place de commandante de la Garde. Sa signature peut être vue dans de nombreuses proclamations de la cité qui subsistent dans les archives du palais, révélant comment elle parvint à prendre la relève du nouveau Roi pendant son absence. Elle était très aimée du peuple et certains débattirent du fait qu'elle était peut-être l'héritière naturelle du Roi.



⁴ L'histoire raconte qu'elle refusa le cadeau, les légendaires Bijoux de Pandar, du marchand Golspiel en retour d'une immunité légale. Historiquement, nous pouvons avoir des doutes sur ce fait mais cela concorde avec sa nature.

⁵ Gardée par le prêtre Parsifal, cette entrée évoque aussi l'attachement de Force Gwyneth envers son fidèle cheval de guerre gris, Atalanta.

YAÉMON, GRAND MAÎTRE DE LA FLAMME

Yaémon fut sans doute le plus grand moine de la Mante Écarlate, doté d'une incroyable ingéniosité et sans égal dans ses prouesses aux arts martiaux.

Le plus vieux fragment de chroniques raconte son assassinat de Szeged, le roi d'Irsmun, sans doute avec la collaboration de ses vils moines. Grâce à cet acte, Yaémon gagna l'adulation de la Mante Écarlate. Avec le temps, il défia le chef de l'ordre et devint le Grand Maître de la Flamme, dirigeant pour vingt étés.

Plus tard dans sa vie, il conclut un pacte avec Manse, le Mage de la Mort, pour obtenir l'apparence d'un simple moine de Kwon. Grâce à cela, Yaémon parvint à voler les parchemins sacrés de Ketsuïn, conservés dans le Temple du Rocher sur l'île des Songes Paisibles, tuant le Grand Maître Naijishi pendant son opération. Après cela, il devint incontestablement le plus mortel combattant d'arts martiaux du monde d'Orb, et il voyagea dans tout le Manmarch pour tenter de déverrouiller les mots de Pouvoir des Parchemins de Ketsuïn avec lesquels il pourrait lier le dieu Kwon aux Enfers pour toute l'éternité. Les pouvoirs de Yaémon étaient devenus si puissants qu'il pouvait même défier les dieux.

L'occasion d'atteindre son objectif était proche lorsqu'il fut pulvérisé dans un seul combat par le puissant ninja Vengeur, à la Forteresse de Guen Dach.



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, 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 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 messager 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 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.

LA MALVEILLANCE DES DIEUX DU MAL

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, au couvert des Montagnes que l'on appelle les Dents du Gobelin. Un rôdeur, nommé Glaivas, vous a fait traverser la Mer Infinie sur son navire, *l'Aquamarine*, et vous avez alors atteint la Cité des Maléfices, dans le Manmarch. Vous avez parcouru des centaines de lieues à travers le désert, 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 barbare berserker. De là, vous vous êtes rendu à la Mer de l'Étoile jusqu'à Druath Glennan et puis à La Forteresse de Guen Dach.

Au cours de vos pérégrinations, vous avez appris que les Parchemins de Ketsuin, volés par Yaémon, contenaient le secret des Mots Sacrés du Pouvoir. Deux autres puissants et maléfiques hommes l'avaient rejoint : chacun connaissait un Mot du Pouvoir et ensemble, ils pouvaient envoyer un dieu ou une déesse dans les Abysses pour l'éternité, ce qui était leur objectif.

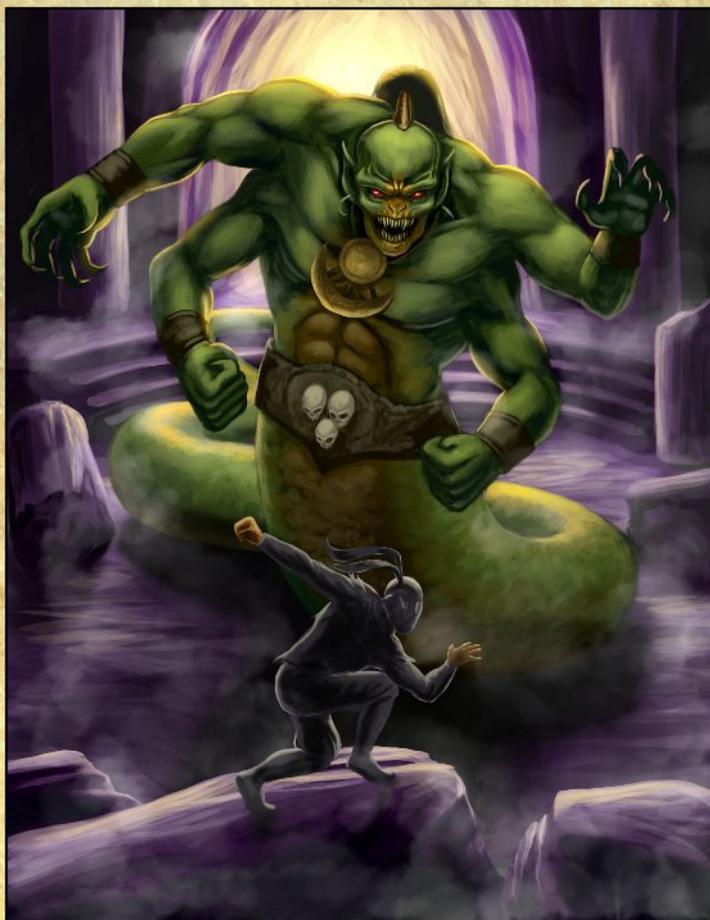
C'est durant une nuit de tempête, avant l'apogée de la Lune Rouge, que vous avez pris la vie de Yaémon, tout comme celle de Manse le Mage de la Mort, un disciple de Némésis, le plus puissant des Dieux du Mal, et celle d'Honoric, le Maréchal de la très crainte Légion de l'Épée de Damnation. Dans son dernier souffle, alors qu'il était trempé par la pluie et expirait à vos pieds, Yaémon vous confia qu'il avait tué votre père de sang, que vous n'avez jamais connu.

Votre Dieu, Kwon, s'est ensuite adressé à vous, et vous avez alors compris que vous aviez été choisi pour suivre une glorieuse destinée avant de le rejoindre, un jour, dans le Jardin des Dieux.

Mais la malveillance des Dieux du Mal a continué de frapper et revenir sur l'île des Songes Paisibles n'a pas été chose facile. Les aventures de votre voyage sont encore frais dans votre esprit : votre fuite de la Forteresse de Guen Dach ; la course désespérée à travers le Manmarch et la lutte face à Mardolh, un des fils de Nil ; vos aventures sur l'île de l'Abondance lorsque vous vous êtes retrouvé opposé à un ninja qui suivait la Voie du Scorpion.

Un grand festin et une célébration digne de ce nom vous a accueilli lorsque vous avez regagné votre île ; vous, le sauveur des terres des hommes. Mais, le jour suivant votre retour et votre repos bien mérité, le Grand Maître de l'Aube est venu vous voir. Il vous a déclaré qu'Honoric était toujours vivant. Le maréchal a survécu au Sang du Nil et a juré se venger. Une rumeur dit qu'il s'apprête à lever sa Légion et qu'il se prépare à livrer une nouvelle guerre.

- Mais il suffit, Vengeur, dit le Grand Maître de l'Aube. Tu ne peux pas porter à chaque instant de ta vie toutes les responsabilités du monde sur tes épaules. Il y a peu de choses que je peux t'enseigner mais je te transmettrai tout ce que je connais. Demain, je te révélerai une chose que je t'ai caché pendant longtemps. Le temps est venu pour moi de te dire qui étaient tes parents, qui tu es, toi qui est devenu Vengeur, le plus mortel de tous les ninjas.



RÈGLES SPÉCIALES POUR L'USURPATEUR D'IRSMUN

Si vous n'êtes pas parvenu au bout du livre 2, *les Parchemins de Ketsuin*, de la série de *la Voie du Tigre édition Collector*, alors vous commencez ce présent livre avec l'équipement listé dans votre fiche de personnage (aussi appelée fiche d'aventure). Si vous en revanche atteignez la fin du livre 2, alors vous pouvez transférer tous vos équipements et informations sur la fiche de personnage de ce nouveau tome.

Vous pourrez de nouveau porter 5 Shurikens, votre Poudre-Éclair sera remplacée si vous l'avez utilisée et votre Endurance et Force Intérieure est restaurée après votre repos au Temple du Rocher. Vous continuez également ce livre 3 avec tous les équipements spéciaux que vous auriez pu trouver tout au long de votre voyage jusqu'à l'île des Songes Paisibles. De même, n'oubliez pas de reporter vos Habilités au Poing, au Pied, etc. sur votre nouvelle fiche de personnage.

Puisque vous avez acquis de l'expérience dans la Voie du Tigre tout au long de vos aventures, vous avez amélioré vos compétences en arts martiaux. Vous pouvez alors ajouter 1 point d'Habilité à une technique de votre choix. Par exemple, vous pouvez choisir d'ajouter +1 point à votre Habilité au poing ou au pied.

Si vous échouez dans votre mission et que vous souhaitez recommencer le livre depuis le début, vous pourrez reconsidérer votre choix.



TECHNIQUES DE

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 1D +2 pour un coup de pied), puis doublez le résultat.

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

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

CHANCE ET DESTIN

La chance joue son rôle et la déesse 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 Destinée vous sourit. Mais, si ce total est de 2 à 6, vous êtes malchanceux et Destinée 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 Destinée.



L'ÉQUIPEMENT DU NINJA

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

LE COSTUME NINJA

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

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

LES MANCHES DE FER

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

LE TUBA

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

LE GARROT

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

LA POUDRE-ÉCLAIR

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

SILEX ET AMADOU

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

POISSON-ARAIGNÉE

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

LE SANG DU DIEU NIL

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



LES DISCIPLINES DE LA VOIE DU TIGRE

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

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

LE SHURIKENJUTSU

Le Shuriken est généralement un petit disque

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

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

L'ŒIL D'AIGLE

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

L'ACROBATIE

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

L'IMMUNITÉ AUX POISONS

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

LES DISCIPLINES DE LA VOIE DU TIGRE

LA MORT FEINTE

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

L'ÉVASION

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

LES FLÉCHETTES EMPOISONNÉES

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

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

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

L'ESCALADE

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

Avec ces disciplines et armes à votre disposition, vous êtes désormais un 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

Les tigres de pierre des portes d'or du Temple du Rocher vous fixent d'une manière lugubre, de leurs yeux d'opales qui rougeoient doucement aux feux du soleil, tandis que vous vous promenez dans les chaudes allées de sable rouge aux côtés du Grand Maître de l'Aube.

Ce n'est qu'en gravissant le grand escalier de marbre qu'il rompt enfin le silence de sa méditation. Le temple va perdre son plus puissant protecteur... Étonné et quelque peu inquiet, vous posez la main sur son épaule, mais il secoue aussitôt la tête et poursuit :

— Il ne s'agit pas de moi ! Ce n'est pas moi mais toi, Ninja, qui vas devoir à nouveau nous quitter !

Vous aimeriez protester ; néanmoins, comme nul ne peut échapper à son destin — pas même vous — vous attendez ses révélations. Les portes s'ouvrent lentement, et vous pénétrez tous deux dans la froide pénombre du Temple. Les jeunes acolytes s'inclinent respectueusement devant le Grand Maître. En passant sous les tigres effrayants, votre marque de naissance en forme de couronne sur votre cuisse se met brusquement à rougir, et vous la dissimulez instinctivement de la paume.

— N'aie pas de honte, déclare le Grand Maître. L'aîné de ta famille porte la marque du roi missionnaire depuis quatre générations ! Ton père Szeged, le Maître du Savoir, était le suzerain d'une grande cité du Manmarch, Irsmun, dernière forteresse des hommes avant le Rift. Il était membre de la sage assemblée des Maîtres du Savoir de Serakub, puis il s'est fait missionnaire de Kwon le Rédempteur dans tout le Manmarch. Enfin il fut choisi comme Grand Maître du Temple de Kwon à Irsmun, dont il est devenu peu après le roi, grâce à sa sagesse et à son intégrité. Il a su gouverner avec bienveillance et tous l'aimaient... sauf les adorateurs de Némésis, Suprême Principe du Mal, et la racaille de voleurs et de coupe-jarrets qui se retrouve dans toute grande ville. Seulement, lorsque les moines de la Mante Écarlate ont voulu bâtir un temple dédié à Vile, à proximité de celui d'Avatar, ton père s'y est formellement opposé. Bien qu'il ait été un valeureux combattant en arts martiaux, il a rencontré plus fort que lui et a été tué par Yaémon, le Grand Maître de la Flamme. Tu as vengé sa mort et tu mérites désormais à juste titre ce surnom de « Vengeur ». Mais il te faut maintenant reprendre la couronne qui te revient de droit. Tu dois détrôner l'Usurpateur et gouverner à sa place.

Le Grand Maître vous tend la chevalière de votre père, un hippogriffe sur fond de damier.

Rendez-vous au 14.

2

Vous racontez votre histoire à Doré le Jeune ; il se révèle être un auditeur sympathique et attentif, et vous vous confiez totalement à lui. Il vous souhaite de réussir dans votre projet de détrôner l'Usurpateur, puis vous invite à monter devant lui, ce que vous acceptez avec plaisir. Un peu plus loin, s'éloignant du Rift, il dirige son destrier vers Irsmun. Il infléchit bientôt la conversation sur Kwon le Rédempteur, semblant si passionné de théologie et de métaphysique que vous vous retournez un instant vers lui et découvrez dans ses yeux une ferveur d'une effrayante intensité lorsqu'il affirme :

— Mais il ne suffit pas d'adorer Kwon le Rédempteur qui tolère aussi bien un serviteur du Dieu du Chaos qu'un disciple d'Eo, Prince de la Paix et du Bonheur.

Le sermon verbeux du jeune homme devient quelque peu agaçant ; aussi, allez-vous lui répondre que Kwon garantit aussi bien la Loi que le Bien et que vous considérez de votre devoir d'en convaincre d'autres (rendez-vous au 155) ou préférez-vous réprimander gentiment le jeune homme en lui disant qu'un esprit indépendant est libre de faire le bien (rendez-vous au 169) ?

3

Vous avez parcouru près de vingt kilomètres sans ralentir, afin que la Légion de l'Épée de Damnation perde vos traces. Lorsque vous vous arrêtez enfin, vous en profitez pour examiner le sac de cuir d'Honoric. Vous y découvrez un flacon de cristal contenant une potion de guérison ; vous pouvez en boire à tout moment en dehors des combats pour regagner au plus 10 points d'Endurance.

Rendez-vous au 13.

4

Il semblerait que le Rift vous offre la seule opportunité de vous débarrasser du Golem qui vous poursuit. Vous devez leurrer la créature jusqu'au Rift et ensuite essayer de l'envoyer par-dessus le bord, vers l'abîme aux profondeurs inconnues.

Rendez-vous au 352.

5 (ILLUSTRATION À LA PAGE SUIVANTE)

Prenant soin de toujours garder le soleil dans votre dos, vous marchez déjà depuis quelque temps lorsque vous apercevez soudain, assis immobile sur le bord de la route, un personnage vêtu d'une large robe qui dissimule ses mains, une longue lance à lame courbe — un Naginata — à son côté, les yeux clos dans une profonde méditation. À votre approche, il ouvre des yeux verts pétillants de malice et vous salue d'un sourire qui éclaire un instant son visage carré. Puis il se dresse, incline la tête et, ôtant sa robe, découvre l'ample blouse, échancrée sur un cou épais et musculeux, et les pantalons rouges des moines de la Mante Écarlate, adorateurs de Vile. Vous reculez d'un pas, aussitôt sur la défensive, mais le moine se contente de sourire. Une ceinture de cuir où pendent plusieurs dagues lui barre la poitrine, croisant la courroie d'un carquois garni d'une dizaine de flèches à long empennage, un court arc bizarrement taillé accroché à l'épaule.

— Bienvenue, Vengeur ! dit-il d'une voix grave et rauque. Nous, moines de la Mante Écarlate, avons entendu dire que tu étais revenu dans le Manmarch. Je pensais bien que tu passerais par ici et je t'attendais. Tu as provoqué la colère de très puissants personnages et de certains dieux. Il est temps de venger l'assassinat de notre Grand Maître Yaémon et de réparer l'affront que tu as fait au Dieu Vile, Maître Absolu des Arts Martiaux et Voix du Désordre. Ta mort les apaisera ! Et c'est moi, Aiguchi le Maître d'Armes, surnommé le Kandjar, qui vais te tuer. Cependant, nous n'allons pas nous affronter ici en vulgaires paysans — d'autant que tu pourrais aisément fuir — nous allons nous battre en duel ! As-tu entendu parler du Cercle de Vasch-Ro,



Vengeur ? Non ? C'est une sorte d'arène où se déroulent les duels d'honneur, située de l'autre côté de cette éminence, et dont les Légionnaires de l'Épée de Damnation ont la charge.

Puis il clame d'une voix sonore :

— Ninja, je te défie au combat dans le Cercle de Vasch-Ro et j'invoque le Destin pour arbitre !

Un lourd silence plane soudain sur vous deux, comme si quelque puissance avait répondu à son appel.

— Je vais te prouver, Ninja, que les enseignements de Kwon ne sont rien en face de ceux de Vile !

Allez-vous relever le défi d'Aiguchi (rendez-vous au 70) ou préférez-vous éviter de prendre des risques inutiles et passer votre chemin (rendez-vous au 25).

6

De retour dans la rue, vous vous demandez où aller maintenant.

Si vous avez visité, cette nuit, les trois plus grandes auberges de la ville, ou que vous ne désiriez pas en voir une autre, vous retournez au Temple de Kwon (rendez-vous au 417). Sinon, vous avez le choix entre l'Auberge de la Flamme Purificatrice (rendez-vous au 105), l'Hostellerie de la Marge (rendez-vous au 78) ou celle de la Rivière des Monstres (rendez-vous au 62).

7

Vous parcourez lentement les allées du cimetière à la recherche du mausolée du Seigneur Kalmon que vous découvrez bientôt. Franchissant le portail sculpté, vous pénétrez dans la froide obscurité du caveau, puis vous allumez une torche dont la flamme éclaire la voûte d'une lueur vacillante et orangée, illuminant un sarcophage isolé au centre de la crypte. Contournant le gisant, vous vous approchez d'une torchère scellée dans la maçonnerie ancienne et vous la tirez vers vous. Dans un sourd grondement, une partie du mur pivote très facilement car le mécanisme en est bien huilé. À l'absence de poussière et surtout de toiles d'araignées, vous en déduisez que cette entrée secrète sert régulièrement — peut-être a-t-elle même été empruntée récemment. Par l'ouverture béante, vous distinguez une volée de marches raides, taillées grossièrement dans la pierre, qui se perdent dans l'ombre ; vous les descendez sans hésiter. Vous débouchez alors dans un passage voûté, au sol dallé ; la lumière de votre torche grésillante vous révèle les fresques peintes sur les murs. La plupart représentent des scènes de bataille où des hommes s'opposent à différents types de créatures, Orques, ogres, elfes noirs et autres monstres hideux. Vous reconnaissez les armoiries de votre famille peintes sur l'écu des guerriers humains. Au bout d'une centaine de mètres dans la galerie, vous apercevez une arche qui ouvre sur les ténèbres.

Si vous possédez un lotus de jade, offert par votre allié Golspiel, rendez-vous au 16, sinon rendez-vous au 28.

8

Vous êtes conduit au Palais et jeté dans une cellule en attendant le lendemain matin. Quelques minutes suffisent pour vous libérer de vos liens puis, ayant amené le garde à s'approcher des grilles, vous le saisissez par les cheveux et vous l'assommez contre les barreaux. Vous vous emparez alors du trousseau de clés pendu à sa ceinture. Vous glissez comme une ombre à travers les cours du Palais, puis le Jardin, vous parvenez enfin devant le mur d'enceinte que vous franchissez juste avant l'aube. Vous attendez toute la journée, caché sur le toit d'une maison voisine et, au crépuscule, retournant au Jardin, vous prenez l'autre grande rue à l'est, à la recherche du Temple de Kwon.

Rendez-vous au 269.

9

De retour au Temple de Kwon, vous annoncez au Suprême Grand Maître que vous allez tuer l'Usurpateur le lendemain dans la Salle du Trône, pendant que celui-ci sera en train de juger les innocentes victimes de sa justice aveugle. Le Grand Maître vous confirme que, par le donjon dont parlait le devin, on accède directement à la Salle du Trône et que ce serait la voie idéale pour prendre l'Usurpateur par surprise. Le Grand Maître, tout en vous prévenant qu'il circule de terrifiantes histoires à propos des abords du Palais, vous dit aussi qu'il connaît un moyen de parvenir sans danger au donjon, un passage secret dont l'entrée se trouve dans le cimetière, à l'intérieur du tombeau du Seigneur Kalmon : il vous suffira donc de tirer sur la torchère scellée dans le mur près de son épitaphe pour déclencher le mécanisme d'ouverture. Il ajoute enfin que l'un des devins du Jardin lui a confié que le mausolée d'un des anciens seigneurs d'Irsmun contient un anneau magique qui peut être utile contre l'Usurpateur. Vous confiez alors au Grand Maître que les moines pourront passer à l'attaque lorsque les couleurs de l'Usurpateur auront été amenées. Vos préparatifs terminés, vous vous retirez pour méditer et dormir un peu. Le lendemain matin, vous partez seul vers le cimetière, les dernières paroles du Grand Maître résonnent encore à vos oreilles :

— Adieu, Ninja ! Souviens-toi que beaucoup ont tenté de tuer l'Usurpateur et qu'ils ont tous échoué. Puisse Kwon te guider !

Rendez-vous au 7.

10

Au moment où Aiguchi lève le bras pour lancer son arme, vous vous précipitez sous sa garde puis, vous retournant rapidement face à la hampe, vous la frappez violemment d'une Patte de Tigre en poussant un cri. Vous perdez 1 point de Force Intérieure. Vous devez faire au moins 6 pour toucher la hampe, sa Défense étant de 6. Si vous y parvenez, rendez-vous au 177 ; si vous échouez, rendez-vous au 126.

11

Vous proposez à Doré le Jeune de vous éloigner du Kilt. Si vous décidez de lui faire confiance et lui avouer qui vous êtes et ce que vous faites à Irsmun, rendez-vous au 2. Si vous préférez garder le secret, rendez-vous au 47.

12

Vous placez rapidement une fléchette dans votre bouche et vous la projetez vers lui. Elle s'enfonce dans son bras et, surpris, il recule brusquement en fixant la piqure ; puis il émet un sourd grognement qui se transforme bientôt en un cri aigu à mesure que le poison se diffuse dans son corps. Il trébuche, soudain pris de convulsions, haletant. Mais il récupère incroyablement vite — bien qu'il ait perdu **4 points d'Endurance** — et il vous fait face en grondant rageusement « tu vas me le payer ! » Aussitôt, dans d'horribles bruits de succion et de-chairs déchirées, ses mâchoires s'allongent, ses lèvres s'amenuisent, découvrant une gueule dont les dents acérées poussent sous vos yeux, canines pointées en avant. Le corps est bientôt totalement recouvert de fourrure, ses membres s'étirent en craquant de tous leurs os, tous ses doigts repliés en pattes griffues. Son regard injecté de sang luit de cruauté à travers ses pupilles rétrécies. Vous restez pétrifié de stupeur à la vue de la métamorphose de l'homme. Puis, tombant à quatre pattes et redressant l'échiné, la tête levée vers le ciel, le Loup-Garou pousse un long hurlement que les murs de la chambre amplifient et qui vous glace de terreur au plus profond de votre être. Lorsqu'il se précipite sur vous en montrant féroce les crocs, vous réagissez instinctivement, littéralement pris par l'action.

Si vous possédez la **discipline de l'Acrobatie**, vous pouvez essayer de l'éviter en bondissant au-dessus de lui (rendez-vous au **341**) ; à moins que vous ne préfériez lui lancer un Shuriken d'argent ou un Shuriken Enchanté, si toutefois vous en possédez un (rendez-vous au **200**). Sinon, vous pouvez également lui asséner un Poing de Fer (rendez-vous au **67**), un Éclair Brisé (rendez-vous au **219**) ou une Dent du Tigre (rendez-vous au **364**) ?

13

Sachant que la nouvelle de votre présence dans le Manmarch va se propager rapidement, vous décidez de marcher vers le sud-est, le long des Buttes Houleuses, espérant ainsi garder secrète votre véritable destination. Vous traversez des paysages verdoyants, apercevant parfois de petits hameaux nichés au creux de vallées fertiles. C'est l'été, et pourtant vous n'entendez aucun des multiples bruits de la vie sauvage, ni cris d'animaux ni chants d'oiseaux, comme s'ils s'étaient déjà envolés vers les régions plus chaudes, au sud des Montagnes d'Horn. A la mi-journée, vous remarquez un blaireau tapi sans raison apparente sous un tas de feuilles mortes. Pris d'un lugubre pressentiment, vous hâtez le pas, dévorant les kilomètres avec détermination. Bientôt, vous apercevez à l'horizon les dômes et les flèches des Cimes du Présage, ville plus importante que la Cité des Maléfices — elle-même déjà la plus grande du Manmarch. Elle s'étend au milieu des champs de blé, sur les bords de la rivière du Sang Vert. Préférant éviter les plaisirs de la cité, vous décidez de grimper dans les collines.

Fatigué par la journée passée, vous vous arrêtez le soir même dans les Buttes Houleuses et vous vous installez pour dormir. Le calme autour de vous est inquiétant et vous réalisez que vous n'avez même pas vu un lapin de toute la journée. Normalement, ils bondissent, tous ensemble, hors de votre chemin, pour rejoindre leurs terriers et sortent pour brouter au crépuscule. Votre sommeil est troublé par de faibles gémissements, quelque part dans vos rêves — c'est vous qui pleurez après avoir appris la vérité au sujet de vos parents morts il y a longtemps. Ensuite, c'est la vision d'une figure plus terrible que n'importe quel autre cauchemar qui se forme dans votre esprit. La seule chose que vous pouvez discerner est une ombre dont la silhouette est auréolée d'une lueur enflammée. Puis alors, un être au visage de faucon de

trois mètres de hauteur prend forme. Sa peau est d'argent tandis que ses yeux ne sont que noirceur. Le feu noir qui couvre sa robe en fourrure de zibeline prend une teinte violette. C'est Nemesis, le Seigneur du Feu Purifiant – le Principe Suprême du Mal, le plus puissant des dieux maléfiques. La puissance de ses pensées est pliée vers vous. Même maintenant un monstre avec des pouvoirs surnaturels répond à son appel.

Rendez-vous au 40.

14

— Mais je ne sais pas comment on gouverne ! protestez-vous.

— Peu importe, dit le Grand Maître, tu as déjà prouvé que tu étais aussi puissant que les plus puissants d'Orb... D'ailleurs, c'est ton destin ! Si quelqu'un peut réparer les torts de l'Usurpateur envers les habitants d'Irsmun, c'est bien toi. Kwon te guidera et je t'enseignerai ce que je sais, non pas de la façon de gouverner ta sagesse t'y aidera — mais dans la Voie du Tigre. Tu peux acquérir une discipline que tu ne possèdes pas encore ou apprendre l'une des deux disciplines que je suis le seul à connaître : le ShinRen — l'Entraînement de l'Âme ou le Yubi-Jutsu, le Brise-Nerfs. Le ShinRen permettra à tes sens de « lire » dans l'esprit des gens comme dans un livre ouvert. Tu apprendras le langage du corps et pourras deviner les pensées de n'importe qui rien qu'en observant son comportement, sa façon de respirer, de regarder ou de se tenir. Tu pourras ainsi démêler une situation complexe en un clin d'oeil et agir de manière appropriée en saisissant aussitôt toutes les opportunités. Cet Entraînement de l'Âme te permettra d'endurer la chaleur aussi bien que le froid, le vent ou la pluie, de subir sans problème la faim, la soif ou la douleur, et même de mieux contrôler tes propres sentiments. Quant au Yubi-Jutsu, c'est l'un des arts martiaux les plus dangereux que connaissent les moines de Kwon, en dehors du Kopo-Jutsu, le Brise-Os. Le Yubi-Jutsu est aussi appelé la discipline du Brise-Nerfs. Tu apprendras comment estropier ou tuer de quelques coups précis aux centres nerveux vitaux, une technique fort appréciable en face de plusieurs adversaires ou contre un homme particulièrement fort.

Si vous désirez vous initier au ShinRen, rendez-vous au 26. Si vous souhaitez apprendre le Yubi-Jutsu, rendez-vous au 39. Enfin, si vous préférez choisir une autre discipline de la Voie du Tigre, rendez-vous au 50.

15

Le voyage se déroule sans incidents, et vous en profitez pour passer la plupart de votre temps à méditer et à vous perfectionner dans les différentes disciplines que vous connaissez, vous préparant soigneusement aux épreuves que vous allez bientôt devoir affronter. Les marchands d'épices vous débarquent à la pointe sud de l'île d'Abondance, au port d'Iga. Il vous faut maintenant rejoindre à pied le port de Lemné à l'est, afin d'y prendre un bateau qui vous conduira dans le Manmarch. Tandis que vous traversez l'île en direction du nord, vous en admirez les riches cultures et les vertes prairies, heureux de constater qu'il s'est produit de nombreux changements bénéfiques dans le pays depuis votre dernière visite. C'est sans aucun doute l'oeuvre de Kiyamo, le Shogun de l'île d'Abondance. Quelques jours plus tard, en approchant de Lemné, vous reconnaissez la route de montagne qui conduit, par une étroite et profonde vallée enserrée entre deux pics, au Palais de Kiyamo, et vous décidez soudain de lui rendre visite. C'est un vieil ami qui pourrait peut-être vous aider dans votre quête. Aux

portes du Palais, vous annoncez fièrement aux sentinelles, deux Samourais en cuirasse laquée de rouge, que vous êtes le Vengeur de l'île des Songes Paisibles et que vous désirez voir le Shogun Kiyamo. Vous êtes aussitôt conduit dans une longue pièce aux panneaux de bois ciré, le long desquels sont alignés des Samourais armés, figés au garde-à-vous. Kiyamo est assis en tailleur devant une table basse, Onikaba, son Premier Conseiller, près de lui.

Si, dans *les Parchemins de Ketsuin*, vous avez aidé Kiyamo en tuant le cruel Daimio Jikkyu, rendez-vous au 271. Sinon, rendez-vous au 304.

16

Sous l'arche, votre torche illumine une caverne naturelle, dont la paroi qui vous fait face est percée d'une nouvelle arche sculptée. Soudain, vous entendez un léger bruit et une lanterne s'allume brusquement, éclairant un homme sec et nerveux, hirsute, seulement vêtu d'un pagne et sans armes mais dont les yeux noirs luisent d'un éclat lugubre dans la faible lumière. Vous vous observez en silence pendant un long moment. Puis il fait un petit pas dans votre direction, puis un autre, sans se presser, son regard ne quittant pas le vôtre. Vous apercevez la flamme de votre torche dans ses yeux et vous avez l'impression de plonger directement dans les feux de son âme. Il s'arrête à quelques mètres de vous et s'accroupit, les coudes repliés contre son corps, vous fixant avec intensité comme s'il désirait quelque chose que vous seul pouviez lui donner. Puis il pousse un grognement, ses grandes dents pointues brillant à la lueur de la torche, le corps aussi immobile qu'une statue dont seules les lèvres bougeraient.

— Salut ! Tu es sans doute le légitime Suzerain d'Irsmun, dit-il lentement d'une voix profonde et moelleuse, presque un ronronnement. Golspiel m'a parlé de toi.

Si vous possédez la discipline du ShinRen, rendez-vous au 37. Sinon, rendez-vous au 242.

17

Extrêmement déçu que vous n'ayez pas choisi d'apprendre l'une des techniques qu'il est le seul à connaître, le Grand Maître de l'Aube vous abandonne aux soins des autres Grands Maîtres qui vous enseignent patiemment votre nouvelle discipline. Votre apprentissage dure plusieurs semaines, pendant lesquelles vous ne faites rien d'autre que vous entraîner et prier Kwon afin qu'il vous aide à en acquérir une maîtrise parfaite.

Notez cette discipline supplémentaire sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au 291.

18

Glaivas se précipite vers vous au moment où, votre esprit réintégrant sa place naturelle, votre corps meurtri et jusqu'à présent immobile s'affaisse brusquement. Il vous dépose doucement sur le moelleux tapis d'aiguilles de pin et commence à vous dispenser ses soins, en vous interrogeant avidement sur ce qui s'est passé. Vous récupérez 6 points d'Endurance, mais la douleur persistante vous empêche de bien dormir. Cependant, le lendemain matin, vous affirmez être suffisamment en forme pour continuer, et vous repartez peu après le lever du soleil.

Rendez-vous au 414.

19

Vous traversez la salle où se vautrent ces clients de débauche, et vous vous dirigez vers les tables d'échecs, en feignant un moment de vous intéresser à une partie, tandis que les conversations reprennent autour de vous. Si vous possédez une fleur jaune, rendez-vous au 49. Vous êtes à peine installé qu'un jeune homme en pourpoint et pantalon gris s'assoit en face de vous, remplit deux verres de vin et vous propose une partie : vous voyez ici l'occasion idéale de parler à quelqu'un d'un peu évolué et vous acceptez immédiatement. Ayant tiré les blancs, vous profitez de l'avantage du tirage pour développer une défense peu conventionnelle.

— Hum ! Le Bouclier de Kourpov ! apprécie votre adversaire. Ne serais-tu pas un fidèle de Dama, par hasard ?

Vous secouez la tête d'un air innocent, et une femme aux sourcils épilés et aux yeux bordés de kohol, qui suit la partie de sa chaise longue, se met à rire.

— Que le Dieu Noir en soit béni ! s'exclame-t-elle. Leur habileté à l'épée est bien assez grande sans qu'ils viennent encore nous battre aux échecs.

Quelques soldats protestent bruyamment mais elle leur jette un regard méprisant en secouant son éventail de dentelle noire.

— Alors, pourquoi ne les empêchez-vous pas de parader dans la cité comme s'ils en étaient les maîtres ?

Bien que des cris hostiles fusent aussitôt, la femme n'y prête aucune attention et feint de s'intéresser à votre jeu. Votre adversaire en profite pour se présenter : il dit se nommer Radziwil, et la femme Elektra. Puis ils se mettent à discuter tranquillement entre eux, sans vous exclure pour autant, du sentiment général d'hostilité à l'égard de l'Usurpateur.

— Qu'en penses-tu ? vous demande soudain Radziwil. Irsmun pourrait avoir un nouveau roi.

Allez-vous l'approuver vigoureusement en ajoutant que vous connaissez un candidat possible (rendez-vous au 84) ou préférez-vous vous contenter de dire qu'Irsmun vous-semble être une cité agréable (rendez-vous au 98) ?

20

D'un vif mouvement de la main, vous projetez un Shuriken dans sa direction. Il tressaille de surprise lorsque le Shuriken se fiche dans son épaule, et pousse un violent cri de douleur. *Lancez un dé pour déterminer le nombre de points d'Endurance qu'il a perdus.* Il se met soudain à gronder. Avec d'horribles bruits de succion et de chairs déchirées, ses mâchoires s'allongent, ses lèvres s'amenuisent, découvrant une gueule dont les dents acérées poussent sous vos yeux, canines pointées en avant. Le corps bientôt totalement recouvert de fourrure, ses membres s'étirent en craquant de tous leurs os, et tous ses doigts se replient en pattes griffues. Son regard injecté de sang luit de cruauté à travers ses pupilles rétrécies. Vous restez pétrifié de stupeur devant cette métamorphose. Puis, tombant à quatre pattes et redressant l'échiné, la tête levée vers le ciel, le Loup-Garou pousse un long hurlement que les murs de la

chambre amplifient et qui vous glace de terreur au plus profond de votre être. Lorsqu'il se précipite soudain sur vous en montrant féroce les crocs, vous réagissez instinctivement, littéralement pris par l'action.

Si vous possédez la discipline de l'Acrobatie, vous pouvez tenter de l'éviter en bondissant au-dessus de lui (rendez-vous au 341) à moins que vous ne préfériez lui lancer un Shuriken d'argent ou un Shuriken enchanté, si toutefois vous le possédez (rendez-vous au 200). Sinon, vous pouvez également lui asséner un Poing de Fer (rendez-vous au 67), un Éclair Brisé (rendez-vous au 219) ou bien vous projeter en Dent du Tigre (rendez-vous au 364) ?

21

Au bout de quelques jours de navigation, vous apercevez enfin l'estuaire du Fleuve Gris. Passant devant le port d'Ilvontor, vous remontez lentement les méandres du fleuve jusqu'à la cité de Tor, une grande ville d'un demi-million d'âmes, où vous vous amarrez près des silos à grain. Vous conseillez au capitaine de laisser croire qu'il n'est qu'un marchand venu vendre son fret et qu'il n'aura qu'à repartir pour l'île d'Abondance dès qu'il aura à nouveau rempli ses cales. Après avoir fait vos adieux à l'équipage, vous vous rendez aussitôt rue du Temple, à proximité du Temple d'Avatar, chez votre ami Glaivas le Ranger. Chemin faisant, vous passez devant une chapelle dédiée à Vasch-Ro, le Dieu de la Guerre, puis une autre dédiée à Moraine, le Dieu de l'Empire. Glaivas, quant à lui, révère la Toute-Mère.

Si vous possédez la discipline du ShinRen, rendez-vous au 407. Sinon, rendez-vous au 393.

22

Vous vous précipitez sur Aiguchi en exécutant un acrobatique jeté battu et vous prenez sa tête en ciseau entre vos jambes. Mais il est trop rapide. Bondissant en arrière, il cingle votre jambe de son Naginata et vous entaille profondément le mollet. Vous perdez 4 points d'Endurance. Tandis que vous vous relevez, il se précipite déjà, pointant vers vous son arme, levée au-dessus de sa tête. Sachant que l'allonge supplémentaire que lui procure le Naginata vous empêche d'approcher Aiguchi de trop près, vous sautez rapidement de côté, reprenant l'avantage.

Allez-vous tenter une Patte du tigre (rendez-vous au 38), un Tigre Bondissant (rendez-vous au 56) ou préférez-vous attendre un moment plus favorable pour briser son Naginata, en faisant appel à votre Force Intérieure (rendez-vous au 10) ?

23

Vous tournez le dos au Rift et à ses dangers, mais vous êtes épuisé, et vos jambes ne vous porteront pas très loin. Vous devez donc à nouveau livrer bataille, dans l'espoir de parvenir enfin à le détruire. Malheureusement, il ne vous reste plus assez de forces pour vaincre l'infatigable monstre. Frappé violemment en pleine poitrine, vous sombrez dans l'inconscience de la mort.

Votre aventure se termine ici.

24

Vous bondissez aussitôt sur le clochard en vous servant de son manteau pour l'étrangler mais déjà des soldats de l'Usurpateur surgissent de tous côtés. Au moment d'abandonner votre adversaire, de son manteau s'échappe une fleur jaune que vous ramassez aussitôt par réflexe (*notez-la sur votre Feuille d'Aventure*). Puis, exécutant un saut périlleux par dessus les soldats, vous repassez les arcades avant de vous perdre dans les sombres ruelles où vous échappez à vos poursuivants. De retour au Jardin, vous vous dirigez vers l'est.

Rendez-vous au 269.

25

En vous entendant refuser le combat, l'adorateur de Vile écarquille tout d'abord les yeux de stupeur, puis il sourit mielleusement.

— Soit, Ninja ! Que ton voyage soit fructueux ! dit-il d'un air sinistre.

Puis, passant devant vous, il se dirige vers la Cité des Maléfices. Son comportement étrangement peu agressif vous laisse songeur. Soudain, vous êtes pris de violents frissons accompagnés de nausées qui vous laissent dans un état pitoyable. Le Destin vous punit de ne pas avoir relevé le défi du Cercle de Vasch-Ro. Inutile de tenter votre Chance pour les trois prochains coups (*notez-le sur votre Feuille d'Aventure*). Découragé, vous reprenez la route d'Irsmun.

Rendez-vous au 416.

26

— C'est un bon choix, Ninja, dit le Grand Maître de l'Aube. Je vais donc t'enseigner tout ce que je sais du ShinRen, l'Entraînement de l'Âme.

Vous passez plusieurs semaines en sa compagnie pour assimiler et maîtriser ses connaissances. Il vous apprend à contrôler vos émotions, à marcher pieds nus sur les braises ou à jeûner plus de vingt jours sans perdre aucune de vos facultés. Vous apprenez aussi le langage du corps qui vous permet d'analyser un caractère ou d'interpréter une attitude en observant simplement un port de tête ou un battement de paupières. Lorsque votre entraînement est enfin terminé, vous êtes heureux de constater que la plupart des habitants de l'île des Songes Paisibles sont des gens honnêtes et droits, à l'âme irréprochable.

Notez maintenant sur votre Feuille d'Aventure que vous possédez la discipline du ShinRen et rendez-vous au 291.

27

Aiguchi gît enfin à vos pieds. Vous vous agenouillez près de lui et vous fouillez son cadavre. Parmi ses armes, vous découvrez une bouteille remplie d'un liquide bleu, étiquetée : Eaux de Protection contre les Flammes Spirituelles. Vous trouvez également une petite fiole contenant une substance verte : il s'agit d'une potion de guérison, que vous pourrez consommer à tout

moment pour regagner 10 points d'Endurance. *Pensez à inscrire ces potions sur votre Feuille d'Aventure.* Transportant sur vos épaules le corps inerte d'Aiguchi, vous parvenez devant l'Arc de Triomphe, de l'autre côté duquel vous découvrez une petite hutte. À votre arrivée, Maak en sort précipitamment, le sourire aux lèvres. Mais il s'arrête aussitôt et vous lance un regard mauvais lorsqu'il comprend qui est mort et qui est vivant.

— Je vois que tu es encore une fois victorieux, Ninja ! dit-il rageusement. Tu es maintenant libre de par les lois du Cercle. Mais, dès que tu auras quitté ces lieux, tu seras à nouveau la proie de tes ennemis. Et ils sont nombreux,

Ninja. Et, sans plus s'occuper de vous, il tourne les talons et rentre dans sa hutte. Vous laissez le corps d'Aiguchi et vous vous dirigez à l'est, vers Irsmun.

Rendez-vous au 416.

28 (ILLUSTRATION À LA PAGE SUIVANTE)

Franchissant l'arche, la flamme de votre torche éclaire une grotte naturelle dont les parois semblent vivre de milliers d'ombres vacillantes. Apercevant devant vous une nouvelle galerie, vous traversez prudemment la caverne, les sens en alerte, et pénétrez dans le passage obscur. Quelques mètres plus loin, vous sentez d'horribles remugles tandis que résonnent d'étranges grondements. À un détour du tunnel, vous distinguez un halo de lumière. Vous éteignez rapidement votre torche et avancez silencieusement. À mesure que vous vous approchez de la source de lumière, les odeurs nauséabondes se renforcent et les bruits s'amplifient. Caché dans l'ombre, vous jetez un coup d'œil prudent et vous découvrez alors une grande salle rectangulaire creusée dans le rocher, au centre de laquelle brûle un grand feu dont la fumée se perd dans l'obscurité de la voûte. De part et d'autre du foyer, deux longues tables de chêne se font face, garnies de toutes sortes de victuailles et de boissons. Vautrées sur des bancs de bois, trois gigantesques brutes difformes en cuirasse graissée, de gros gourdins pendant à leur côté, dévorent d'énormes quartiers de viande à moitié faisandés. À leur peau adipeuse et verdâtre, tavelée, comme cloutée de verrues, à leurs dents pourries, à leur nez épaté et à leur longue barbe broussailleuse fleurie de résidus et tachée de sauce, vous reconnaissez aussitôt des Trolls des Cavernes. Mais le fait le plus intéressant est qu'ils portent la livrée noire aux armes de l'Usurpateur, un cerf aux bois vrillés. Ces Trolls sont apparemment à son service, tenus ici en réserve mais prêts à remonter à la surface si nécessaire. Pour l'instant, ils boivent et conversent dans un langage incompréhensible, plus proche des grognements animaux que d'un quelconque idiome. Derrière eux, la salle est percée d'une arche où se poursuit le couloir. Vous ne voyez pas d'autre issue. Vous devez pourtant passer.

Si vous possédez la discipline de l'Escalade, vous pouvez grimper dans l'ombre et, en vous accrochant aux parois de la caverne, vous diriger vers la sortie (rendez-vous au 94). Sinon, ou si vous ne voulez ou ne pouvez pas tenter l'escalade, vous pouvez vous précipiter vers le feu en y jetant une pincée de Poudre Éclair avant de bondir dans le couloir (rendez-vous au 102).

29

Vous lâchez brusquement prise, et vous vous écrasez au fond du précipice où le Golem martèle de ses poings votre cadavre déchiqueté.



C'est ici que s'achève votre aventure.

30

Les Diables se rapprochent ; ils sont trop forts pour vous. Soudain, dans un grincement de granit frottant sur le marbre, la statue de Dama s'anime. Vous vous abritez aussitôt derrière elle, son épée d'argent étincelant à la lumière. La statue seule pourrait vaincre mais le Faucheur l'a rapidement contournée pour vous attaquer. Une fois encore, vous décidez d'utiliser la technique des coups de pied puisqu'il est trop grand pour que vos poings puissent l'atteindre.

LE FAUCHEUR, DÉMON CENTAURE

Défense contre le Tigre Bondissant : 7

Défense contre le Fléau de Kwon : 5

Dommages : 2D + 2

Endurance : 22

Tant qu'il n'est pas en enfer, vos coups affectent le Faucheur comme s'il était un monstre ordinaire, bien que la Force Intérieure ne lui fasse aucun effet. Le médaillon et l'anneau de rubis vous protègent, ainsi qu'ils l'ont fait contre Astaroth, jusqu'au moment où, reculant brusquement, le Démon Centaure se met à ruer pour vous briser le crâne de ses sabots de fer. Votre Défense est de 7 (ou de 8 si vous possédez la discipline de l'Acrobatie) lorsque vous sautez de côté pour l'éviter. Si le Faucheur peut encore attaquer, vous devez le combattre jusqu'à ce qu'il disparaisse, vaincu, et que seul reste Astaroth. La statue de Dama remonte sur son piédestal et redevient aussitôt de pierre. Vous devez à nouveau combattre Astaroth mais, cette fois-ci, vous décidez de lui asséner un Poing de Fer car il est très affaibli.

ASTAROTH

Défense contre le Poing de Fer : 8

Dommages : 3D

Endurance : 2

Les conditions spéciales ne s'appliquent plus lors de la frappe. Lorsque vous vous défendez, le médaillon et l'anneau de rubis vous protègent comme précédemment. Si vous gagnez, rendez-vous au 189. Si Astaroth lutte, vous essayez d'éviter ses mâchoires et votre Défense est de 8. Si vous survivez à nouveau.

31

Votre Entraînement de l'Âme vous permet de mieux cerner la personnalité de cet étranger et vous savez que vous pouvez lui faire confiance. Cet homme pourrait être un ami puissant ou un redoutable adversaire. C'est un être franc et loyal et il vous dit la vérité. Il a juré de consacrer sa vie à combattre le mal et, en cela, il n'est pas plus fou que vous-même ; de plus, il ne vous craint pas, et ce n'est ni par arrogance ni par inexpérience.

Rendez-vous au 11.

32

Alors que vous vous enfuyez, vous recevez un violent coup dans le dos, et vous tombez

durement, face contre terre. Avant même que vous n'ayez réalisé ce qui s'est passé, Glaivas arrache la lance de votre blessure et vous relève avant de vous entraîner rapidement à travers les blés. Vous n'avez pas le temps de soigner ni de panser votre plaie, qui saigne abondamment et vous fait perdre **6 points d'Endurance**. Heureusement, les Halvorques abandonnent bientôt leur poursuite et vous parvenez à leur échapper.

Rendez-vous au **264**.

33

D'après les conversations que vous surprenez, vous comprenez que, si certains des clients de l'Hostellerie de la Marge ont des griefs particuliers contre l'Usurpateur, ils n'osent pas trop le montrer. Vous remarquez aussi que ceux qui murmurent entre eux se taisent dès que le clochard s'approche de leur table. Entendant soudain des Orques rire et se moquer de deux innocents qui viennent d'être écartelés au-dessus des portes du parc, juste en face du Temple de Kwon, vous décidez de quitter l'auberge pour rejoindre le Jardin et, de là, retourner au Temple.

Rendez-vous au **269**.

34

Suivant les pierres blanches, les sens en alerte, vous traversez la forêt, presque sans laisser d'empreintes, et vous parvenez finalement à l'orée du bois. Devant vous, en bordure d'une prairie où ondulent de hautes herbes, vous apercevez le chaos fantastique de pierres et de rocs crayeux qui surplombe la carrière du Chasseur. Contournant la carrière, vous suivez les bornes de pierre aussi discrètement que possible lorsque, soudain, vous entendez un son aigu venir dans votre direction. Vous vous retournez aussitôt et vous apercevez la silhouette d'Aiguchi entre les pierres ; vous comprenez alors qu'il s'est servi d'une flèche cannelée, dite à Bulbe Bourdonnant.

Si vous possédez la discipline de l'Oeil d'Aigle, rendez-vous au **63**. Sinon, rendez-vous au **92**.

35

Vous progressez plus lentement maintenant que vous devez franchir de multiples ravins boisés et vous en profitez pour raconter vos rêves à Glaivas. Il vous avoue ne pas être capable d'atteindre les sphères éthérées mais il vous donne un morceau de racine de mandrake, dont la forme évoque celle d'un nain bizarrement contrefait, en vous assurant que, si vous en mangez un peu, cela vous permettra d'accomplir ce voyage mental dans de bonnes conditions. À la nuit tombante, à peine le campement est-il installé qu'il se met à pleuvoir.

Rendez-vous au **419**.

36

Vous frappez un quart de seconde trop tard et vous vous retrouvez une fois de plus à terre. Le léopard bondit sur vous et vous plante ses crocs dans le cou, atteignant la veine jugulaire dont le sang épais gicle à gros bouillons. Puis vous sentez le léopard rouler de côté, l'épée de

Glaivas fichée dans l'échiné. Vous avez déjà perdu 9 points d'Endurance, mais Glaivas prononce aussitôt un sort de guérison qui referme la plaie. Semblant attristé de la mort du léopard, comme si c'était de mauvais augure, il vous apprend tout en marchant à surveiller les endroits où peuvent se dissimuler d'autres léopards.

Rendez-vous au 44.

37

Vous devinez les intentions de l'homme rien qu'en « lisant » son corps. Et vous n'y détectez pas seulement de l'hostilité à votre égard mais aussi quelque chose d'indéfinissable et d'inconnu que vous ne parvenez pas à comprendre.

Allez-vous attendre de voir ce qu'il va faire (rendez-vous au 242) ou préférez-vous l'attaquer immédiatement, soit en lui envoyant une Fléchette Empoisonnée si vous possédez cette discipline (rendez-vous au 12), soit en lui lançant un Shuriken (rendez-vous au 20), ou, mieux encore, un Shuriken d'Argent ou Enchanté, si vous en possédez un (rendez-vous au 45) ?

38

Vous vous jetez de côté pour éviter le Naginata d'Aiguchi et vous ripostez immédiatement en visant sa gorge.

AIGUCHI, LE MAÎTRE D'ARMES
Défense contre la Patte du Tigre : 6
Endurance : 15
Dommages : 2D

Si vous réduisez son Endurance à moins de 4, rendez-vous au 289. Sinon, il fait un bond en arrière et, d'un retourné, il envoie l'extrémité de fer de son Naginata vers votre tête. Votre Défense est de 7 au moment où vous vous baissez. S'il vous touche, la pointe de sa lance vous frappe violemment le crâne, vous projetant, titubant, en arrière. Si vous êtes encore vivant, vous pouvez tenter de nouveau la Patte du Tigre (revenez alors au début de ce paragraphe), l'attaquer d'un Tigre Bondissant (rendez-vous au 56) ou avec les Dents du Tigre (rendez-vous au 22). Mais vous pouvez également attendre un instant plus propice pour briser le Naginata d'Aiguchi, en faisant appel à votre Force Intérieure (rendez-vous au 10).

39

Le Grand Maître de l'Aube est heureux que vous ayez choisi d'apprendre l'une des disciplines qu'il est le seul à connaître. Vous passez plusieurs semaines à étudier l'anatomie humaine, et, plus particulièrement, les centres nerveux vulnérables où un coup porté avec précision peut étourdir ou même tuer. Après un long entraînement, le Grand Maître vous annonce avec plaisir que vous en savez maintenant autant que lui-même.

Notez sur votre Feuille d'Aventure que vous possédez la discipline du Yubi-Jitsu et rendez-vous au 291.

40

Vous rêvez alors que vous planez au-dessus d'une grande cité, que vous n'avez jamais vue mais dont aucun détail ne vous est inconnu. Les larges avenues sont éclairées de lampes magiques, dans lesquelles vacille une flamme orangée, qui diffusent un terne halo brunâtre dans le ciel nocturne. La ville est hérissée de flèches élancées et de dômes gigantesques, dominés par une coupole encore plus impressionnante et plus haute que tous celles que vous connaissez. Vous survolez les toits comme un oiseau de nuit, en direction d'un palais magnifique aux multiples bulbes. Vous franchissez plusieurs portes serties de pierres précieuses ou semi-précieuses, vous traversez d'immenses pièces tendues de velours somptueux qu'illuminent les feux étincelants d'énormes lustres de cristal, et vous parvenez enfin au pied d'un grand escalier en marbre. Poussé par une subite et perverse impulsion, vous grimpez au sommet de la flèche centrale vers la chambre à coucher du maître. Mais votre rêve ne vous a pas encore conduit au-delà des massives portes d'or qui barrent l'entrée de la chambre que vous avez déjà découvert l'objet de votre quête. Les poings sur les hanches, un personnage immense — le garde du corps personnel de Dom le Devin, gouverneur des Cimes du Présage — vous interdit d'aller plus loin. C'est un Golem, monstre asexué créé à partir de multiples cadavres, assemblés puis animés magiquement, certains roux, d'autres à la peau jaune, d'autres encore hirsutes, leurs morceaux jointoyés maladroitement d'un liquide verdâtre. Tandis que vous l'examinez silencieusement, le monstre ouvre les yeux et prononce votre nom d'une voix rauque : « Ninja ! ». Au moment où le Golem s'avance vers l'escalier d'un pas pesant, vous vous réveillez brusquement, couvert de sueur froide.

Rendez-vous au 55.

41

À ces mots, vous voyez une partie de la foule commencer à s'agiter et à regarder, d'un air surpris et interrogateur, le Démagogue et vous-même. Personne ne semble désirer que vous soyez le nouveau chef. Vous vous efforcez, en vain, de les rallier à votre cause et de les calmer, mais la réunion devient vite houleuse. Des coups violents résonnent alors à la porte, et des soldats de l'Usurpateur font irruption pour disperser vigoureusement la foule.

— Ils ne vont pas tirer, maintenant ! affirme le Démagogue en vous prenant la main avant de vous faire sortir par une issue secrète.

Ayant échappé aux soldats, il vous reste seulement l'espoir que la populace se soulèvera à la mort de l'Usurpateur. Si vous désirez rencontrer les représentants d'une faction avec lesquels vous n'avez pas encore discuté, allez-vous contacter d'abord les prêtres du Temple du Temps (rendez-vous au 394), les Palaches de Dama, Écuyères des dieux (rendez-vous au 296) ou les marchands à la chambre de Commerce (rendez-vous au 184) ? Si vous pensez avoir déjà obtenu le soutien nécessaire, vous faites vos derniers préparatifs pour l'assassinat de l'Usurpateur (rendez-vous au 9).

42

Vous parvenez de justesse à reprendre votre équilibre et à poursuivre l'ascension de la difficile face nord-ouest du pic, mais vous vous apercevez avec consternation que le monstre vous suit. Soudain, un sourd grondement en contrebas attire votre attention, et vous voyez le

monstre être emporté par une avalanche et rebondir de plusieurs mètres avant de s'écraser sur une corniche. Tout danger semblant écarté, vous entamez la descente, lorsque, soudain, vous voyez le Golem remonter vers vous.

Si vous désirez continuer de grimper par le seul passage étroit, rendez-vous au 85. Mais vous pouvez aussi profiter de la chute du Golem pour changer de côté et redescendre par la face nord-est (rendez-vous au 74).

43

— Je suis Doré le Jeune, Chevalier de l'Ordre des Paladins de la Tenure du Dragon ; chaque année je me promène une dizaine de jours dans ces régions infestées en attendant que des Orques sortent du Rift pour m'attaquer.

— Et alors ? demandez-vous.

— Alors ? Je les abats les uns après les autres jusqu'à ce qu'ils cessent d'importuner les braves gens !

— Et que fais-tu si les Elfes Noirs se servent de la magie contre toi ?

Le jeune homme ne répond pas ; il se contente de faire tournoyer son épée et de sourire d'un air entendu. Vous avez du mal à évaluer s'il est sain d'esprit ou complètement fou.

Si vous possédez la discipline du ShinRen, rendez-vous au 31. Sinon, rendez-vous au 11.

44

Glaivas vous conduit à travers la forêt silencieuse où les arbres sont si rapprochés qu'il vous semble progresser dans un sombre tunnel. Vous débouchez enfin dans une clairière au sol jonché de feuilles mortes où Glaivas décide d'établir le campement pour la nuit. Vous remarquez çà et là des indices du passage de créatures humaines et vous les montrez aussitôt à votre compagnon.

— Ce sont des Lutins Sylvestres. Des êtres souvent malicieux, parfois pires, et j'avais espéré qu'ils nous aideraient car ils ont une dette envers moi.

— C'est la première fois que je vois de telles traces, en tout cas !

— Ils nous évitent, répond Glaivas, mais surveille bien tes affaires.

À mesure que l'obscurité envahit la clairière, vos craintes de la nuit précédente vous envahissent pendant votre tour de garde. Lorsque Glaivas vous remplace, vous vous endormez difficilement, hanté par les mêmes cauchemars où apparaissent de gigantesques créatures menaçantes. En particulier une de trente mètres de haut, à tête de vautour qui, dans la Cité d'Acier de Dis, surveille un chaudron noir où bouillonne quelque créature naissante. Un répugnant démon ailé, Azazel, fils de Nil, en jaillit au milieu de vapeurs pestilentielles. Le cauchemar bascule alors et un grand léopard blanc s'approche de vous. Vous réalisez rapidement que ce n'est pas un léopard mais bien le fameux Esprit du Tigre qui sert votre dieu, Kwon le Rédempteur. Il semble dire que lorsque la colère des dieux du Mal se fera trop menaçante, vous n'aurez qu'à venir le chercher sur ces plans éthérés où vous vous êtes déjà promené en compagnie du Grand Maître de l'Aube.

Lorsque vous vous réveillez, Glaivas est en train de préparer un petit déjeuner de noisettes et de racines. Une fois rassasiés, vous repartez.

Rendez-vous au 35.

45

D'un vif mouvement de la main, vous projetez un Shuriken dans sa direction. Lorsque le Shuriken se fiche dans son épaule, il tressaille puis recule en titubant de douleur, hurlant à la mort et cherchant à arracher le Shuriken comme s'il le brûlait (notez qu'il a perdu 7 points d'Endurance). Il y parvient finalement et le jette au loin, puis se met soudain à gronder. Dans d'horribles bruits de succion et de chairs déchirées, ses mâchoires s'allongent, ses lèvres s'amenuisent, découvrant une gueule dont les dents acérées poussent sous vos yeux, canines pointées en avant. Le corps bientôt totalement recouvert de fourrure, ses membres s'étirent en craquant de tous leurs os, tous ses doigts repliés en pattes griffues. Son regard injecté de sang luit de cruauté à travers ses pupilles étrécies. Vous restez pétrifié de stupeur à la vue de la métamorphose de l'homme. Puis, tombant à quatre pattes et redressant l'échiné, la tête levée vers le ciel, le Loup-Garou pousse un long hurlement que les murs de la chambre amplifient et qui vous glace de terreur au plus profond de votre être. Lorsqu'il se précipite soudain sur vous en montrant féroce les crocs, vous réagissez instinctivement, littéralement pris par l'action.

Si vous possédez la discipline de l'Acrobatie, vous pouvez essayer de l'éviter en bondissant audessus de lui (rendez-vous au 341). Sinon, allez-vous le frapper d'un Poing de Fer (rendez-vous au 67), d'un Éclair Brisé (rendez-vous au 219) ou vous projeter en Dents du Tigre (rendez-vous au 364) ?

46

Tandis qu'Aiguchi repasse à l'attaque, en faisant tourner son redoutable Nunchaku, vous faites un rapide saut de côté puis, immobilisant son poignet, de l'autre main vous tentez d'attraper son genou pour le déséquilibrer et le faire basculer contre votre hanche.

AIGUCHI, LE MAITRE D'ARMES

Défense contre le Tourbillon : 6

Endurance : 15

Dommages : 1D + 1

Si vous réussissez votre prise et que vous possédiez la discipline du Yubi-Jutsu, rendez-vous au 65. Si vous ne la possédez pas, dès qu'Aiguchi se redresse, vous pouvez tenter la Morsure du Cobra ; *vous bénéficiez de 2 points supplémentaires d'Habilitéé pour cet Assaut* seulement (rendez-vous au 303). S'il est parvenu à contrer le Tourbillon, son Nunchaku vous frappe violemment les côtes. Votre Défense est de 6. Si vous êtes encore en vie, vous pouvez riposter par des coups de poing (rendez-vous au 303) ou des coups de pied (rendez-vous au 89).

47

Vous vous éloignez du gouffre sans dire un mot, sentant le regard perçant de Doré le Jeune fixé sur vous. Puis vous l'entendez éperonner sa monture. Lorsque vous vous retournez, il est

déjà au bord du Rift et défie le Fils du Mal de sortir de ses ténèbres pour venir l'affronter, ses hurlements déments répercutés longuement par les parois vertigineuses. Vous vous empressiez de pénétrer dans la forêt avant de remonter vers le nord.

Rendez-vous au 199.

48

Vous avancez rapidement à travers la forêt, utilisant toutes votre astuce pour ne pas laisser de traces ni faire de bruit. Vous débouchez enfin dans une petite clairière où vous découvrez le squelette d'un précédent duelliste, un glaive brisé près de lui. Sous sa cotte de mailles rouillée, vous remarquez soudain, accrochée à la ceinture, une bourse de cuir, à l'intérieur de laquelle vous découvrez 13 pièces d'or que vous pouvez prendre si vous le désirez (*notez-le sur votre Feuille d'Aventure*). Puis, attentif au moindre signe de la présence d'Aiguchi, vous hâtez le pas. Bientôt les arbres se font plus rares et vous arrivez en lisière de la Forêt du Duel.

Si vous possédez la discipline de Détection des Pièges, rendez-vous au 157. Sinon, rendez-vous au 182.

49

Vous allez pour vous installer à une table vide sur laquelle est posé un échiquier, dans l'intention simulée d'étudier un problème d'échecs mais, soudain, à peine vous êtes-vous assis qu'un jeune homme se lève et vous dénonce comme traître. Vous êtes aussitôt entouré de prêtres et de prêtresses de Némésis, accompagnés de soldats de l'Usurpateur. Même vous, le Vengeur, ne pouvez leur échapper.

Votre aventure s'achève ici.

50

Si la discipline choisie est l'Immunité aux Poisons, rendez-vous au 60. Sinon, rendez-vous au 17.

51

Vous avez su trouver les mots justes, et la foule est maintenant avec vous. Ils vous acceptent tous comme héritier légitime et comme nouveau chef. À la fin de votre discours, ils vous acclament longuement debout, entraînés par le Démagogue. Soudain, des coups violents résonnent à la porte de la rue, et les soldats de l'Usurpateur font irruption dans la salle pour disperser la foule. Aussitôt, de nombreuses bagarres éclatent.

— Nous devons mettre au point notre plan, dit le Démagogue en voyant la tournure des événements. Puis, vous prenant par la main, il vous fait sortir par une porte dérobée. Une fois en sûreté, vous lui expliquez votre projet d'assassiner l'Usurpateur.

— Il faudra intervenir lorsque les couleurs de l'Usurpateur seront amenées, pas avant ! Attaquez à la fois le palais, la caserne et le Temple de Némésis.

Le Démagogue vous assure que vous pouvez compter sur lui ; il vous tend une pièce de

monnaie dont l'avvers représente le profil de votre père et le revers porte l'inscription « Jour du Couronnement ».

Si vous désirez rencontrer les représentants d'une faction avec lesquels vous n'avez pas encore discuté, allez-vous contacter d'abord les prêtres du Temple du Temps (rendez-vous au 394), les Palaches de Dama, Écuyères des dieux (rendez-vous au 296) ou les marchands à la chambre de Commerce (rendez-vous au 184) ? Si vous pensez avoir déjà obtenu le soutien nécessaire, vous faites vos derniers préparatifs pour l'assassinat de l'Usurpateur (rendez-vous au 9).

52

Dans un éclair de lucidité, vous entrevoyez une solution. Vous devez attirer le Golem au bord du Rift puis essayer de le faire basculer dans l'abîme.

Rendez-vous au 352.

53

Vous êtes quelque peu surpris par la vitesse du léopard, bien supérieure à celle d'un homme, mais, au moment où il bondit vers votre poitrine, vous le frappez violemment du poing.

LÉOPARD

Défense contre le Poing de Fer : 7

Endurance : 13

Dommages : 1D + 1

Si le léopard a été trop rapide et que vous l'avez manqué, rendez-vous au 36. Sinon, vous parvenez à le repousser tandis que Glaivas prononce quelques paroles apaisantes. Le félin s'éloigne alors et disparaît bientôt, sa silhouette se profilant un instant à l'horizon avant de se perdre dans les hautes herbes. Vous poursuivez votre voyage, et Glaivas vous indique en chemin comment repérer les léopards cachés dans les arbres.

Rendez-vous au 44.

54

Réprimant votre dégoût pour les horribles Halvorques, vous vous asseyez à l'extrémité de leur banc. Ils sont heureux de parler d'eux avec quelqu'un, et leurs propos laissent à penser qu'ils ont des comptes à régler avec les soldats de l'Usurpateur. Vous vous risquez alors à les interroger sur l'existence d'une opposition à l'Usurpateur. Ils répondent par l'affirmative et l'un d'eux vous demande même s'il se prépare un complot contre lui. Vous hésitez trop longtemps : une ombre se profile alors sur le banc et, lorsque vous vous retournez, vous apercevez le clochard, apparemment dégrisé, qui vous dénonce comme traître. Les Halvorques se jettent brutalement sur vous et vous n'en tuez que deux avant d'être immobilisé par-derrière. Les hommes-loups se mêlent alors à la bagarre, et l'un d'eux vous lacère la poitrine d'un simple revers de sa main griffue.

Votre aventure se termine ici.

55 (ILLUSTRATION À LA PAGE SUIVANTE)

Malgré tous vos efforts, vous ne pouvez retrouver le sommeil, pris d'une sourde angoisse. Trempé par la rosée, vous vous levez au petit matin et vous repartez dans la brume à travers les Buttes Houleuses. Vous percevez soudain une étrange odeur douceâtre, semblable à du chèvrefeuille, tandis que, émergeant du brouillard, une silhouette difforme avance vers vous d'un pas lent et lourd, en prononçant votre nom d'une voix grinçante. Comprenant aussitôt que le monstre a été envoyé pour vous tuer, vous décidez de livrer bataille au Golem, le garde du corps du gouverneur des Cimes du Présage.

Si vous possédez la discipline du Yubi-Jutsu et que vous désirez utiliser la technique du Brise-Nerfs, rendez-vous au 64. Sinon, ayant éliminé d'emblée la possibilité d'une mise à terre, l'attaquez-vous d'un Éclair Brisé (rendez-vous au 79), d'un Tigre Bondissant (rendez-vous au 88), d'une Patte du Tigre (rendez-vous au 99) ou du Poing de Fer (rendez-vous au 108) ?

56

Aiguchi vous cingle de son Naginata mais, plongeant rapidement sous la lame, vous faites un roulé-boulé et vous lui portez un Tigre Bondissant au visage.

AIGUCHI, LE MAÎTRE D'ARMES
Défense contre le Tigre Bondissant : 7
Endurance : 15
Dommages : 2D

Si vous réduisez son Endurance à moins de 4, rendez-vous au 289. Sinon, il fait un bond en arrière et, d'un retourné, tente de vous enfoncer le fer de son Naginata dans la poitrine. Votre Défense est de 7 au moment où vous vous baissez. S'il vous touche, la lame aiguisée vous entaille le torse. Si vous en échappez, vous pouvez soit contre-attaquer d'un coup de pied (revenez alors au début de ce paragraphe), soit tenter la Patte du Tigre (rendez-vous au 38) ou les Dents du Tigre (rendez-vous au 22), à moins que vous ne préfériez attendre un instant plus propice pour tenter de briser le Naginata d'Aiguchi en utilisant votre Force Intérieure (rendez-vous au 10).

57

Vous êtes finalement parvenu à vaincre la bête féroce. Pendant un moment, vous avez du mal à reprendre votre respiration.

Si vous avez perdu des points d'Endurance pendant votre combat contre le Loup-Garou, rendez-vous au 87. Sinon, rendez-vous au 71.

58

Vous vous précipitez sur le Chemin des Fous. Rien ne bouge dans la Forêt du Duel tandis que vous courez silencieusement en bordure du chemin. Vous tombez soudain sur les restes du squelette d'un précédent combattant, cloué à un arbre par une vieille lance de bois, et dont les lambeaux de vêtements s'accrochent à son armure rouillée. Vous passez rapidement près du corps — un sombre rappel de ce qui peut vous arriver dans le Cercle de Vasch-Ro — et



2014