

LA VOIE DU TIGRE 6

- LES DÉMONS DU MANMARCH -

ÉDITION COLLECTOR RÉVISÉE

MARK SMITH ET JAMIE THOMSON

Direction de projet, traductions, maquette, relectures
par Mikaël Louys

Révisions et réécriture du livre par les auteurs originaux

Mark Smith et Jamie Thomson, assistés des experts du monde d'Orb
Paul Gresty, Michael Spencelayh, Richard Hetley, Mikaël Louys et David Walters

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

Première impression française en décembre 2020 par Brocéliande Éditions

ISBN 978-2-492651-00-7

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 Nagasako
Chang Yee Fong
James Waldock
Iskander Khan
Jerrin Strongblade
Ronald Delval
Jonathan Caines
Richard McColm

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

ORB : RÉGION DE LA MER INTÉRIURE



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

TABLE DE HASARD (1D6)

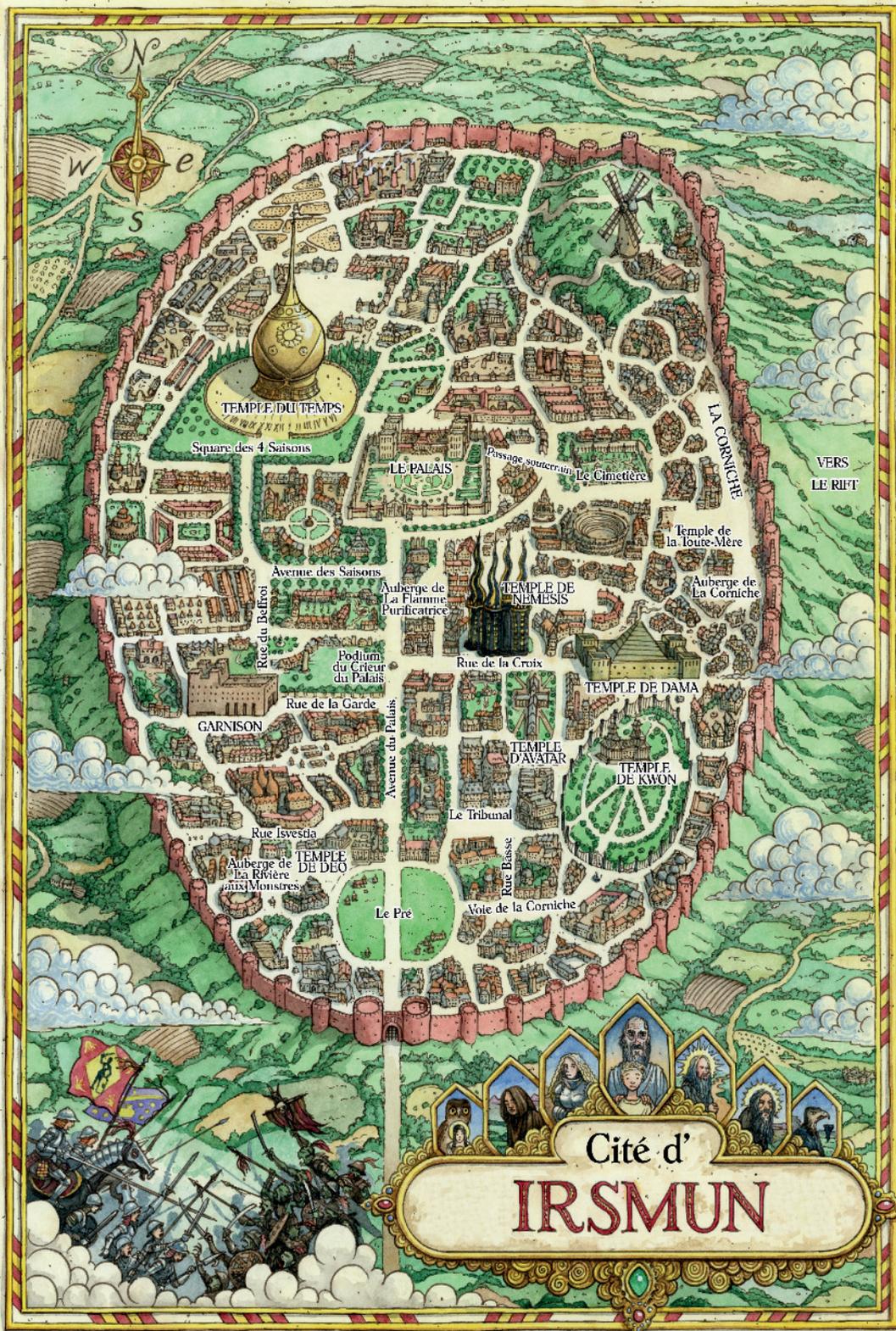
Vous pouvez utiliser cette table pour générer le résultat d'un dé à 6 faces si vous n'avez pas de dé sous la main. Fermez vos yeux et pointez la mine de votre crayon au hasard sur cette feuille jusqu'à obtenir un numéro sur cette table.

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

TABLE DE HASARD (2D6)

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

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



TEMPLE DU TEMPS

Square des 4 Saisons

LE PALAIS

Passage souterrain Le Cimetière

LA CORNICHE

VERS
LE RIFT

Temple de
la toute-Mère

Auberge de
La Corniche

TEMPLE DE
NEMESIS

Auberge de
La Flamme
Purificatrice

Avenue des Saisons

Podium
du Crieur
du Palais

Rue de la Croix

TEMPLE DE DAMA

GARNISON

Rue de la Garde

TEMPLE
D'AVATAR

TEMPLE
DE KWON

Avenue du Palais

Le Tribunal

Rue Isvestia

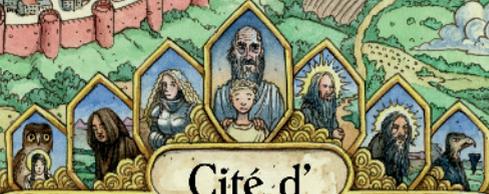
Auberge de
La Rivière
aux Monstres

TEMPLE
DE DEO

Le Pré

Rue Basse

Voie de la Corniche



Cité d'
IRSMUN

FICHE DE PERSONNAGE DU NINJA

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

DISCIPLINES DE NINJA + *Shurikenjutsu*

OUTILS NINJA

Costume de Ninja

Tuba

Manches de fer

Garot

Poudre-Éclair

Silex & amadou

Poisson-araignée

Sang du Dieu Nil

ENDURANCE

FORCE INTÉRIEURE

Commence à 20

Commence à 5

OBJETS SPÉCIAUX



Nombre de
Shurikens

Commence à 5

NOTES

FICHE DE RENCONTRES DE COMBAT

Nom :

Endurance :

LE CHEMIN DE VENGEUR

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

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

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

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

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

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

Ninja No Chigiri

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

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

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



AVANT DE VOUS LANCER DANS L'AVENTURE...

Si vous n'avez pas lu ou terminé le livre 5 : *Les Seigneurs de la Guerre* de la série *la Voie du Tigre*, alors vous commencez le livre avec l'équipement et les compétences listées dans votre fiche d'aventure.

Si en revanche vous avez terminé avec succès le livre 5, vous continuez l'aventure avec la même fiche de personnage. Transférez simplement les informations de l'ancienne vers la nouvelle, qui vous est donnée.

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

Vous continuez également le livre 6 avec les objets spéciaux que vous auriez pu trouver pendant vos aventures précédentes.

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

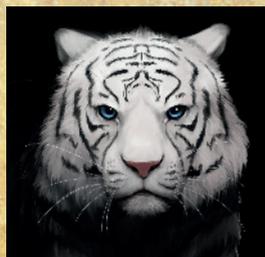
Aussi avez-vous peut-être appris une des deux compétences supérieures suivantes, enseignées par le Grand Maître de l'Aube au Temple du Rocher.

LE SHIN-REN

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

LE YUBI-JITSU

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



TECHNIQUES DE
LA VOIE DU TIGRE

Cheval



Tigre bondissant



Mise à terre



Éclair brisé



La queue du Dragon



Poing
de fer



Patte
du tigre



Morsure
du Cobra



Les dents du Tigre



Le fléau de Kwon



LE COMBAT

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

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

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

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

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

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

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

Les combats sont présentés dans le livre de

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

LE COUP DE POING

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

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

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

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

LE COUP DE PIED

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

LA MISE À TERRE

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

ENDURANCE

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

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

LA PARADE

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

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

LA FORCE INTÉRIEURE

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

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

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

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

CHANCE ET DESTIN

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



L'ÉQUIPEMENT DU NINJA

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

LE COSTUME NINJA

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

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

LES MANCHES DE FER

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

LE TUBA

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

LE GARROT

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

LA POUDRE-ÉCLAIR

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

SILEX ET AMADOU

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

POISSON-ARAIGNÉE

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

LE SANG DU DIEU NIL

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



LES DISCIPLINES DE LA VOIE DU TIGRE

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

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

LE SHURIKENJUTSU

Le Shuriken est généralement un petit disque

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

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

L'ŒIL D'AIGLE

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

L'ACROBATIE

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

L'IMMUNITÉ AUX POISONS

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

LES DISCIPLINES DE LA VOIE DU TIGRE

LA MORT FEINTE

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

L'ÉVASION

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

LES FLÉCHETTES EMPOISONNÉES

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

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

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

L'ESCALADE

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

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

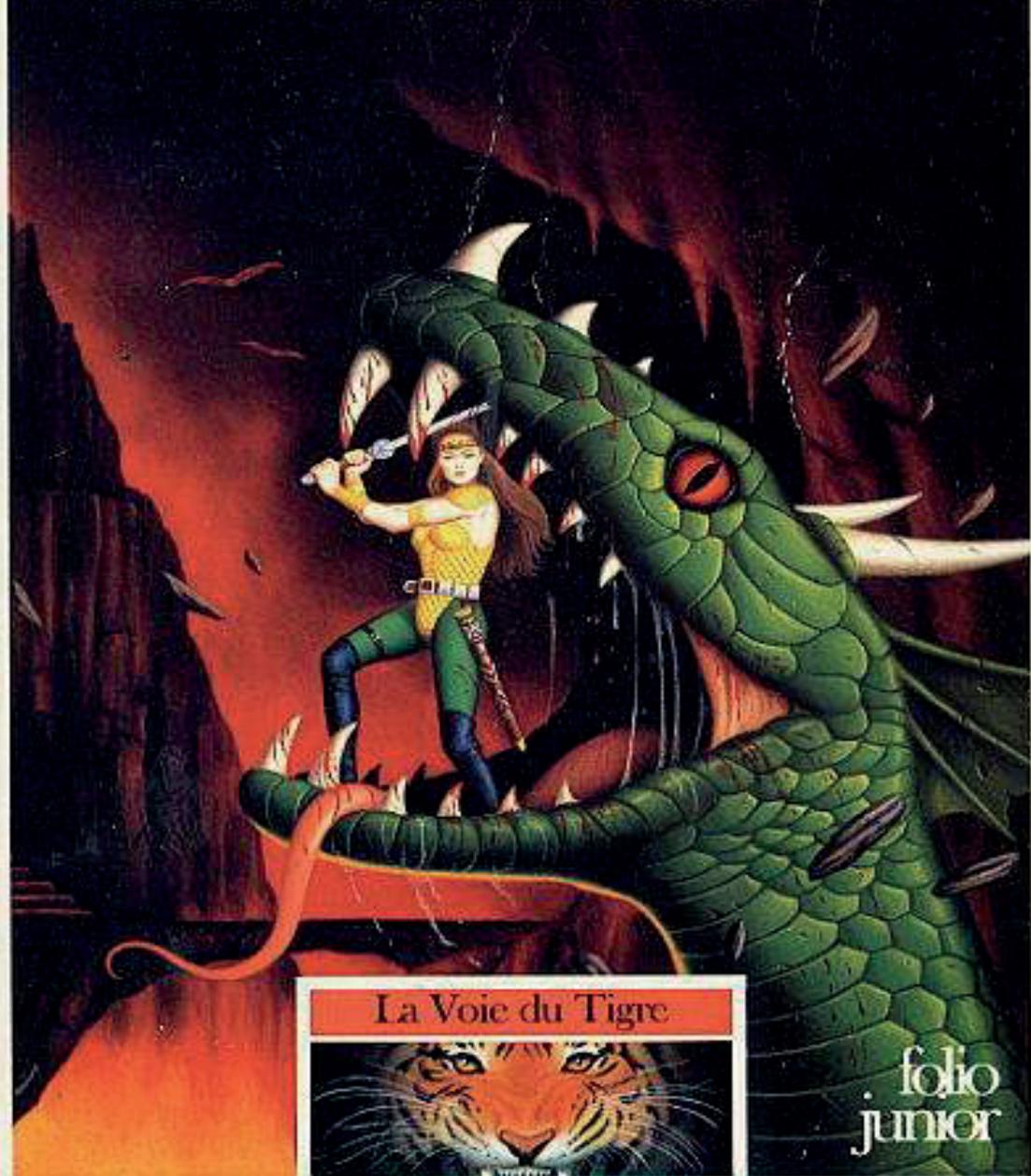
Quand vous serez prêt, rendez-vous au I.



UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Mark Smith et Jamie Thomson

Les Démons du Manmarch



La Voie du Tigre



folio
junior

APRÈS LA DÉFAITE D'HONORIC

C'est dans le monde d'Orb, perdu dans une mer si vaste que le peuple de Manmarch lui a donné le nom de Mer Infinie, que se trouve la mystérieuse Ile des Songes Paisibles.

De nombreuses années se sont écoulées depuis que vous avez vu, pour la première fois, ses rivages aux sables d'or et ses rivières 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 et venant d'un lointain pays que vous n'avez jamais revu depuis. Cette servante, fidèle jusqu'au dernier souffle, vous a laissé sur les premières marches du Temple du Rocher, implorant les moines de prendre soin de vous car, victime d'une terrible malédiction, ses jours touchaient à leur fin.

Les moines sont présents sur cette île depuis des siècles, vouant chaque instant de leur existence terrestre à leur dieu, Kwon, Celui-qui-connaît-les-Mots-Sacrés-du-Pouvoir, le Maître Suprême du combat à mains nues. Ils se sont donné pour mission d'aider les hommes à lutter contre le mal omniprésent dans le monde.

En constatant que vous étiez seul et que vous aviez besoin d'aide, les moines vous ont accepté auprès d'eux dans le Temple du Rocher, et vous êtes devenu leur protégé. 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 rappelez que votre fidèle servante répétait sans cesse qu'elle avait une signification mystique — jusqu'au jour où vous avez osé y faire allusion. Les moines vous ont alors demandé d'être patient et de méditer. Le plus ancien et le plus sage des moines du Temple du Rocher, Naijishi, le Grand Maître de l'Aube, a fait de vous son disciple. Il vous a initié et guidé dans la sérénité de Kwon ; il vous a appris ce que sont les hommes et leurs façons d'agir ; il vous a montré la voie de la méditation qui permet à

l'esprit de se séparer du corps de telle sorte qu'il puisse, hors de tout désir matériel, atteindre à la Vérité. Cependant, depuis l'âge de six ans, vous avez passé le plus clair de votre temps à suivre l'enseignement de la Voie du Tigre. Et aujourd'hui vous êtes un Ninja, un maître en arts martiaux capable de vaincre un adversaire aussi puissant soit-il sans même être vu, et encore moins soupçonné. Ainsi que le tigre, vous êtes furtif, agile et fort, d'une patience sans limites lorsque vous traquez votre proie, sans pitié lorsqu'elle est à votre merci. Les habitants du Pays de l'Abondance, de même que ceux des terres de Man-march, 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 messager de la mort pour qui, dans ce monde, se dira serviteur du mal. Lorsque vous étiez plus jeune, vous restiez suspendu des heures durant aux branches des arbres pour durcir les muscles de vos bras ; vous couriez pendant des kilomètres et votre foulée était si légère et si rapide qu'un ruban de dix mètres, attaché à votre taille, flottait au vent derrière vous, sans jamais toucher terre ; aussi lesté qu'un singe, vous dansiez sur des cordes raides tendues haut au-dessus du sol. Vous savez également nager comme un poisson et bondir comme un tigre ; vous vous déplacez comme une brise murmurante ; vous glissez dans la nuit la plus noire comme une ombre.

Avant de rendre l'âme, Naijishi vous a enseigné le serment des Ninjas, le Ninja Nochigiri :

Je me fondrai dans la nuit, je transformerai mon corps en bois ou pierre. Je pénétrerai dans ta terre et je traverserai des murs et des portes fermées. Je serai tué mille fois mais je ne mourrai pas. Je changerai de visage et je deviendrai invisible, capable de marcher parmi les hommes sans qu'aucun ne me voie.

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

Grand Continent. Mais, à la vérité, s'il était réellement moine, il faisait partie des adorateurs du frère dévoyé de Kwon, Vile, celui qui pousse les puissants à opprimer les faibles et les hommes sans loi à gouverner les sots. Invincible dans le combat à mains nues, Yaémon pénétra dans le Temple, s'empara des Parchemins de Kettsuin qui y étaient conservés et assassina Naijishi. Éprouvant une nouvelle fois la douleur de perdre un être cher à votre cœur, vous avez juré devant Kwon qu'un jour vous vengeriez Naijishi... et vous l'avez vengé. Vous avez vaincu Yaémon et appris qui étaient vos ancêtres. Et vous voilà roi d'Irsmun. Dès les tout débuts de votre règne, vous vous êtes entouré de conseillers aussi avisés que possible. Et vous avez commencé à édicter des lois pour la cité. Certaines ont été immédiatement populaires, d'autres beaucoup moins... Mais vous avez quand même réussi à gouverner, vous servant d'une faction pour en neutraliser une autre qui vous semblait dangereuse. Et ceci, jusqu'à ce que la ville soit attaquée.

Il ne faut pas oublier qu'Irsmun est située aux confins est du Manmarch, le pays des hommes. Et chaque fois que les Démons du Rift sortent des profondeurs de la Faille où ils ont établi leurs quartiers, c'est sur Irsmun qu'ils dirigent leurs raids pour s'approvisionner en esclaves. Et c'est précisément ce qui est arrivé dès le début de votre règne. Vous avez réussi à les repousser. Mais votre dieu, Kwon le Rédempteur, vous a conseillé de partir à la recherche de l'Orbe et du Sceptre qui sont les symboles royaux de votre famille. Vous avez réussi à les retrouver. A peine avez-vous pris le Sceptre en main que vous êtes transporté par magie sur la tour fortifiée de votre Palais. Un épouvantable spectacle vous attend : tout est environné de fumée, la ville entière brûle. Les forces des démons du Rift ont incendié votre cité ! Vous avez mené le combat et vous avez vaincu les forces démoniaques. Vous avez écrasé votre ennemi Honoric et la terrible Légion de l'Épée de Damnation. Quant aux Fils des Démons du Rift, ils ont été contraints de retourner dans leurs cavernes, loin de la lumière du jour et du royaume des hommes. Mais vous pouvez être certain qu'ils n'ont pas pardonné ni oublié.

LA PAIX DANS LE MANMARCH

Votre retour triomphal à Irsmun, dans les rues jonchées de fleurs, est encore présent dans les mémoires. Votre victoire sur Honoric et la Légion de l'Épée de Damnation ont fait de vous l'enfant chéri de votre cité. Les mois qui ont suivi comptent parmi les plus heureux de votre vie. Bien sûr, votre règne vous procure de nombreuses obligations. Mais vous avez la chance d'avoir la paix intérieure et la paix extérieure, ce qui rend votre tâche aisée. Les Démons du Rift ont battu en retraite vers les abysses qui sont leur habitation naturelle, vers le Rift, dès qu'ils ont connu la défaite d'Honoric. Et ils n'en sont pas ressortis.

Pendant les fêtes de la victoire, vos deux amis les plus chers, Glaivas le Ranger et Doré le Jeune se sont liés d'amitié et le fougueux paladin a réussi à convaincre le prudent Glaivas d'entreprendre avec lui une expédition punitive contre les forces du Rift. Il y a maintenant plus d'un mois qu'ils sont partis et, en ce premier jour du mois de Panthéos, vous attendez leur retour d'une minute à l'autre. Lady Gwyneth, capitaine des Palaches de Dama, est toujours chargée du maintien de l'ordre et de l'organisation des armées. Elle accomplit ces tâches avec son efficacité coutumière. Le Démagogue a réussi à vous faire subventionner la construction de nouveaux édifices qui doivent, à son avis, donner le départ à une renaissance de l'activité de votre ville. Le trésor est complètement à sec. Vous avez dû verser de lourdes indemnités aux familles de ceux qui sont morts à la guerre. Dans l'ensemble, le peuple est plutôt heureux sous votre règne. Quant à vos alliés, ils sont repartis, emportant les présents de l'amitié et de la reconnaissance pour leur aide et la garantie que vous serez présent si, un jour, ils étaient attaqués à leur tour.

Rien ne semble vous menacer mais, pour une raison inconnue, à mesure que les jours passent, vous vous sentez de plus en plus mal à l'aise. Rendez-vous au 1.

1 (carte sommaire du Rift page suivante)

Le cinquième jour du mois de Panthéos, Gwyneth vous demande audience. Vous la recevez bien volontiers. Comme toujours, elle est raide et digne, les lèvres serrées, comme si quelque chose la préoccupait. Et elle attaque directement, sans le moindre préliminaire.

— Un détachement est arrivé du Rift !

Vous pensez tout de suite à Glaivas et à Doré le Jeune, mais sa réponse est une véritable douche.

— Non ! Toujours pas de nouvelles ! C'est une de celles qui a trahi notre ville qui vient de faire sa réapparition.

Elle éructe son nom comme si elle recrachait un poison mortel. Et, avant même qu'elle l'ait prononcé, vous le connaissez déjà : la seule personne qu'elle haïsse autant ne peut être que la belle Foxglove, chef de l'ordre du Lotus Jaune, qui a espionné pour le compte de l'Usurpateur, constituant sa police secrète. Gwyneth est persuadée que c'est Foxglove qui a permis aux forces des Démons commandés par Shadazar d'envahir la ville. Vous avez beau dire qu'il n'existe pas la moindre preuve, elle continue néanmoins à le croire dur comme fer :

— Pas de preuves, pas de preuves ! Alors expliquez-moi ce qu'elle faisait quand les trolls, les orques et les elfes noirs ont envahi la ville ! Elle avait tout simplement disparu ! Disparue, évanouie... Et si vous pouvez me prouver qu'elle n'était pas dans le Rift, alors je vous croirai !

Rendez-vous au 11.



CARTE EN COUPE DES PREMIERS NIVEAUX DU RIFT



2

Vous suivez la galerie sinueuse pendant cinq cents mètres environ sans rencontrer quiconque. Maintenant, la Source de Lumière a pris l'aspect d'un simple flambeau sous reflet d'un sortilège puissant lancé par le plus grand magicien de votre père. Elle éclaire un petit orque disgracieux qui s'avance vers vous, courbé sous le poids d'une charge de fagots. Il s'efface vers le côté de la caverne pour vous laisser la place, puis il reprend sa route. Rendez-vous au **52**.



3

Vous lui faites avaler le contrepoison mais plusieurs minutes passent sans apporter le moindre signe de changement. Brusquement, elle se redresse et vous échappe d'un mouvement souple et vif. En fait, elle vient de vous mystifier: elle attendait, immobile, d'avoir suffisamment récupéré ses forces pour appeler les orques à la rescousse et reprendre l'initiative. Une épée apparaît dans sa main, comme par magie. Vous livrez le combat, mais les orques vous assaillent et vous immobilisent ; ce qui permet à Cassandra de vous envoyer au tapis. Vous êtes ligoté sous l'œil narquois de Cassandra qui va pouvoir quitter la place pour comploter tranquillement. Si vous possédez la discipline de l'Évasion, rendez-vous au **331**. Sinon, rendez-vous au **171**.

4

En passant devant une petite niche, Éris au regard perçant découvre un étrange samovar de soixante centimètres de haut environ, en or massif incrusté de gros saphirs. Il le prend pour

l'examiner. C'est une vraie merveille, mais qui ne semble pas posséder le moindre pouvoir magique. Puis l'objet passe de main en main et il arrive à vous. Vous pouvez refuser de toucher ce très précieux objet et continuer à avancer (rendez-vous au **164**) ou l'examiner (rendez-vous au **64**).

5

Gwyneth marmonne quelques mots à propos de pneumonie et de l'air humide qui circule dans les souterrains du Palais sans jamais être renouvelé. Elle prend congé et retourne au Temple. Il vous reste à décider de ce que vous allez faire à propos de Glaivas. N'oubliez pas que, sans lui, vous ne seriez sûrement pas roi d'Irsmun à l'heure actuelle. Mais, si vous emportez le Sceptre dans les profondeurs du Rift, non seulement vous exposez votre vie mais vous risquez de perdre ce très précieux objet. Si vous décidez de vous porter au secours de Glaivas, rendez-vous au **353**. Si vous l'abandonnez à son sort, rendez-vous au **373**.

6

Le javelot d'argent à tête de serpent se plante dans votre bras. Vous perdez **4** points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes encore en vie, le guerrier vous attaque maintenant à l'épée. Il vise votre cœur et sa lame trouve, par magie, le point exact pour frapper. Vous devez parer le coup. Votre **DÉFENSE** est de **6**. Si vous réussissez, rendez-vous au **26**. Sinon, rendez-vous au **46**.

7

La route descend par une série de virages en épingle à cheveux qui entaillent le versant de la gorge tous les kilomètres. Par endroits, elle est creusée dans la roche formant un entablement naturel au-dessus de la chaussée. Au premier de ces encorbellements rocheux, vous trouvez les traces d'un poste de garde abandonné. Si vous décidez de retourner sur vos pas pour reprendre la piste étroite, rendez-vous au **287**. Sinon, rendez-vous au **307**.

8

Vous saisissez l'épingle ouvragée dont vous venez de vous rappeler l'existence et vous l'introduisez dans votre conduit auditif, pour la ressortir aussitôt : une petite araignée noir et rouge est piquée sur sa pointe. Il s'agit d'une minuscule veuve noire. Vous secouez l'épingle et vous écrasez l'araignée. Si vous avez encore une de ces araignées miniatures dans la tête, rendez-vous au **48**. Sinon, rendez-vous au **52**.

9

Plusieurs galeries aboutissent à celle où vous vous trouvez qui descend vers les profondeurs du Rift. Vous arrivez bientôt au deuxième niveau, beaucoup plus peuplé que le précédent. Il y a là des villages et même des villes qui exploitent les minerais, font du commerce et organisent de véritables razzias les unes contre les autres pour prendre le butin et les esclaves. Il va falloir avancer dorénavant en redoublant de prudence. Rendez-vous au **39**.

10

Si vous possédez la discipline de l'Acrobatie et si vous voulez vous en servir, rendez-vous au **30**. Sinon, rendez-vous au **50**.

11

— Elles campent à la limite de nos cultures, sous la protection d'une centaine d'orques misérables et tremblants du clan des Coupeurs de Têtes.

- Elles?

— Oui, il y a une autre femme avec elle, une guerrière qui porte une étrange cuirasse d'écaillés toute raccommodée. Elles demandent votre pardon et urent qu'elles sont porteuses de nouvelles qui sont, pour vous, du plus haut intérêt. Vous aimeriez bien avoir le temps de réfléchir, mais Gwyneth poursuit

en affirmant qu'elle peut les capturer avec une vingtaine de ses cavalières puisque Foxglove n'est pas une combattante. Elle ajoute que vous saurez de cette façon ce qu'elles ont à raconter. Allez-vous vous mettre à la tête de la cavalerie avec Gwyneth pour les prendre (rendez-vous au **31**) ou bien, comme le demande Foxglove, faire proclamer une amnistie générale par le crieur public (rendez-vous au **41**) ? Vous avez aussi la possibilité de partir seul à leur recherche, en faisant appel à vos talents de Ninja. Dans ce cas, rendez-vous au **51**.

12

Lord Sile est un vieil habitué des bagarres dans les cavernes et il réagit très vite à votre coup de pied. Toutes ses forces sont concentrées dans la parade.

LORD SILE, CHEF DES ORQUES
DÉFENSE contre le Fléau de Kwon : **5**

ENDURANCE: 18

DOMMAGES : 1D + 2

Si vous l'emportez, rendez-vous au **72**. Sinon, Lord Sile bondit et vous expédie un coup de tête. Votre **DÉFENSE** est de 7. Si vous survivez à cette attaque, vous pouvez tenter un coup de pied (rendez-vous au **362**), un coup de poing (rendez-vous au **382**) ou, de nouveau, le Fléau de Kwon si vous vous rappelez toujours les leçons de Togowa le Pieux (reprenez le combat au début de ce paragraphe) ou enfin une mise à terre des Dents du Tigre (rendez-vous au **32**).

13

Vous n'allez pas laisser traîner le trésor que représente Pépée de Cassandra. Vous la prenez avant de charger la guerrière sur vos épaules pour la sortir du camp. Comme par miracle, vous arrivez à la tirer de là, toujours inconsciente, sans être repéré. Au bout d'un kilomètre environ, elle sort de son évanouissement pour murmurer :

— Je ne comprends pas pourquoi vous me laissez la vie alors que Tyutcheff, Thaum et moi avons été bien près de vous tuer à Harith-sur-la-Crow ? Ne sommes-nous pas des ennemis jurés ? Allez-vous changer d'avis et lui administrer une dose fatale de poisson-araignée (rendez-vous au **43**) ou l'emmener avec vous, vivante, à Irsmun (rendez-vous au **422**) ?

14

Les mains de Thaum dessinent d'étranges arabesques dans les airs. Pendant ce temps, Tyutcheff et Cassandra ont les yeux fixés sur Foxglove qui vous appelle pour la protéger. Vous vous retournez donc pour aller vers elle, au moment précis où un éclair éblouissant explose dans les airs. La lumière est si vive que vous êtes paralysé de stupeur. Vous clignez des yeux et, à ce moment-là, vous réalisez que ni Cassandra ni Tyutcheff ne regardaient vraiment Foxglove. Tous deux s'attendaient à cet éclair et ils ont tourné la tête pour se protéger de ses effets. Ils sont maintenant prêts à passer à l'attaque. La cape noire de Tyutcheff rend l'obscurité alentour encore plus profonde et Cassandra se déplace, comme toujours, avec la grâce et la force d'une panthère. Heureusement pour vous, vous n'avez pas été atteint par la pleine puissance de la lumière magique et vous pouvez encore bouger. Mais les quatre aventuriers ne sont pas en aussi bonne posture que vous. Si Vespers et Thybault ont réagi assez vite pour se protéger les yeux de la main et n'ont donc pas été atteints, Éris le Magicien et Talfur vacillent, en état de choc. Vous pouvez lancer un Shuriken contre Thaum qui commence une nouvelle série de passes magiques, si toutefois vous en possédez un (rendez-vous au **294**) ou vous déplacer vers la gauche pour que Cassandra et Tyutcheff fassent écran entre vous et le maître magicien (rendez-vous au **374**).



Le baiser de Foxglove a sur vous un effet inattendu : vous vous noyez dans son regard en vous demandant comment vous avez bien pu faire courir le moindre danger à une aussi belle et noble dame. Il est certain que Foxglove vient de vous faire tomber dans les rets de ses enchantements. La discipline de l'Entraînement de l'Ame qui vous a été enseignée dans l'île des Songes Paisibles est suffisante pour empêcher que vous ne deveniez son esclave, mais pas assez pour annuler tous les effets de ses sortilèges. Elle se met en selle sur son beau destrier blanc et vous fait un signe d'adieu. Tandis qu'elle s'éloigne, vous avez l'impression qu'on vous arrache le cœur, mais cette perte est compensée par la joie que vous avez de la savoir saine et sauve. Vous repartez, sombre silhouette solitaire éclairée par les derniers feux de camp. Rendez-vous au **55**. Mais vous pouvez également, ne pas tenir compte de ce que votre Entraînement de l'Ame vous apprend sur elle, rappeler Foxglove, sans vous occuper des effets de ses enchantements. Rendez-vous au **75** dans ce cas.

Dès le premier mot, ils s'aperçoivent que vous êtes un être humain et leur attitude change immédiatement. Certes, ils sont toujours menaçants, mais ils ne sont plus disposés à vous faire un mauvais sort. Vous allez donc pouvoir les examiner de plus près. Celui qui est armé d'une épée porte un vêtement gris orné d'un parchemin déroulé, rehaussé de fil blanc, en travers de la poitrine. Vous savez, grâce à votre fréquentation assidue de la bibliothèque du Palais d'Trsmun, qu'il s'agit du signe distinctif des servants du dieu Gauss, l'Enchanteur des Armes, patron de la sagesse. Il a été contraint de prendre les armes au moment de la chute du Panthéon. L'homme de blanc vêtu est un prêtre et il porte la croix d'Avatar sur la poitrine. Le troisième, tout de vert habillé, est également un prêtre, bien qu'il porte une cotte de mailles. C'est un adepte d'Illustra, déesse de la Vie. Quant au quatrième, le magicien, c'est un émule d'un des dieux du Chaos. Il porte l'insigne de la roue aux cinq rayons, symbole des

Possibilités Infinies de choisir les bonnes directions de préférence aux conduites dictées par les démons. Vous avez vraiment eu tort de les attaquer : malgré leur déguisement, ce sont des personnes de bonne compagnie. Si vous possédez la discipline de l'Entraînement de l'Ame, rendez-vous au **126**. Ils vous demandent qui vous êtes, ce que vous faites ici et le nom du dieu que vous honorez. Si vous décidez de leur répondre, rendez-vous au **146**. Mais si vous préférez leur lancer une Fléchette Empoisonnée, si vous possédez cette discipline, bien entendu, rendez-vous au **318**.

17

Vous reculez vivement. Un craquement se fait entendre quand la chaîne qui lie les monstres à leur poste de garde arrive en bout de course les empêchant de vous atteindre. Vous pouvez leur lancer un Shuriken pour les obliger à vous laisser le passage (rendez-vous au **77**) ou bien, si vous pensez que c'est inutile, vous pouvez retourner sur vos pas vers le bord de la faille, pour choisir une autre voie de descente (rendez-vous au **97**).

18

Vous les connaissez, vous dévoilez donc votre visage pour les saluer. Il s'agit du magicien Éris, de Thybault et Talfur, tous deux prêtres, et du guerrier Vespers. Vous avez eu l'occasion de les tirer d'affaire dans une situation difficile et Thybault vous a guéri de la peste. Ils portent les mêmes vêtements que lors de votre dernière rencontre. Vespers tout en gris, avec, sur la poitrine, un parchemin déroulé rehaussé de fil blanc, qui est, vous le savez par votre fréquentation assidue de la bibliothèque du Palais d'Trsmun. le symbole du dieu Gauss, l'Enchanteur des Armes, patron de la sagesse, contraint de prendre les armes au moment de la chute du Panthéon. Thybault porte le vêtement blanc à croix rouge des disciplines d'Avatar l'Unique, le Suprême Principe du Bien et Talfur la robe verte à croix blanche des prêtres d'Illustra, déesse de la Vie, épouse d'Avatar. Le souvenir que vous avez gardé d'Eris le magicien est celui d'un petit homme

nerveux et versatile. Il n'est pas très à l'aise en se retrouvant devant vous. Il porte la roue à cinq rayons brodée sur sa robe, symbole des adorateurs de Béatan le Libre. Ces cinq rayons appartiennent aux cinq diamètres des Possibilités Infinies de choisir de faire le bien au lieu de suivre les lois mauvaises des démons. Vous savez que vous pouvez faire confiance à ces hommes et, dès qu'ils vous ont reconnu, ils se précipitent pour vous serrer dans leurs bras, avides de connaître les dernières nouvelles. Vous leur racontez un maximum de choses et, en retour, ils vous donnent toutes les informations importantes qu'ils détiennent, tout ceci à portée des oreilles attentives de Foxglove. Rendez-vous au **198**.

19

Votre Shuriken atteint la sœur de Nullaque. Elle a tenté son esquive si tard qu'elle s'est déséquilibrée elle-même. Elle pousse alors un croassement semblable à celui de la corneille, laisse tomber un petit sac, titube jusqu'au rebord des entrepôts et, au moment où vous vous rapprochez pour la mise à mort, elle se transforme en un noir corbeau qui prend son vol et disparaît dans les profondeurs obscures du gouffre. La poudre verte est en train de se déposer sur votre peau, provoquant des brûlures intolérables. Vous perdez **4** points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes encore en vie, vous rampez jusqu'au sac qui est tombé sur le sol pour l'examiner. Il contient un flacon de potion qui n'a pas été brisé. Le liquide est bleu clair et, en le reniflant, vous l'identifiez : c'est une potion de guérison. Vous pourrez l'absorber n'importe quand, sauf pendant un combat, et vous retrouverez tous les points d'**ENDURANCE** que vous pourriez avoir perdu. Vous quittez les bords de la caverne pour aller vers les galeries. Rendez-vous au **9**.

20

S'il vous reste un Shuriken, et si vous voulez vous en servir, rendez-vous au **100**. Sinon, vous passez à l'attaque. Rendez-vous au **120**.

Vous vous remettez de la correction infligée par Cassandra, puis vous vous libérez de vos liens et vous commencez à descendre le plus silencieusement possible la pente caillouteuse en évitant autant que possible de faire glisser les éboulis. Cassandra, embarrassée par sa lourde armure, est incapable de vous rattraper. Votre fuite réussit et vous vous retrouvez bien vite parmi les vôtres, Gwyneth et ses troupes, qui n'avaient pas pu escalader la pente à temps pour vous secourir. Vous vous préparez à conduire l'attaque vous-même quand, à votre grande surprise, Cassandra et Foxglove font leur soumission en prenant conscience de leur isolement. Cassandra vous conjure de ne pas les tuer. Elle prétend que vous vous rendrez bien compte de leur importance dès que vous aurez regagné la ville. Vous prenez son épée et vous vous remettez en route vers Irsmun. Rendez-vous au **251**.

22

Un vacarme frappe vos oreilles au moment même où vous pressez Foxglove de faire vite. Un wagon dévale les rails dans votre direction et vous entendez aussi, bien qu'ils soient encore hors de vue, les gémissements des orques pliant sous l'effort, des cris et des claquements de fouet. Allez-vous faire demi-tour et prendre la fuite en renonçant à trouver un déguisement (rendez-vous au **42**) ou continuer dans la même direction (rendez-vous au **62**) ?

23

Vous n'aviez pas prévu qu'il vous faudrait longtemps pour remonter la vallée et retourner vers leur campement. Au moment où vous y arrivez, le jour s'est levé et les armées sont à l'entraînement sous les ordres de la guerrière qui les commande. Il serait stupide d'essayer d'entrer dans le camp en plein jour. Il ne vous reste plus qu'à retourner à Irsmun. Mais le temps passe et vous devez vous décider. Vous pouvez, en arrivant,

promulguer l'amnistie pour Foxglove et ses compagnons (rendez-vous au **41**) ou prendre l'offensive contre eux avec Gwyneth (rendez-vous au **31**).

24

Au moment où vous faites passer le samovar, vous éprouvez une impression de soulagement et votre esprit s'éclaircit. Rendez-vous au **416**.

25

Gwyneth fait comme s'il ne s'était rien passé d'important et elle sort pour aller remplir ses devoirs de commandant en chef des armées d'Irsmun. Il vous reste à décider de la conduite à tenir à propos de votre ami Glaivas. Rendez-vous au **403**.

26

L'épée de votre adversaire produit un bruit métallique en heurtant vos avant-bras et vous êtes repoussé en arrière brutalement. Mais l'épée est bloquée. Vous regardez le duelliste. Son visage est crispé par l'effort. Si vous avez vécu l'aventure des *Parchemins de Kettsuin* (tome 2 de *La Voie du tigre*), vous avez rencontré des aventuriers victimes des Vapeurs Nocives du fait d'un sort lancé par leur propre magicien, Éris, et vous avez vaincu le Seigneur de Guerre mort vivant qui les poursuivait, rendez-vous au **78**. Dans le cas contraire, allez-vous leur dire que vous ne leur voulez pas le moindre mal (rendez-vous au **86**) ou bien prendre l'initiative de l'attaque (rendez-vous au **238**)?

27

Ces cavernes forment un ensemble important. On y trouve des entrepôts en partie pillés, une forge et une armurerie, désertes en ce moment. Des bruits vous parviennent des niveaux inférieurs prouvant qu'ils sont habités. Vous entendez des grognements, des plaintes et comme un murmure rauque de voix plaintives. On dirait des bruits d'un bas quartier où les plus démunis, les

déshérités ou les quelques idiots honnêtes du Rift sont contraints de vivre. Ils sont une proie facile pour les attaques de croisés aussi follement téméraires que Doré le Jeune et ses paladins qui massacrent les habitants de la Faille, sans distinction. Ils sont aussi en butte aux razzias des bandes d'orques qui ne reconnaissent pas la Veuve Noire comme suzeraine. Vous décidez de quitter les bords de la faille en empruntant les galeries vers le niveau inférieur. Rendez-vous au **257**.

28

L'araignée s'enfonce de plus en plus profondément dans votre conduit auditif. Vous avez beau secouer la tête, frapper sur le pavillon, vous n'arrivez pas à la déloger. Vous avez l'impression qu'elle commence même à vous ronger la base du cerveau. C'est une des filles de Nullaque. Si deux de ces filles de Nullaque ont réussi à s'introduire dans votre tête, allez au **68**. Sinon, au **48**.

29

Vous graissez les gonds de la porte de pierre pour pouvoir l'ouvrir sans bruit et vous entrez dans la caverne éclairée par des torches. A votre grande surprise, cette habitation est très richement meublée, il y a même des bibelots et des tableaux certainement rapportés de divers pillages alentour. Deux elfes noirs sont assis, vous tournant le dos, de l'autre côté d'un ruisseau qui traverse la caverne. L'un est vêtu de bleu, c'est une magicienne, l'autre porte le vêtement vert et rouge des soldats. Tout près, un tas de chaînes semblables à celles qu'on utilise pour enchaîner des esclaves humains quand on les transporte d'un point à un autre. Allez-vous prendre ces chaînes (rendez-vous au **69**) ou essayer de tuer les deux elfes noirs (au **89**) ?



30

Vous effectuez un saut périlleux au-dessus des piques des ogres, sans même les effleurer et, avant qu'ils n'aient même réalisé ce qui arrive, vous êtes déjà dans la galerie de sortie. Avant de vous rendre au **372**, notez que vous avez été repéré dans le Caveau Sacré.

31

Gwyneth et vous prenez la tête d'un détachement d'une vingtaine de cavalières pour aller au camp des orques. Ils ont choisi une position facile à défendre dans la partie aval d'un des affluents de la Rivière des Monstres. Ils ont construit des remparts de terre entre les pentes escarpées, constituées d'éboulis de la vallée. En cas de danger, ils peuvent battre en retraite vers l'amont. Vous pouvez les contourner jusqu'aux sources de la rivière et les attaquer en redescendant son cours (rendez-vous au **81**) ou les affronter sans perdre de temps (rendez-vous au **91**).

32

Lord Sile est pourtant un combattant chevronné, mais votre ciseau de part et d'autre de ses oreilles, suivi d'une torsion du corps qui vous remet hors de portée, le renverse au sol. Vous êtes debout bien avant lui et vous pouvez donc lui porter le coup de grâce sans qu'il soit capable de vous attaquer. Le sourire a quitté les lèvres des orques qui prennent la fuite. Vous tirez Foxglove par le bras et vous repartez. Rendez-vous au **52**.

33

Cassandra vous jette au sol attaché serré par les Orques à l'haleine fétide. L'un d'entre eux vous maintient la tête tandis qu'elle saisit son épée givrée de glace. Elle commence par affirmer que ceci est en souvenir de son ami Olvar que vous avez fait mourir dans les Monts de la Vision. Puis elle place la pointe de son épée glacée sous l'émeraude qui est au milieu de votre front et elle pèse sur l'épée jusqu'à ce que l'émeraude sorte, vous

causant une douleur terrible. Elle empoche la pierre en ricanant.

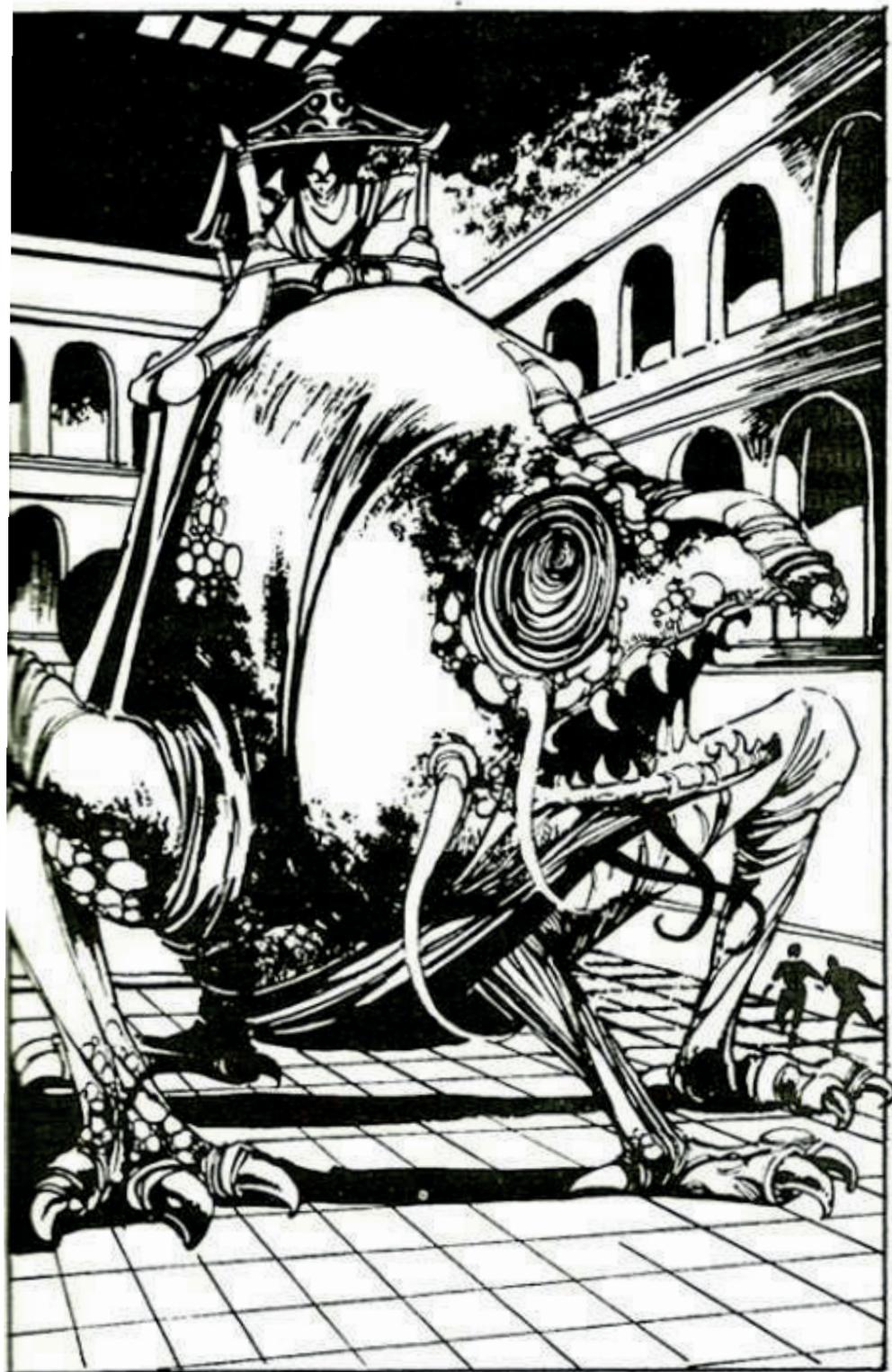
Inutile de dire que vous ne pourrez jamais plus bénéficier de la vision des choses surnaturelles et magiques que vous aviez, grâce à l'Orbe d'émeraude. Notez que vous avez perdu l'Orbe d'émeraude et enlevez 1 point de vos totaux d'Habilitéé jusqu'à ce que vous ayez pu le reprendre.

Rendez-vous au **273**.

34 (illustrations pages suivantes)

La tenture qui masque un des côtés du couloir est écartée avant d'être complètement réduite en lambeaux par une des plus monstrueuses créatures qu'il vous ait été donné de voir. C'est le Kratak, le monstre dont Foxglove parlait en évoquant une créature aussi grande qu'une ville. Vous ne pouvez même pas évaluer ses dimensions exactes, tant elle est grande. Il a quelque chose du caméléon, armé de griffes et d'énormes pinces avec, autour du trou qui lui sert de gueule, de nombreux tentacules à ventouses. Dès qu'il apparaît, c'est le sauve-qui-peut éperdu. Et le Kratak n'est pas seul. Il a un palanquin sur le dos. Des elfes noirs, vêtus de rouge, le conduisent : la garde personnelle de la Veuve Noire. Il semble bien que celle-ci ait décidé que vous ne descendriez pas au-delà du quatrième niveau des grottes. Une pluie de flèches vous dissuade de rester sur place et vous vous enfuyez à votre tour. Mais vous êtes fauché net par des boules dont la chaîne s'enroule autour de vos jambes. Vous entendez le hurlement de Cassandra : « le Ver du Monde ! C'est notre dernière chance ! » Vous vous libérez des deux boulets et vous repartez en courant au moment où le monstre se lance à votre poursuite. Tyutcheff vient d'atteindre l'extrémité du couloir et d'ouvrir une porte secrète. Comme tous les vétérans, ce semeur de chaos a choisi son terrain et il s'est ménagé une voie de retraite.

Rendez-vous au **411**.



34 *La tenture est réduite en lambeaux par une monstrueuse créature : le Kratak.*



35

L'effet du baiser de Foxglove est saisissant. Vous vous perdez dans les profondeurs de son regard en vous demandant comment vous avez bien pu faire courir le moindre danger à une si belle et noble dame. Foxglove est une magicienne, et vous venez de tomber dans ses filets. Quand elle relâche son étreinte, c'est pour vous donner l'ordre de ramasser son styilet empoisonné et de le lui remettre. Vous le faites avec enthousiasme, prêt à tout pour la protéger. Puis elle s'allonge de l'autre côté du feu de camp, vous tournant le dos, prête à dormir. Vous vous prenez à penser au bonheur que vous auriez à l'embrasser de nouveau. Vous êtes prêt à sacrifier votre vie pour elle. Notez que vous êtes sous l'emprise d'un enchantement de Foxglove.

Rendez-vous au **75**.

36

Les deux prêtres se précipitent pour s'interposer entre vous et l'homme d'armes. La colère enflamme son regard et il fixe Foxglove pour savoir quoi faire. Il est évident que ses deux amis l'empêcheront d'user de violence à votre égard. Foxglove évalue rapidement la situation et elle vous affirme que, si vous êtes prêt à pardonner, elle se rendra volontiers à vos désirs. Puis elle propose de descendre plus profondément dans le Rift, par mesure de sécurité.

Rendez-vous au **306**.

37

Difficile d'exécuter ce mouvement contre un adversaire armé d'une hache ! La **DÉFENSE** du nain-troll est de 7. Si vous réussissez, il tombe en arrière et vous pouvez filer en laissant sur place le deuxième nain-troll. Rendez-vous au **197**. Si vous manquez votre coup, sa hache vous atteint et vous perdez 5 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours en vie, il vaut mieux prendre la fuite. Rendez-vous au **407**.

38

Vos oreilles attentives vous permettent de saisir quelques mots murmurés : « Assassin, il faut vaincre ou mourir... » A quoi une autre voix répond : « Attend, je me demande bien ce qu'une telle beauté peut faire dans cette nuit éternelle ? » Vous voilà fixé sur un point en tout cas : il y a là deux hommes qui parlent dans la langue usuelle du pays d'Orb. Ils sont à environ douze mètres de vous. Allez-vous les attaquer (rendez-vous au **388**) ou les aborder pour leur demander qui ils sont (rendez-vous au **398**) ?

39

A cet étage, d'innombrables galeries se dispersent dans toutes les directions. Si vous restez dans les passages les plus étroits, il vous sera difficile de vous orienter. Mais si vous choisissez les galeries les plus larges, vous serez bien plus facile à repérer. Vous pourriez peut-être trouver un déguisement qui vous permettrait de vous faufiler vers le niveau inférieur sans être reconnu (rendez-vous au **299**) ou compter sur vos aptitudes naturelles à vous cacher (rendez-vous au **319**) ?

40

Comme vous vous engagez dans la galerie, la sœur de Nullaque semble murmurer quelque chose que vous ne comprenez pas. Rendez-vous au **220**.

41

L'amnistie pour Foxglobe et pour son escorte est proclamée haut et fort dans toute la cité d'Irsmun et vos visiteurs si peu prisés entrent dans la ville. Les orques du clan des Coupeurs de Têtes installent leur camp sur le caravansérail et, plutôt nerveux, ils n'adressent la parole à personne. Un détachement du Guet est préposé à leur garde. Quant à Foxglove et sa compagne, Gwyneth et une dizaine d'écuyères les escortent jusqu'à vous. Une double surprise vous attend. Rendez-vous au **61**.

La galerie descend pendant un long moment et les bruits divers se rapprochent toujours plus. Un coup d'œil en arrière, et vous découvrez un couple d'orques tirant un chariot de bois aux roues métalliques rouillées. Le conducteur du chariot est un étranger à l'armure brillante et cloutée. Il porte au front une corne de cuivre poli qui semble sortir directement de sa tête. L'autre occupant est un chef orque et c'est certainement le plus laid et le plus brutal de tous les orques que vous avez eu l'occasion de rencontrer. Un porteur de bois avance par bonds près du chariot. Il montre quelque chose et commence à baragouiner dans la langue des orques pendant que le chef regarde fixement Foxglove avec une grimace affreuse. Allez-vous vous arrêter et essayer de les abuser pour pouvoir continuer votre chemin (rendez-vous au **182**) ou bien vous faufiler dans une galerie secondaire en abandonnant le tunnel principal (rendez-vous au **202**)?

43

Cassandra sent bien que vous venez de changer d'avis et que vous avez décidé de la tuer. Elle vous met en garde contre un tel geste : — Si vous me tuez, mon secret disparaîtra avec moi et c'est un secret que le Ninja ne peut se permettre d'ignorer car il représente certainement la seule chance de sauver une prêtresse de la Toute-Mère dans la lointaine Tor.

Vous pouvez maintenir votre décision de la tuer (rendez-vous au **73**) ou la ramener en ville pour essayer de démêler cette énigme (rendez-vous au **93**).

44 (illustrations page suivante)

Le samovar est certainement une pièce rare et sans prix, mais vous perdez brusquement tout intérêt pour lui quand vous voyez une petite araignée sortir du bec pour sauter dans vos cheveux. Avant que vous n'ayez pu la chasser, elle s'est précipitée dans votre bouche encore ouverte par la surprise. Vous essayez de la déloger avec votre langue pour la recracher, mais elle atteint un



44 *Vous perdez tout intérêt pour le samovar quand vous voyez une araignée sortir du bec.*

repli de peau et, enfin, la trompe d'Eustache pour se mettre à l'abri. Presque tout de suite, vous sentez la minuscule araignée s'agiter aux abords de votre cerveau. C'est une fille de Nullaque, la Reine Suprême qui règne sur la Malicieuse Envie. Si vous avez maintenant deux de ces araignées dans la tête, rendez-vous au **104**. Sinon, rendez-vous au **84**.

45

La bataille s'engage, interminable et sanglante. Gwyneth est une fine lame et elle connaît toutes les ruses. Au moment où elle tombe, vous êtes gravement blessé et vous avez perdu beaucoup de sang. C'est un combat à mort. Au bout du compte, votre art des armes et votre Force Intérieure vous permettent de l'emporter sur elle. La nouvelle de sa mort se répand à la vitesse de l'éclair. Toutes les Palaches de Dama se retournent contre vous, rejointes par les servants de Némésis, le Suprême Principe du Mal. Votre règne de Ninja est désormais impossible. Vous êtes contraint d'abandonner votre Sceptre et, avec lui, tout espoir de sauver votre ami Glaivas le Ranger. Vous êtes maintenant un proscrit et vous mourrez seul, abandonné de tous...

46

Au moment où l'épée vous entame la chair, le guerrier prononce un mot étrange. Il laisse tomber le parchemin et c'est comme si la main du châtiment vous avait saisi et vous paralysait : vous vous écroulez sur le sol. Vous perdez 7 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours en vie, il ne vous reste plus qu'à vous soumettre. En effet, votre adversaire vient de recevoir le renfort de deux autres personnages, l'un habillé de blanc, l'autre de vert, qui vous encadrent. Le magicien redescend vers le sol en planant doucement. Rendez-vous au **106**.

47

Votre Shuriken vole à travers l'espace et il atteint Thaum à l'épaule. Il ne peut plus lancer ses incantations, mais Tyutcheff et Cassandra se jettent sur vous. Vous n'avez plus de Shuriken pour

les maintenir à distance. Impossible de parer les coups d'épée des deux à la fois. La lame de Tyutcheff déborde votre garde. L'épée de Cassandra suit et vous vous écroulez, touché à mort. Votre aventure se termine loin de votre patrie, dans les profondeurs d'une nuit éternelle.

48

L'araignée bouge de temps en temps, comme pour vous rappeler sa présence et entretenir vos pires craintes. Mais il ne se passe rien. Vous cherchez toujours le chemin pour descendre plus avant dans les profondeurs des grottes et il ne semble pas qu'on vous poursuive. Mais la pénible impression qu'on vous surveille vous donne la chair de poule. Rendez-vous au **52**.

49

Le va-nu-pieds se traîne dans le passage étroit, soulevant à chaque pas des excréments séchés. Visiblement, il se dirige vers sa tanière, une grotte très basse, où vous le suivez en vous cachant. Puis vous rampez derrière lui et, en un instant, vous avez emprisonné son cou dans le nœud coulant de votre garrot. Vous le jetez par terre et vous le dépouillez de ses fourrures sales. Puis, utilisant toutes les ressources de vos talents d'imitateur, vous commencez à vous déplacer en traînant les pieds et en vacillant, comme il l'aurait fait. Il faudrait vraiment s'approcher de vous de très près pour se rendre compte que vous êtes un être humain. Si vous devez trouver maintenant un déguisement pour Foxglove, vous choisissez la caverne habitée. Rendez-vous au **29**. Si Foxglove n'est pas avec vous, rendez-vous au **319**, après avoir noté que vous êtes déguisé en va-nu-pieds.

50

Les ogres croisent leurs piques et vous barrent le passage. Vous reculez d'un pas. Les piques s'abattent sur vous. Vous esquivez lentement le coup. Mais c'est pour sentir sur votre épaule la main d'acier de la sorcière dont l'étreinte est insupportable. Elle vous soulève dans les airs et, incapable du moindre geste de défense,

vous subissez les coups répétés des ogres. Lorsqu'elle vous lâche enfin, vous n'êtes plus qu'une pauvre loque ensanglantée. Votre aventure se termine ici, dans les profondeurs de cette nuit éternelle.



51

La nuit vient de tomber, une nuit noire de nouvelle lune, une nuit venteuse, en un mot une nuit idéale pour qu'un Ninja puisse se déplacer sans attirer l'attention. Ils ont choisi une position facile à défendre, dans la basse vallée d'un des petits affluents de la Rivière des Monstres et ils ont construit des levées de terre sur la partie la moins élevée des rives escarpées de la rivière. Mais ces pentes sont un amas d'éboulis qui risquent d'attirer l'attention à la moindre tentative d'escalade. Vous pouvez choisir de monter sur une des levées de terre (rendez-vous au **271**) ou, si vous êtes un bon grimpeur, d'escalader les pentes pour arriver plus haut et redescendre sur eux en empruntant les éboulis (rendez-vous au **281**). Mais si vous pensez qu'aucun de ces deux plans n'est viable, vous pouvez également décrire un grand cercle pour atteindre l'amont de la rivière et les prendre à revers (rendez-vous au **23**) ou encore retourner à Irsmun pour revenir, le lendemain, avec Gwyneth et un détachement d'écuyères (rendez-vous au **31**).

Après avoir quitté le deuxième niveau, vous descendez pendant des heures sans rencontrer quiconque. La seule chose digne d'attention est constituée par les traces d'une bataille sur un palier de pierre où trois elfes noirs et trois orques gisent, morts. L'un d'entre eux a l'air d'avoir été abattu en tentant de fuir. Ils semblent avoir été alliés dans la bataille. Un parchemin a été abandonné sur le terrain une fois ses possibilités magiques utilisées. A votre grande surprise, vous reconnaissez l'un des parchemins qui porte la bénédiction de Gauss, l'Enchanteur des Armes, patron de la sagesse, qui a pris les armes au moment de la destruction du Panthéon pour défendre le Bien et qui est même descendu en personne du pays d'Orb pour combattre, il y a des millénaires de cela. Il n'y a pas d'autre indication quant à l'identité de ceux qui se sont battus contre votre ennemi, les elfes noirs et les orques. Mais des relents d'un gaz empoisonné flottent encore dans les airs et vous donnent la nausée. D'après la position des flèches plantées dans les corps ou tombées sur le sol, tout semble indiquer que l'attaque est venue d'un passage situé sur le côté. Allez-vous vous engager dans cette galerie (rendez-vous au **390**) ou continuer à descendre l'escalier qui semble ne pas avoir de fin (rendez-vous au **410**) ?

L'épée de Cassandra est tordue par la force de la gueule du Ver du Monde, au moment où il la referme et elle lui échappe. Les mâchoires monstrueuses de la créature claquent sur vous, vous broyant net. Et vous reposerez désormais loin de votre pays, dans les profondeurs des ténèbres éternelles.



— J'ai exécuté vos ordres, Cassandra, affirme Foxglove.

— Donnez-moi le Sceptre, ordonne Cassandra. Vous regardez Foxglove d'un air penaud, elle se laisse tomber à genoux près de vous en gémissant qu'ils vont la tuer si vous ne le leur donnez pas.

— Alors nous nous battons ! criez-vous bravement.

Foxglove ne répond pas et Thaum commence une de ses incantations magiques. Vous allez livrer combat, mais n'oubliez pas que si Foxglove se trouvait menacée, vous devrez, dans tous les cas, assurer sa sécurité. Rendez-vous au **74**.

55

Maintenant que Foxglove ne vous freine plus, vous pouvez utiliser à plein votre agilité et vos talents de dissimulation. Il ne vous faudra pas longtemps pour atteindre la partie nord de la faille. Vous vous cachez un moment au passage d'une troupe de créatures difformes, courbées en deux, les yeux fixés au sol pour traverser sans mal le terrain caillouteux et crevassé. Puis, une fois qu'ils ont disparu, vous vous approchez de la faille. Rendez-vous au **165**.

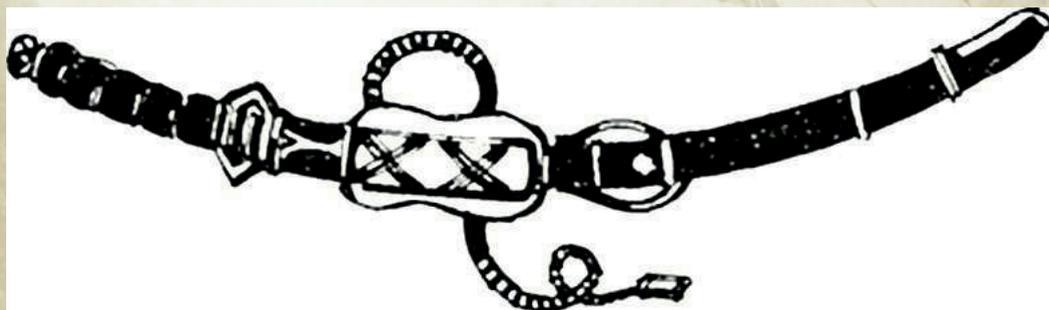
56

Si Foxglove est toujours avec vous, rendez-vous au **96**. Sinon, rendez-vous au **116**.

57

Cette mise à terre est pratiquement impossible à réussir sur un adversaire de si grande taille et armé d'une hache. Vous lancez vos pieds en avant vers la tête du troll le plus proche, mais ses ancêtres nains lui ont donné une habileté au maniement de la hache que vous étiez bien loin de soupçonner. Avant que vous

ayez réussi à atteindre sa tête avec vos pieds, il s'est esquivé et vous a déjà envoyé la lame dans le milieu du corps. La mort est instantanée, heureusement pour vous !



58

Ils refusent de vous dire qui ils sont, mais vous pouvez maintenant distinguer trois d'entre eux, un homme d'armes et deux prêtres. L'un porte une lourde armure, l'autre est habillé de blanc avec une croix rouge. On exige de savoir, d'un ton de commandement très sec, qui vous êtes et ce que vous venez faire là. Si vous voulez leur répondre, rendez-vous au **16**. Si vous préférez passer à l'attaque, rendez-vous au **358**.

59

La sœur de Nullaque reçoit votre Shuriken et, au moment où vous vous apprêtez à la mettre à mort, elle se change en une énorme corneille noire qui prend son vol avant de disparaître dans les profondeurs obscures de la faille. La poudre verte voltige tout autour de vous, elle se dépose et vous cause une brûlure semblable à celle que provoquerait de l'acide. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous décidez d'emprunter les galeries pour vous éloigner des abords de la caverne. Rendez-vous au **9**.

60

Vous réalisez, mais un peu tard, que vous avez fait le plus mauvais choix. Le mur de flammes vous entoure et vous brûlez comme une torche. Le plus beau fleuron d'humanité qui ait

jamais vécu à l'est du Manmarch s'éteint avec vous. La sœur de Nullaque regarde un moment vos cendres qu'elle rassemble pour les utiliser dans la confection d'une potion diabolique. C'est maintenant la Veuve Noire qui est en possession du Sceptre d'Irsmun. Vos concitoyens n'ont pas fini de souffrir sous son règne. Quant à vous, votre aventure est terminée.



61

La première surprise, c'est incontestablement Foxglove. Elle porte toujours la robe ornée de plumes de paon qu'elle avait revêtu à votre première rencontre, quand elle souhaitait devenir membre de votre conseil privé. Mais on dirait qu'elle ne l'a pas quittée depuis lors tant elle est fripée et abîmée. L'extravagante queue de paon qui l'ornait a été arrachée. Mais, même avec ces guenilles, elle est toujours aussi belle. Cependant, elle ressemble plus à une pauvre enfant abandonnée qu'à la très belle courtisane dont vous aviez gardé le souvenir. La deuxième surprise est l'apparition de la guerrière. C'est l'arrogante Cassandra, celle que les prêtresses du Temple d'Illustra à Harith-sur-la-Crow recherchent pour le meurtre de leur supérieure qu'elle a assassinée avec l'aide d'autres servants d'Anarchil, l'horrible dieu du Chaos. Trois de ces suppôts du démon vous ont lâchement attaqué pour avoir tué leur barbare ami en un combat parfaitement régulier. Et, surtout, vous vous rappelez quelle combattante infatigable et habile elle peut être à l'occasion ! Rendez-vous au 71.

62 (illustrations pages suivantes)

Après le virage, vous apercevez un couple d'orques attelés à un chariot de bois aux roues d'acier brut qu'ils tirent le long des rails. Le chariot est conduit par un étranger revêtu d'une armure cloutée de facture inconnue ; une corne de cuivre semble sortir droit de son front. A son côté se trouve un chef orque. C'est certainement le plus grand et le plus horrible de vous les orques que vous ayez jamais vus. Un transporteur de bois court le long du chariot. Il montre quelque chose tout en parlant dans la langue des orques avec le chef qui, lui, regarde Foxglove d'un air féroce. Vous avez suffisamment eu l'occasion d'entendre parler cette langue à Irsmun par des orques ou des métis d'orques pour comprendre de quoi il s'agit. Le chef des orques ordonne à son attelage de s'arrêter devant vous, et il vous enjoint de vous mettre à genoux devant Lord Sile, le gouverneur du deuxième niveau des cavernes. Il vous demande de quel droit vous avez quitté le niveau des va-nu-pieds. Allez-vous vous incliner et dire que vous emmenez votre esclave au troisième niveau où vous êtes sûr d'en tirer un bon prix (rendez-vous au **82**) ou bien lui affirmer, en restant droit comme un homme fier, que vous accompagnez la favorite de la Veuve Noire, et que vous ne sauriez trop lui conseiller, à lui et à ses orques, de vous laisser le passage (rendez-vous au **102**)?

63

Cassandra commence par examiner attentivement la pierre précieuse puis elle vous adresse la parole, alors que vous gisez là, pieds et poings liés. — Écoutez-moi bien Ninja, car ce que je vais dire, je ne le répéterai pas. Votre très cher ami, Glaivas le Ranger a été fait prisonnier par des elfes noirs. Ils le détiennent dans les profondeurs du Rift. La seule chose qui puisse sauver votre fidèle allié, c'est que vous leur apportiez votre Sceptre. Une fois qu'ils seront en possession du symbole du pouvoir d'Irsmun, vous pourrez repartir avec Glaivas. Si vous n'aidez pas votre ami, c'est que vous ne valez pas mieux que ceux qui le retiennent prisonnier dans les ténèbres éternelles.



62 *Vous apercevez un couple d'orques attelés à un chariot qu'ils traînent le long des rails.*



Ayant achevé son discours, elle rappelle les orques et leur ordonne de vous enfouir à moitié dans le sable. Elle s'éloigne, vous laissant aux prises avec vos liens. Rendez-vous au **293**.

64

Mais, vous perdez tout intérêt pour le magnifique samovar quand une petite araignée saute dans votre chevelure, échappée du bec de l'ustensile. Avant même que vous ayez pu faire quoi que ce soit, la petite araignée a traversé votre visage et elle s'introduit dans votre bouche restée ouverte sous l'effet de la peur et de la surprise. Vous essayez de la coincer avec votre langue pour la recracher, mais elle parvient à se dissimuler dans un repli de peau et à s'engouffrer dans la trompe d'Eustache. Dans les quelques secondes qui suivent, vous sentez qu'elle commence à ronger la base de votre cerveau. C'est une fille de Nullaque, la Reine Suprême de Malicieuse Envie. Si vous avez en ce moment deux de ces filles de Nullaque dans la tête, rendez-vous au **104**. Sinon, rendez-vous au **124**.

65

Vous conservez très présent à la mémoire la façon dont Glaivas le Ranger et ses gardes montés vous ont aidé dans votre lutte contre la Légion de l'Épée de Damnation. Votre décision est donc vite prise : vous allez aider Glaivas de toutes vos forces. Rendez-vous au **105**.

66

Les quatre aventuriers ne sont pas venus par hasard dans le Rift. Leur but n'est pas non plus de combattre les créatures démoniaques. Visiblement, ils ont un devoir à remplir. Vous avez des ennemis communs. En effet, ils sont venus pour venger la mort de la grande prêtresse d'Illustra de Harith-sur-la-Crow, qui a été assassinée par les suppôts d'Anarchil, un des dieux du Chaos. Talfur a persuadé ses amis de se mettre en campagne pour abattre Cassandra, Tyutcheff et Thaum, ceux-là précisément qui veulent votre perte. Thybault vous raconte en

détails comment le trio diabolique s'est introduit dans le Temple d'Illustra pour assassiner la grande prêtresse devant l'autel. Ils sont maintenant sur la piste des meurtriers et savent qu'ils se sont réfugiés au quatrième niveau, ou plus bas encore. Inutile d'ajouter que les quatre aventuriers leur vouent une haine mortelle. Vous pouvez leur proposer de lutter ensemble, si vous le souhaitez (rendez-vous au **306**), ou poursuivre seul votre chemin en leur souhaitant bonne chance (rendez-vous au **326**).

67

Au moment où vous rebroussez chemin pour reprendre la route, le sifflement d'une hache de guerre passe au ras de votre tête et des éclats de roche s'envolent à l'endroit où elle s'est plantée. Vous prenez votre course en lançant un regard par-dessus votre épaule pour découvrir cinq nains-trolls au nez épaté qui barrent la route au-delà de la deuxième arcade. Ils sont enchaînés comme des chiens à leur poste de garde et ne peuvent s'en détacher. Mais si vous étiez passé, ils vous auraient immanquablement encerclé. Ils grognent en vous voyant, tendant leurs chaînes au maximum pour vous atteindre. Inutile de s'attarder là, le passage est bloqué ! Vous remontez vers les bords du Rift avant d'être repéré par des ennemis plus intelligents. Rendez-vous au **107**.

68

La première araignée qui était endormie se réveille et elles commencent toutes les deux à grignoter votre cerveau, dans lequel elles s'ouvrent la route à grands frottements de mandibules. Et, brusquement, une voix explose dans votre tête : — Je suis la voix de Nullaque ! Je suis la Reine Suprême de Malicieuse Envie, je règne sur tout ce qui suit la voie des démons. Mon contact empoisonne, et ma voix change en pierre !

A ce moment précis, vous sentez tout votre corps se pétrifier, vous interdisant tout mouvement. Les filles de Nullaque ont permis à leur souveraine de s'emparer de votre esprit. Si vous

portiez Foxglove dans vos bras pour la sortir de la caverne des araignées, rendez-vous au **88**. Sinon, rendez-vous au **108**.

69

Les elfes noirs ont une ouïe très fine. Un très léger bruit se fait entendre au moment où vous détachez prestement les chaînes. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **109**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **129**.

70

— Quelle est la divinité que vous voulez implorer ? demande la magicienne.

Si vous affirmez vouloir vous adresser à la Toute Mère Source de Toute Vie, rendez-vous au **130**. Si c'est Nullaque, la Reine Suprême de Malicieuse Envie, rendez-vous au **150**. Pour Tanajla, gardienne du Royaume des Elfes et patronne des magiciennes, rendez-vous au **170**. Enfin, s'il s'agit de Zarahyal la Tentatrice, rendez-vous au **190**.

71 (illustrations pages suivantes)

Cassandra se dirige vers le trône sans prendre la peine de s'incliner devant vous. Gwyneth, inquiète, fait un pas pour s'interposer. Mais Cassandra veut parler, et vite, pour vous transmettre le message dont elle est porteuse.

— Glaivas le Ranger est retenu prisonnier dans le Rift par les elfes noirs et vous êtes le seul à pouvoir le délivrer. Pour cela, vous devrez apporter votre Sceptre, instrument indispensable pour régner sur Irsmun. Si vous n'apportez pas le Sceptre dans les profondeurs du Rift, votre ami Glaivas le Ranger mourra dans les pires souffrances, d'une mort si lente et si affreuse qu'on dit que seuls les elfes noirs, qui sont immortels, ont le temps et la patience de l'infliger à leurs victimes. Mais si vous livrez le Sceptre, non seulement Glaivas pourra sortir sain et sauf des ténèbres de la faille, mais Doré le Jeune, le chef des paladins qui



71 *Cassandra se dirige vers le trône sans prendre la peine de s'incliner devant vous.*



l'a accompagné dans cette expédition si mal inspirée, pourra aussi revenir vers la surface. Quand elle a terminé, elle attend votre réponse en triturant ses cheveux raides dont elle essaie de coucher les épis. Vous pouvez peut-être lui demander ce qu'elle peut bien avoir à gagner en venant vous avertir, puisqu'elle court un grave danger en se mettant à votre merci (rendez-vous au **181**) ou encore interroger Foxglove pour savoir si Cassandra dit la vérité (rendez-vous au **333**), mais vous avez également la possibilité de prendre Cassandra en otage contre la vie de Glaivas (rendez-vous au **103**).

72

Lord Sile meurt en se tordant de douleur et les orques, affolés, s'enfuient le plus vite possible. Vous vous engagez en courant dans la galerie pour reprendre votre descente.

Rendez-vous au **52**.

73

Le poison accomplit son œuvre de mort et Cassandra n'arrive même pas à faire appel à son dieu, Anarchil le Briseur des Institutions, tant sa langue est devenue pesante. Elle rend le dernier souffle, emportant son secret dans la tombe. A votre retour à Irsmun, vous apprenez que Foxglove et les orques sont retournés dans les profondeurs du Rift. Rendez-vous au **83**.

74

Foxglove s'écroule sur le sol car ses pouvoirs sont insuffisants pour lui permettre de résister. Les mains agiles de Thaum dessinent d'étranges signes dans les airs. Cassandra et Tyutcheff ont les yeux fixés sur Foxglove. Et vous, qui regardez-vous?

Foxglove (rendez-vous au **114**)?
ou Thaum (rendez-vous au **134**)?

75

Au matin, vous ouvrez les yeux et le sourire rayonnant de Foxglove illumine votre cœur. Elle vous demande de lui donner le Sceptre en gage de votre confiance. Cela ne se fait pas tout seul, vous devez vaincre une résistance intérieure qui vous empêche de satisfaire à sa demande et vous perdez de ce fait 1 point de Force Intérieure. Puis, au moment où vous atteignez le bord de la crevasse du Rift, vous cédez à son désir. Elle a un sourire et vous pouvez lire dans ses yeux qu'elle sait que, désormais, vous ferez tout ce qu'elle vous demandera. Satisfaite, elle vous rend le Sceptre et vous prie de continuer. Rendez-vous au **95**.

76

Si Foxglove est toujours avec vous, rendez-vous au **136**. Sinon, rendez-vous au **156**.

77

Vous êtes obligé d'utiliser tous vos Shurikens pour arriver à empêcher les nains-trolls de donner l'alarme. Finalement, les deux plus dangereux se retrouvent avec une de vos étoiles métalliques plantée dans la poitrine et ils reculent en gémissant pour tenter de soigner leurs terribles blessures. Inutile de penser à reprendre vos shurikens là où ils se trouvent ! Rayez-les de vos possessions sur la Feuille d'Aventure. Il vous faudra en trouver de nouveaux ! Rendez-vous au **197**.

78

Puisque vous les connaissez, vous retirez tous les voiles qui vous dissimulent le visage pour les saluer. Il s'agit d'Éris, le magicien, de Thybault et Talfur, les prêtres, et de Vespers le guerrier. Vous leur avez sauvé la vie dans de terribles circonstances et Thybault vous a guéri de la peste. Ils sont tous les quatre vêtus comme la première fois que vous les avez rencontrés. Vespers a toujours un parchemin déroulé, souligné d'une broderie blanche sur la

poitrine de son habit gris. Vos études dans la bibliothèque du Palais à Irsmun vous ont appris qu'il s'agit-là de l'emblème porté par les servants du dieu Gauss, l'Enchanteur des Armes, patron de la sagesse, qui prit les armes au nom du Bien, au moment de la chute du Panthéon. Thybault porte toujours le vêtement blanc à croix rouge des adorateurs d'Avatar l'Unique, le Suprême Principe de la Divinité, et Talfur, la tunique verte à croix blanche des adeptes d'Illustra, déesse de la Vie et épouse d'Avatar. Éris semble nerveux et agité en vous voyant, mais cela ne vous étonne guère : vous aviez gardé de lui le souvenir d'un être capricieux et versatile. La roue aux cinq rayons qui orne sa robe vous rappelle qu'il est un émule de Béatan le Libre, aux Possibilités Innombrables de choisir toujours le bien plutôt que le mal. Vous pouvez avoir toute confiance en ces quatre hommes. Vous êtes très bien accueilli dès qu'ils ont vu votre visage et, après les saluts d'usage, vous échangez toutes les nouvelles que vous portez. Rendez-vous au **66**.

79

Vous fixez le grappin dans une petite fente et vous vous laissez descendre sous la route dans le demi-jour jusqu'à une saillie rocheuse. Un peu plus bas, vous apercevez la route qui traverse de nouveau la paroi de la faille. Bien sûr, il va vous falloir du temps pour l'atteindre, la traverser et reprendre voire descente sans être repéré. Pendant ce très long parcours, nombre de bruits ténus atteignent vos oreilles à l'affût. De temps à autre, dans l'obscurité qui règne dans ces lieux, vous devez faire un détour pour éviter l'ouverture d'une caverne ou une saillie. Puis des battements d'ailes vous parviennent de plus en plus nombreux, de plus en plus forts. Vous apercevez même des ombres noires qui traversent la pénombre de la faille, lourdement. Un cri se fait entendre, repris par l'écho, loin de vous, à des kilomètres dans le ravin abrupt. C'est le hurlement d'un orque qui vient d'être saisi au vol par une des lourdes créatures volantes. Vous poursuivez votre route, inflexible dans votre détermination.

Rendez-vous au **279**.

80

Vous courez comme un dératé et vous apercevez, un peu tard, un trou dans le plafond de la galerie. Au moment où vous arrivez dessous, vous levez les yeux juste au moment où une minuscule araignée se laisse tomber sur votre visage levé. Vous lâchez brusquement Foxglove, sans le moindre ménagement, pour essayer d'écraser la bestiole des deux mains. Trop tard ! Elle a réussi à se glisser dans vos cheveux et, de là, dans l'oreille, avant même que votre main ne se soit posée sur votre figure. Si vous possédez une épingle d'or, rendez-vous au **8**. Sinon, rendez-vous au **28**.

81

Il vous faut une grande partie de la journée pour contourner le camp et atteindre l'amont de la vallée.

Vous vous installez pour la nuit et personne ne vous dérange. Au matin, vous reprenez votre chasse. En approchant du campement des orques, vous réalisez qu'il est caché à votre vue par une saillie de la colline. Mais un éperon rocheux, tout près, va vous permettre d'observer sans être vu. Vous l'escaladez. Rendez-vous au **161**.

82

Le chef des orques a un ricanement de mépris : — Comment un va-nu-pieds pourrait-il posséder une esclave humaine d'une telle beauté ? Et il ajoute : Est-ce que, par hasard, elle aurait demandé aide et protection au misérable que vous êtes ? Elle est bien appétissante, pour une humaine... L'horrible individu se purlèche les babines, tandis que les orques qui se sont défaits de leur harnais, s'approchent de vous. Qu'allez-vous faire : livrer Foxglove en espérant que vous pourrez partir sain et sauf (rendez-vous au **122**), défier le chef en combat singulier dont le prix serait Foxglove (rendez-vous au **142**) ou, enfin, attaquer vos adversaires tout de suite sans leur laisser le temps de se préparer (rendez-vous au **162**)?

Un mois après la mort de Cassandra, un étrange attelage arrive au Palais d'Irsmun. C'est un brancard tiré par un cheval aveugle, sans conducteur. Il s'écroule, mort, devant les portes de votre Palais. Vous découvrez avec horreur son chargement : le corps supplicié de Glaivas. Rien ne permet de savoir si Doré le Jeune a subi le même sort. Quoi qu'il en soit, vous n'avez pas accompli la mission de sauver votre ami Glaivas. En tuant Cassandra, vous avez anéanti toute possibilité de lui venir en aide et votre aventure s'achève ici, misérablement... sur un échec...

84

De temps en temps, vous sentez l'araignée qui remue, comme pour entretenir la peur en vous. Vous n'avez plus aucun moyen de la chasser. Vous devrez donc continuer ainsi. Rendez-vous au **416**.

85

Dans la soirée, tandis que vous vous abîmez dans une prière à Kwon le Rédempteur, vous avez la nette impression qu'il vous a retiré sa protection. Vous avez beau faire, votre force dans l'accomplissement du Bien semble vous avoir quitté au moment où vous avez refusé d'apporter aide et secours à votre ami Glaivas. Vous perdez 3 points de Force Intérieure. Si vous ne voulez pas que Kwon vous abandonne définitivement, vous devez vous mettre en route pour aller au secours de Glaivas. Rendez-vous au **105**.

86 (illustration page suivante)

Dès que vous ouvrez la bouche pour parler, ils réalisent que vous êtes un être humain et ils n'ont plus l'intention de vous tuer. Vous aurez donc une chance de les examiner de plus près. Le guerrier porte un manteau gris avec, sur la poitrine, un parchemin déroulé souligné de fil blanc. Votre fréquentation de la bibliothèque du Palais d'Irsmun vous a appris à reconnaître



86 *Le guerrier porte un manteau gris avec, sur la poitrine, un parchemin déroulé.*

cet emblème : c'est celui des partisans de Gauss, l'Enchanteur des Armes, patron de la sagesse, qui a été contraint de prendre les armes au moment de la chute du Panthéon. Le prêtre vêtu de blanc porte la croix d'Avatar sur la poitrine, celui qui est en vert est également prêtre, bien qu'il ait une cotte de mailles. C'est un adepte d'Illustra, déesse de la Vie. Quant au quatrième, le magicien, c'est un émule de Béatan, le dieu du Chaos dont il porte l'emblème de la roue à cinq rayons des Possibilités Infinies de choisir le bien plutôt que le mal pour diriger sa vie. Vous pensez que vous avez eu tort de les attaquer car, malgré leur déguisement, ce sont sans doute des personnes intéressantes. Si vous possédez la discipline du ShinRen, rendez-vous au **126**. Ils vous demandent qui vous êtes, d'où vous venez et le dieu que vous honorez. Si vous décidez de leur répondre, rendez-vous au **146**. Mais si vous possédez la discipline des Fléchettes Empoisonnées et que vous vouliez en user contre eux, rendez-vous au **318**.

87

Vous distinguez deux bruits différents pendant que vous vous approchez de l'encorbellement naturel qui surplombe la route. L'un d'eux est provoqué par des roches entrechoquées, l'autre est celui du métal heurtant un autre métal. Si c'est le bruit des rochers qui vous attire, rendez-vous au **127**. Si vous vous dirigez plutôt vers les sons métalliques, rendez-vous au **147**.

88

Au moment où l'araignée est tombée sur votre visage, vous avez lâché brutalement Foxglove, la face enfouie dans le sol. A votre grande surprise, elle est maintenant debout devant vous, un large sourire aux lèvres. Elle est heureuse d'avoir réussi à offrir à la Veuve Noire un cadeau autrement intéressant que le Sceptre qu'elle était sensée rapporter ! Elle a réussi à capturer et à réduire en esclavage le puissant Ninja ! Et ce n'est pas rien dans la lutte que la Veuve Noire mène contre les habitants du pays d'Orb. La déesse peut vous transformer en pierre simplement en

le pensant. Et vous ne pourrez même pas la priver du plaisir de vous torturer car vous ne pouvez pas mettre fin à vos jours. Ce sont les deux minuscules filles de Nullaque qui contrôlent vos moindres gestes... et elles utiliseront désormais vos propres pouvoirs pour vous obliger à agir pour le plus grand plaisir du démon ! Triste fin pour le Ninja... devenu esclave du Mal!

89

Si vous possédez la discipline des Fléchettes Empoisonnées, rendez-vous au **189**. Mais si vous ne possédez pas cette discipline, vous ne pourrez pas attaquer l'un des elfes noirs sans alerter l'autre. Il va falloir utiliser toutes vos connaissances en arts martiaux. Avant tout, il faut choisir lequel de vos adversaires vous attaquez d'abord. Tous deux se sont retournés au moment où vous bondissiez vers eux. Allez-vous attaquer le soldat (rendez-vous au **209**) ou la magicienne (rendez-vous au **229**) ?

90

L'une des sorcières vous saisit le poignet au moment où vous déposez les armes et cette étreinte est pire que celle de l'acier de menottes serrées. Vous voilà prisonnier. Si vous possédez la discipline de l'Évasion, rendez-vous au **110**. Dans le cas contraire, vous n'allez pas pouvoir vous sauver et, connaissant la cruauté de vos geôliers, il ne vous reste plus qu'à vous suicider si vous ne voulez pas subir les pires tortures. Ce sera la dernière preuve de votre courage de valeureux Ninja dans cette aventure...

91

Les orques sont pris par surprise quand vous les attaquez. Mais la pente est très raide et caillouteuse. Vos chevaux tombent, boitent, perdent toute force dans la charge. Si vous possédez la discipline de la Détection des pièges, rendez-vous au **101**.

Sinon, rendez-vous au **111**.

92

Dès que vous vous êtes découvert, Lord Sile donne l'ordre de vous arrêter. Vous êtes donc obligé de vous battre. Rendez-vous au **162**.

93

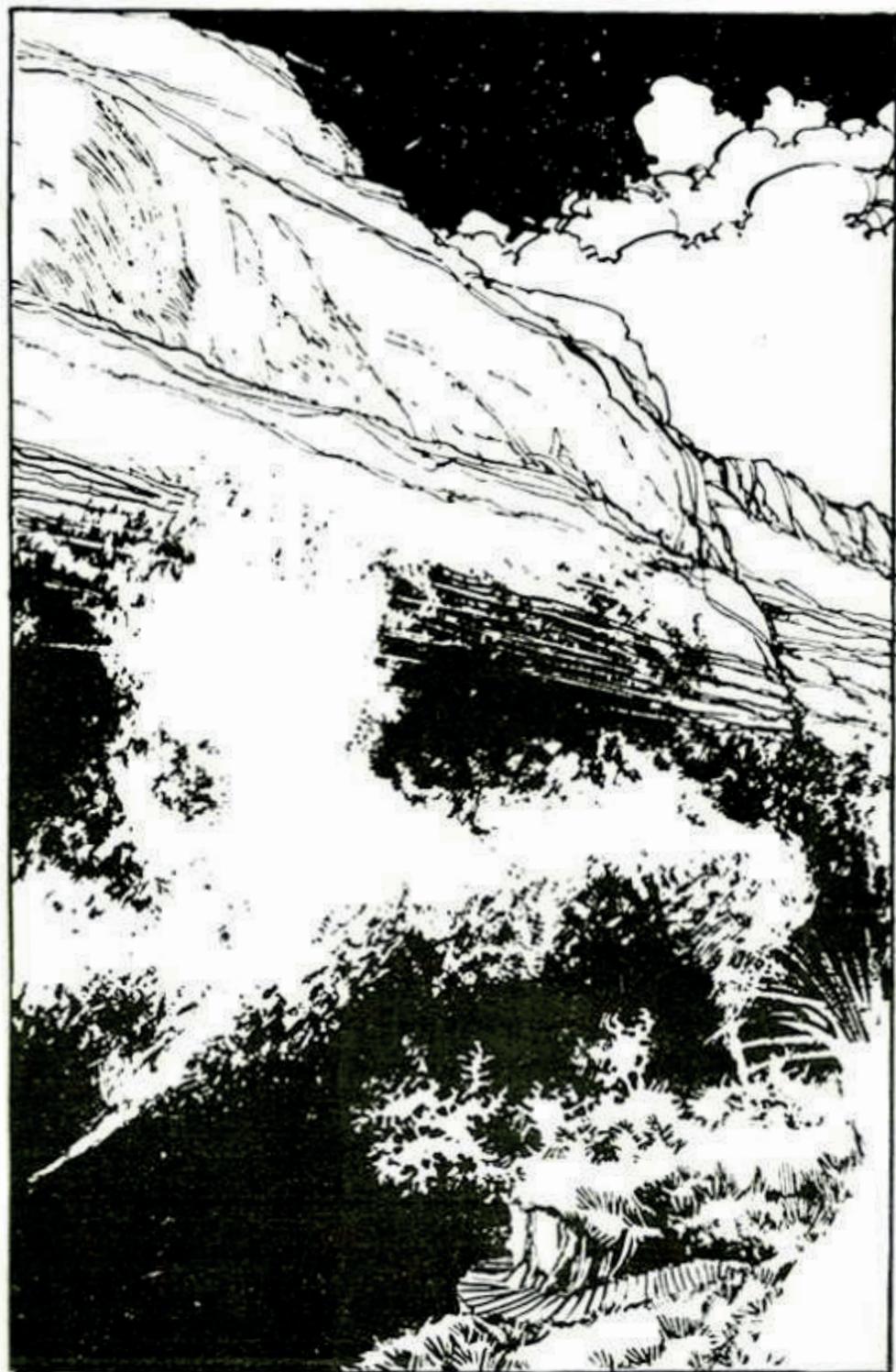
Au lever du jour, vous rencontrez un paysan qui se fait un plaisir de vous emmener dans son char à bœufs avec votre prisonnière. Vous attendez dans la salle du Trône que Cassandra ait suffisamment repris ses esprits pour être entendue quand un officier de la garde vous apporte un message de Gwyneth. Elle est partie, à la tête d'une vingtaine de cavalières, pour arrêter le détachement des orques qui faisait mouvement vers votre cité. Un peu plus tard, c'est Gwyneth elle-même qui arrive : elle ramène Foxglove que les orques lui ont expédiée, attachée sur son cheval, dès qu'ils ont aperçu les écuyères de Gwyneth. Puis ils ont tourné bride. Elle a enfermé la traîtresse dans les souterrains du Palais. Vous ordonnez qu'on vous amène les deux prisonnières. Rendez-vous au **201**.

94

Vous vous précipitez aux côtés de Foxglove avant que la lame brandie par Cassandra ne retombe. Mais Foxglove vous saisit et elle vous immobilise, à votre surprise. Vous ne pouvez plus faire un geste et vous savez bien que Cassandra n'a jamais manqué une cible immobile. Foxglove vient de vous trahir une dernière fois... Et votre aventure s'achève ici.

95

Vous atteignez les bords de la grande fracture sans avoir été repéré par les magiciennes elfes noires qui sont certainement à votre recherche. L'air est rempli des odeurs de l'ammoniac et du soufre. A travers chaque fissure, vous voyez monter des bouffées d'air chaud et vicié. Aucune vie animale autour de ces roches, de la poussière seulement. Juste au bord de la faille, vous vous



95 *Vers l'est, l'autre versant de la faille vous domine d'environ un kilomètre.*

reposez un moment. Vous avez beau scruter le fond, vous ne voyez rien, tout est noyé dans l'obscurité. Vers l'est, vous apercevez l'autre versant de la faille qui vous domine d'environ un kilomètre, perdu dans une brume de nuages. Sur le versant où vous vous trouvez, des pistes et des escaliers en zigzag descendent la pente abrupte. Il y a même une route suffisamment large pour livrer passage à des chariots ou à des machines de guerre. Cette route entaille la paroi de la faille en faisant des virages en épingles à cheveux vers les profondeurs insondables. Inutile de dire que la remontée vers la surface des terribles machines de guerre qui ont jadis assiégé votre cité a dû être une corvée épouvantable. Foxglove vous signale que la route est jalonnée de postes de garde invisibles de loin. Vous pouvez emprunter l'un des escaliers creusés en zigzag dans la roche (rendez-vous au **415**) ou bien la route (rendez-vous au **7**).

96

La galerie que vous suivez forme une sorte de terrasse qui domine une place souterraine de grande taille. Des rangées de gouroutiers y sont plantés. Il s'agit d'une sorte de croisement entre des arbres et des champignons géants qui poussent sous terre sur des excréments de chauves-souris ou d'autres créatures des cavernes. Ils ont des formes tourmentées, comme si, au moment où le soleil a disparu, des animaux assemblés s'étaient brusquement enracinés, passant au règne végétal dans la forme et la posture où ils se trouvaient. La place est brillamment illuminée par des torches et des foyers. Vous clignez des yeux, gêné, car votre vue s'est depuis un long moment habituée à l'obscurité qui règne partout ailleurs. C'est par ici que passe la route principale qui relie les troisième et quatrième niveaux, l'escalier des Géants du Feu. On l'appelle ainsi car il est toujours gardé, à mi-chemin, par des géants aveugles. La tradition veut que ces Géants du Feu soient doués d'un sixième sens et qu'ils soient capables de détecter tous ceux qui n'ont aucune raison de se trouver sur cet escalier. Dès que l'intrus est repéré, il est écrasé sous de grosses boules de feu et assommé avec d'énormes massues d'acier. Ainsi, tous ceux qui n'ont rien à faire dans les

étages inférieurs sont immanquablement refoulés, comme d'ailleurs les commerçants marrons. Foxglove préférerait, et de loin, que vous vous mettiez à la recherche de l'escalier secret qui mène au quatrième niveau. Allez-vous accéder à son désir (rendez-vous au **176**) ou prendre le risque d'emprunter l'escalier qui s'ouvre devant vous (rendez-vous au **196**) ?

97

Les nains-trolls hurlent de mécontentement et s'agitent en tous sens. L'un d'eux écrase la tête de Foxglove sans même s'en rendre compte. Mais tout ce bruit risque de donner l'alerte. Vous reprenez votre course pour atteindre la route et remonter vers les bords de la faille avec l'espoir d'être hors de vue avant que des ennemis plus intelligents ne vous repèrent. A peine en haut, vous jetez un coup d'œil en arrière pour apercevoir une silhouette debout près de la première arche. Elle est vêtue de vert et de pourpre, c'est donc sans doute un elfe noir, peut-être même une sœur de Nullaque. La créature se protège les yeux de la main en visière et regarde droit dans votre direction. Notez que vous venez d'être repéré sur la route. Vous reprenez votre course pour vous soustraire à sa vue et vous empruntez le premier sentier aux marches taillées dans la roche qui se présente pour descendre sans être vu. Rendez-vous au **375**.

98

Un faible murmure atteint vos oreilles aiguës. Vous comprenez vaguement quelque chose comme : « L'assassin doit relever le gant ou mourir. » Il y a au moins deux personnes qui utilisent la langue commune du pays d'Orb dans cette caverne. Elles sont à une douzaine de mètres devant vous. Vous pouvez les attaquer (rendez-vous au **358**) ou leur demander qui elles sont (rendez-vous au **58**).



Vous portez le costume Ninja qui vous dissimule très bien et vous vous déplacez sans bruit en profitant des moindres lueurs pour vous orienter, tel un chat. Mais les créatures qui habitent ces profondeurs sont bien plus entraînées que vous à voir dans la nuit noire. Vous êtes donc repéré et l'alarme est donnée. Vous n'avez guère le choix : la fuite est la seule solution. Vous êtes obligé d'emprunter le chemin qui vous a amené, poursuivi par quatre elfes noirs qui chevauchent des dragons sans ailes et vous envoient une volée de flèches. Le tir se rapproche et vous atteignez bientôt, une fois de plus, le poste de garde tenu par les nains-trolls. Si vous possédez la discipline de l'Acrobatie, rendez-vous au **119**. Sinon, il va falloir ouvrir votre route en combattant. Rendez-vous au **139**.

100

L'elfe noire pense beaucoup plus vite que vous et quand vous saisissez votre Shuriken. elle vous a déjà jeté un sort. Vous vous brûlez la main : l'étoile de métal a été chauffée à blanc. Vous lâchez le Shuriken en fusion et vous hurlez de douleur. Si vous aviez d'autres Shurikens dans votre sac, ils fondent aussi, traversent vos vêtements et vous brûlent les reins. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE par Shuriken que vous aviez. Si vous êtes encore en vie, il ne vous reste qu'à constater, malgré la douleur qui irradie dans tout votre corps, qu'ils sont tous hors d'usage. Notez que vous n'avez plus de Shurikens. Curieusement, la fille de Nullaque n'a pas essayé de vous tuer quand vous avez baissé votre garde. En revanche, elle vous invite à emprunter un passage qui se trouve devant vous, sur la gauche. Si vous décidez d'obéir, rendez-vous au **352**. Si vous préférez, essayez d'atteindre l'autre galerie, celle qui est derrière vous, sur la gauche, au **220**.



Au moment où vous arrivez clans la terre meuble, vous réalisez que le sol qui se trouve devant les remblais a été récemment remué. Vous stoppez net votre monture en lançant l'ordre de s'arrêter. Quelques chevaux tombent cependant dans une fosse garnie de piques acérées. Visiblement, le chef des orques leur a fait préparer ce piège. C'est une femme étrange dont l'armure est faite de mille pièces de métal. Elle oblige les orques à rester à leur poste en les menaçant de son arme. Cette épée émet une lueur froide, elle est entourée de givre. Les orques tirent une volée de flèches et trois écuyères sont tuées. Qu'allez-vous faire ? Vous pouvez reporter l'ordre d'attaque (rendez-vous au **121**), ordonner une nouvelle charge (rendez-vous au **131**) ou mettre pied à terre pour prendre vous-même la tête de l'offensive (rendez-vous au **141**).

102

Le conducteur de l'attelage regarde Lord Sile, et les orques attendent de savoir comment il va répondre aux menaces prononcées par un va-nu-pieds des bas quartiers. Lord Sile reste un instant perplexe, puis la colère le saisit et un sourire cruel tend son visage couturé de cicatrices.

— Eh bien, c'est vraiment nouveau ça ! La Veuve Noire donnerait la garde de sa favorite à un va-nu-pieds du second niveau ? Bon, je vais vous emmener au cachot jusqu'à ce que j'aie pu envoyer un message à la Veuve Noire.

Les orques quittent leur harnachement. Qu'allez-vous faire ? Allez-vous révéler que vous êtes un être humain et non un va-nu-pieds (rendez-vous au **92**) ou affirmer que vous êtes un elfe noir, doté de pouvoirs magiques, transformé en va-nu-pieds sous l'effet d'une malédiction temporaire qui n'a pas altéré vos pouvoirs (rendez-vous au **112**) ?

Cassandra ne peut retenir un éclat de rire devant cette décision :

— Si vous croyez que ma vie a la moindre importance pour les elfes noirs, vous êtes dans l'erreur complète. Vous pouvez bien me mettre en pièces sans qu'ils lèvent le petit doigt. Non Ninja, vous n'y échapperez pas ! Vous êtes obligé d'apporter votre Sceptre dans les profondeurs du Rift pour délivrer Glaivas. Et si vous ne vous portez pas au secours de votre fidèle ami, alors, ne vous y trompez pas : vous ne vaudrez guère mieux que ceux qui le retiennent prisonnier dans les ténèbres éternelles.

Rendez-vous au **123**.

La première araignée qui était restée immobile jusque-là se réveille. Vous la sentez qui commence à grignoter votre cerveau. Les deux araignées creusent un chemin dans votre tête. Et, tout d'un coup, une voix hurle à l'intérieur de votre cerveau. — Je suis Nullaque, je règne sur la Malicieuse Envie et je suis la souveraine suprême de tous ceux qui suivent les voies démoniaques. Sache que mon contact est empoisonné et que ma voix te pétrifiera !

Vous sentez vos muscles se durcir comme s'ils étaient en pierre. Les filles de Nullaque lui ont permis de prendre possession de vous. Si Foxglove est avec vous, rendez-vous au **88**. Sinon, rendez-vous au **108**.

Vous ne pouvez demander à personne de partager avec vous les dangers du Rift. Foxglove doit vous accompagner pour expier sa trahison aux heures sombres de la cité. Elle peut d'ailleurs vous être utile. Mais il n'est pas question d'emmener une garde armée car, aussi nombreuse soit-elle, elle serait submergée par les démons du Rift. Votre meilleure arme demeure la ruse. Vous prenez le Sceptre, vous l'enveloppez dans une étoffe noire et vous

le dissimulez dans votre costume Ninja. Vous quittez la cité après avoir ordonné à Gwyneth d'annoncer que vous êtes parti à la rencontre de deux sauveurs d'Irsmun. Vous voici en route vers les sombres abîmes du Rift. Vous emportez la Source de Lumière que vous empruntez à l'arsenal royal. C'est une baguette d'ébène à pointe d'albâtre. Quand on touche cet albâtre, il émet une lueur que rien ne peut éteindre. Ce flambeau sera bien utile dans les ténèbres que vous devez affronter ! Rendez-vous au **145**.

106

Vous déposez les armes et vos vainqueurs discutent pour savoir s'ils vont vous épargner ou vous mettre à mort. Vous vous rendez compte que, bien que très forts et capables de vous abattre quand ils le veulent, ce ne sont pas des êtres cruels. Vous décidez donc de leur dire qui vous êtes et le but que vous poursuivez. Rendez-vous au **16**.

107

Vous remontez pour sortir de la gorge avant que vos poursuivants n'aient atteint la route en dessous. Vous disparaissiez vite en empruntant un des escaliers branlants qui se perd dans une crevasse. Rendez-vous au **375**.

108

La Veuve Noire vient de gagner beaucoup plus que le Sceptre d'Irsmun : elle vient de s'emparer de celui qui règne sur la cité, le Ninja ! Et elle va pouvoir se servir de cet esclave, pieds et poings liés, pour exercer sa domination sur tous les êtres vivants au pays d'Orb. La déesse peut vous pétrifier simplement en le pensant. Vous ne pouvez même pas vous suicider pour vous y soustraire puisque vous êtes incapable du moindre geste. Vous êtes sous le contrôle absolu des deux minuscules filles de la déesse et elles vont utiliser vos énormes pouvoirs pour conduire votre monde à sa perte. Votre aventure s'achève ici...

Au moment précis où vous portez la main sur les chaînes, le soldat se met à fredonner une mélodie douce et effrayante. Vous profitez de cette distraction inattendue pour vous replier vers la sortie. Si Foxglove vous attend et si vous avez en votre possession les fourrures d'un va-nu-pieds, vous pouvez vous en revêtir tandis que Foxglove pourra passer pour une esclave enchaînée si vous en décidez ainsi, rendez-vous alors au **149**. Mais vous pouvez également tenter de tuer les elfes noirs pour revêtir leur tenue (rendez-vous au **169**) ou bien, si vous êtes seul, vous pouvez utiliser le déguisement de va-nu-pieds (notez-le sur votre Feuille d'Aventure) avant de quitter la grotte habitée pour vous rendre au **319**.

110

Si Foxglove vous accompagnait au moment où vous avez déposé les armes, rendez-vous au **290**. Sinon, rendez-vous au **310**.

111

Vous comprenez, mais un peu tard, que le sol devant la levée de terre a été fraîchement remué et la première ligne des cavaliers tombe dans une trappe qui vient de s'ouvrir : une fosse profonde hérissée de piques acérées. Nombre de coursiers s'y empalent, y compris votre blanc destrier. Une volée de flèches tue quantité d'écuyères. Gwyneth lance l'ordre de battre en retraite. La femme à l'étrange armure faite de pièces rapportées envoie les orques au combat. Ils dévalent la pente du talus qu'ils ont construit. Vous êtes coincé sous votre monture et, bien que vous ne soyez pas grièvement blessé, vous n'arrivez pas à vous libérer. Vous repoussez plusieurs orques mais vous ne pouvez éviter la lame entourée de givre que leur chef pointe sur votre gorge, vous glaçant le sang.

Rendez-vous au **151**.

Lord Sile est très ennuyé par votre affirmation. Visiblement, il est incapable de se décider et les orques n'approchent pas davantage. Il déclare néanmoins qu'il vaudrait mieux que vous laissiez l'esclave avec lui, le temps de retourner auprès de la Veuve Noire pour obtenir des gardes. Car d'après lui, il y a trop de traîtres et de faux-jetons au troisième niveau et vous ne pourriez pas y être en sécurité. Vous décidez de bluffer.

- Auriez-vous l'intention de souiller la favorite de la Veuve Noire ?

- Je n'ai pas dit cela ! se défend Lord Sile dont les désirs cachés viennent d'être clairement exprimés et qui est de plus en plus mal à l'aise.

Vous menacez de les dénoncer tous à la Veuve Noire qui les punira... Cela provoque un vent de panique parmi les orques. Ils maudissent Lord Sile de les mettre dans une telle situation. Brusquement, le conducteur de l'attelage grimace et frappe Lord Sile sur la nuque d'un coup de sa corne d'airain. Les deux combattants roulent à terre, enchevêtrés. Un certain nombre d'orques se mettent de la partie tandis que d'autres attendent, à l'écart, pour voir qui va l'emporter, avant de prendre parti. Les partisans de Sile sont en minorité mais la puissance personnelle de Lord Sile est énorme. Le conducteur de l'attelage hurle en vous voyant prendre vos jambes à votre cou. Vous traversez les rangs des orques qui se battent et vous prenez la fuite au **52**.



Cassandra ment. Bien que, pour un observateur non averti, elle semble parler aimablement, vous êtes certain qu'elle ment rien qu'à la façon dont elle essaie de se dérober à votre examen attentif. Il est vrai qu'elle a affronté le lion. Elle était prête à tout pour arriver à Irsmun, y compris à entrer dans la tanière des lions. Mais elle avait d'abord tué leurs occupants. Elle ment quand elle prétend qu'elle fait tout cela pour obtenir de l'argent en récompense. En vérité, elle veut votre vie pour venger la mort de son ami, mais plus encore que votre vie, elle désire entrer en possession de l'Orbe d'émeraude. Rendez-vous au **123**.

114 (illustrations pages suivantes)

Une lumière scintillante jaillit qui vous éblouit et vous immobilise un instant. Vous clignez des yeux et vous réalisez que Cassandra et Tyutcheff l'avaient prévu. En fait, ils ne s'intéressaient pas à Foxglove, ils avaient simplement détourné le regard dans l'attente du tour préparé par Thaum. Maintenant, ils vont passer à l'attaque. Le vêtement noir de Tyutcheff semble créer la nuit alentour. Cassandra, comme toujours, se meut avec souplesse et la rapidité d'une panthère. Encore heureux que vous ne regardiez pas Thaum car, si vous aviez reçu cet éclair de plein fouet au lieu d'avoir détourné le regard, vous seriez incapable du moindre mouvement maintenant. Thaum commence une nouvelle incantation. S'il vous reste un Shuriken, allez-vous le lui lancer (rendez-vous au **154**) ou bien allez-vous vous déplacer vers la gauche pour que Cassandra et Tyutcheff forment un écran entre vous et le maître de magie (rendez-vous au **174**)?





114 *Thaum commence une nouvelle incantation.*

