



La Voie du Tigre 0

NINJA!

Édition collector



La Voie du Tigre 0: Ninja!

David Walters

Approuvé par Mark Smith et Jamie Thomson

Édition collector

Direction du projet et maquette par Mikaël Louys

Illustrations de Mylène Villeneuve, Eric Chaussin, Aude Pfister,

Mathias Sallstrom, Lise Rafalli, Faiz Nabheebucus, Antoine Di Lorenzo

Traduction originale de Jean-Khalil Atallah, relue et corrigée par Mikaël Louys

Corrections de la version originale par Richard S. Hetley & Michael Spencelayh

Cette édition Collector est publiée en 2014 par
Megara Entertainment sous licence de David Walters

Copyright du texte © 2013 David Walters.

ISBN 979-10-93943-03-9

David Walters reconnaît être l'auteur de cette oeuvre littéraire, selon le Copyright, Designs and Patents Act de 1988. Tous droits réservés. Aucune reproduction, copie, adaptation ou transmission de ce livre ne peut être consentie (quelque soit la forme) sans l'autorisation expresse de l'éditeur Megara Entertainment et de l'auteur David Walters. Toutes personnes outrepassant les lois du copyright peuvent s'exposer à des poursuites civiles et/ou judiciaires.

AVERTISSEMENT!

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

NOTE HISTORIQUE

Les ninjas ont réellement existé au Japon entre le VI^{ème} et le XVII^{ème} siècle. Cette période était marquée par les conflits entre les seigneurs de guerre et les daimyos à la tête des familles nobles. Les ninjas étaient des hommes de l'ombre, des assassins et des espions, des machines à tuer au service du plus offrant. Les ninjas du Moyen-Âge japonais étaient capables d'accomplir certaines des prouesses mentionnées dans la Voie du Tigre et maîtrisaient les compétences citées dans cet ouvrage. Les exploits décrits dans cette série sont donc toujours au moins partiellement basés sur la réalité.

TABLE DE HASARD (2d6)

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

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

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



Grands Maîtres de la Voie du Tigre

Gavin Udall	André Roy	Ng Peng Keong
Luca Meregalli	Michael Spencelayh	Valore
Morgan Leecy	Pang Peow Yeong	Mark Paterson
Dave Poppel	Mustaffa Bin Ehsan	Matt Brandon
David Walters	Sa'aid	Saige
Stuart Lloyd	John Lambert	Teo Wan Liang
Magnus Johansson	Torolf	Stuart Klatcheff
Y. Lee	Lyng-Sabatier Emmanuel	Steven Rouse
Anders Svensonn	James O'Grady	Kent R. Spillner
Roland Derhi	Kevin Povey	Martin Andersson
Mufflon	Matt Goodall	Daniel Lee Kong Leng
Andrea	Richard Harrison	Paul Reinerfelt
Balgin Stondraeg	Carl Mohr	Andrew Stallings
Joseph Snape	Svarthand	Robert Murray
Graham Hart	Dominic Marcotte	Benzie Dio
Brett Easterbrook	Xlatoc	Owlglass
Belinda Kelly	Rob	Dave Polhill
Jason Sperber	Edward Woodcock	Adrian Jankowiak
Planète LDVELH	Aliquis Nusquam	Karl Okerholm
Mutantamoeba	Gene Yu	Christian Leonhard
Melvez	Scott Kuhn	Adrian Briggs
Lee Barklam	Tim Meakins	Roberto Culora
Daniel Ley	Brendan Hall	Tony Flowers
Richard Loh Kern Liang	Kate Malloy	Andrew Chang
Rhel	Aniline	Ken Nagasako
Michael Stevens	James Houston	Chang Yee Fong
Chris Rusnak	Catprog	James
Brett 1324	Steven Nelson	Moaz Khan
Holger Presch	Tommi Koivula	Jerrin
Joshua Abramsky	Gavin Lambert	Ronald Delval
Erik Zampoukos	Jason Newman	Jonathan Caines
Zacky Chun-pong Leung	Eric Applewhite	Richard McColm



Vers le Grand Continent
& le Mammarch



Montagnes de
l'Infinie Dévotion



Vers L'île des
Songes Paisibles

Ile de la Plénitude





Feuille de Personnage

NINJA DE LA VOIE DU TIGRE

Habilité aux Poings	○							
Habilité aux Pieds	○							
Habilité aux Projections	○							
Score de Destinée	○							

Disciplines de Ninja + Shurikenjutsu

Equipement

COSTUME DE
NINJA

TUBA

MANCHES DE
FER

GARROT

POUDRE ECLAIR

BRIQUET A SILEX

Endurance

Force Intérieure

COMMENCE A 20

COMMENCE A 3



OBJETS SPECIAUX



de Shuriken

Notes



Feuille de combat avec les ennemis

Nom:

Endurance:

Nom:

Endurance:

Nom:

Endurance:

Nom:

Endurance:

Nom:

Endurance:

Nom:

Endurance:

Nom:

Endurance:

Nom:

Endurance:

Nom:

Endurance:

Nom:

Endurance:

Nom:

Endurance:

Nom:

Endurance:

L'histoire jusqu'à présent

Dans le monde d'Orb, perdue dans une mer si vaste que les habitants du Mannmarch l'appellent Infinie, repose la mythique Île des Songes Paisibles. De longues années ont passé depuis que vous avez vu pour la première fois ses plages dorées et ses rizières émeraude. C'était entre les bras d'une servante, dont le courage a bravé les obstacles d'un long et périlleux voyage à travers l'océan. Elle vous déposa sur l'Île des Songes Paisibles, sur les marches du Temple du Rocher, implorant les moines de prendre soin de vous, car elle souffrait d'une terrible malédiction et ses jours arrivaient à leur fin.

Les moines habitent l'île depuis des siècles, vénérant le Dieu Kwon, Celui qui connaît les Mots Sacrés du Pouvoir, le Maître Suprême du Combat à Mains Nues. Leur unique devoir est de venir en aide à ceux qui sont tourmentés par le mal qui infeste le monde.

Vous voyant dans le besoin, ils vous adoptèrent et vous élevèrent avec les acolytes du Temple du Rocher. Aucune remarque ne fut jamais faite sur l'étrange tache de naissance en forme de couronne ornant votre cuisse, mais vous vous rappelez que la vieille servante disait qu'elle avait une signification mystique. Chaque fois que vous avez tenté d'en parler, on vous recommandait patience et méditation.

Le plus vieux et le plus sage des moines, Najjishi, le Grand-Maître de l'Aube, devint votre père adoptif. Il vous enseigna la paix et la bonté de Kwon, la nature et les usages des hommes, et comment libérer votre esprit de votre corps par la méditation, afin de chevaucher l'éther en quête de vérité.

Dès l'âge de six ans, vous avez suivi le rigoureux entraînement de la Voie du Tigre. À présent, vous faites parties des ninjas, ces maîtres en arts martiaux, de redoutables assassins capables d'éliminer des ennemis bien plus puissants qu'eux tout en restant invisibles. Vous avez la puissance, l'agilité et la discrétion du tigre, capable d'une patience infinie pour la traque mais implacable pour l'attaque.

Sur l'Île de la Plénitude et dans le Manmarch, les légendaires ninjas, appelés "Hommes sans Ombre", inspirent crainte et respect et les gens tremblent à la seule évocation de leurs faits. Mais rares sont ceux qui vénèrent et suivent la Voie du Tigre. Vous apportez la mort à tous ceux qui se déclarent serviteurs du mal.

Jeune, vous vous suspendiez aux branches des cerisiers pendant des heures pour renforcer vos bras. Vous courriez des kilomètres d'un pas léger, sans souiller le ruban de trente mètres flottant derrière vous. Vous grimpez à la corde aussi aisément qu'un singe. Désormais vous nagez comme une anguille, bondissez comme un tigre, vous déplacez comme un souffle de vent et glissez, telle une ombre, dans la nuit la plus noire. Avant de mourir, Najjishi vous a enseigné le Serment des Ninjas, le

NINJA NO CHIGIRI

'Je me fondrai dans la nuit, je transformerai mon corps en bois ou en pierre, je ferai corps avec la terre et traverserai les murs comme les verrous. Mille fois on me tuera, mais je ne mourrai pas. Je changerai de visage et me rendrai invisible, capable de marcher parmi les hommes sans qu'aucun ne me voit'.

Mais ce n'est qu'après la mort de votre père adoptif, Najjishi, que vous avez pleinement embrassé le Serment. Un homme vint sur l'île, Yaemon, le Grand Maître de la Flamme. Usant de sorcellerie, il se fit passer pour un dévot de Kwon originaire du Grand Continent. S'il était certes un moine, il vénérât le frère dévoyé de Kwon, Vile qui pousse les puissants à asservir les faibles et les pervers à diriger les fous. Invincible en combat à mains nues, il tua Najjishi et s'empara des Parchemins de Ketsuïn. Le deuil d'un être cher vous frappa encore, car vous aimiez Najjishi comme votre père. Vous fîtes ce jour-là serment devant Kwon de venger sa mort. Le jour n'est pas encore venu, mais il est proche. Pour l'heure vient le temps des épreuves, et vous devrez vous montrer digne de rejoindre les Grands Maîtres du Temple du Rocher. Un Maître des Cinq Vents s'est éteint paisiblement, et cinq Initiés du Cercle Intérieur, dont vous, avez été choisis comme candidats à sa succession.

Cet honneur est réservé aux plus talentueux serviteurs de Kwon. Un bateau vous a déposés à Lemné, à l'est de l'Île de la Plénitude, d'où vous devez rejoindre Iga, à l'ouest, en cinq jours. Pendant votre périple, vous allez devoir relever un défi ardu. Chacune des cinq cités de l'est est dirigée par un Daimyo, et chacun possède un étendard portant, tissé d'or, appelé le « mon » de son clan. Votre mission consiste à capturer deux de ces étendards et à rejoindre votre navire à Iga dans le temps imparti. Vous ne devrez commettre aucune action maléfique durant ce périple et ne pourrez pas voler de drapeau à vos pairs. Ceux qui réussiront ce test seront admis à l'épreuve finale.

Le Grand Maître de l'Aube vous a également dit, avant votre départ, que seuls deux Daimyo, les plus dignes de confiance, avaient connaissance de l'épreuve. Car cela fait à peine trente ans que les moines de Kwon ont été chassés de l'île...

Lemné





Combat

En tant qu'expert du Taijutsu, l'art martial des ninja, vous maîtrisez quatre formes de combat : les coups de poing, les coups de pieds, les projections et le lancer de Shuriken (voir plus loin).

En règle générale, frapper un adversaire avec un coup de pied est plus difficile mais inflige plus de dégâts.

Une projection, si elle est réussie, vous permettra de porter un "coup mortel", mais en cas d'échec, votre garde sera ouverte et vous serez donc plus vulnérable.

À chaque combat, on vous demandera quel type d'attaque vous souhaitez tenter. Les illustrations vous montrent les différentes techniques de pied, de poing et de projections de la Voie du Tigre. Prenez en compte le style de combat de votre adversaire ! Mettre un homme ordinaire à terre est aisé, mais c'est une autre paire de manches que de tenter la même chose sur un Ogre...

Les combats sont présentés de telle sorte que vous pouvez vous contenter de parcourir les règles avant de vous lancer dans l'aventure, mais prendre le temps de s'y pencher est sans doute une bonne idée. Combattre dans La Voie du Tigre est assez stratégique, savoir quoi faire et quand le faire peut grandement vous aider à réussir votre mission.

COUPS DE POINGS

Vos ennemis auront un score de Défense chiffré contre vos coups de poings. Pour toucher, vous devez obtenir un score strictement supérieur à cette valeur avec deux dés. Ajoutez à la somme de ces deux dés votre Habilité au Poing (voir ci-après).

Si le résultat est strictement supérieur à la Défense adverse, votre coup atteint son but. Lancez 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 créatures 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, 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, généralement un nombre à soustraire de votre total d'Endurance. Cependant, vous pouvez tenter une Parade (voir Parade) pour éviter les dégâts.

Habilité au Poing : Ce nombre reflète votre maîtrise des techniques de poing. Votre Habilité de départ est de 0, ainsi qu'indiqué sur votre Feuille de Personnage. Elle augmentera à mesure que vous progresserez dans la Voie du Tigre et pourrait changer pendant cette aventure.



COUPS DE PIED

Les coups de pied et l'Habilité au Pied fonctionnent exactement comme pour les Coups de poing, à ceci près qu'un coup de pied inflige 2 points de dégâts supplémentaires lorsqu'il touche (pour un total d'ID+2). Il sera cependant plus difficile en général de toucher avec un coup de pied.

PROJECTIONS

Les Projections et l'Habilité aux Projections fonctionnent exactement comme pour les coups de poing. Cependant, une projection réussie n'inflige aucun dégât, mais vous confère un bonus de +2 pour toucher ET aux dégâts si vous enchaînez avec un coup de pied ou de poing (ainsi, un coup de pied porté sur un adversaire préalablement envoyé au sol inflige 4 points de dégâts supplémentaires s'il touche).

ENDURANCE

Vous commencez avec 20 points d'Endurance. Gardez un compte précis, sur votre Feuille de Personnage, de votre score actuel d'Endurance. En effet, ce score changera constamment suite aux blessures, soins, etc... Si votre Endurance atteint 0 ou moins, vous mourrez et votre aventure s'achève ici. Vous ne pouvez pas dépasser 20 points d'Endurance.

PARADE

Les ninjas, experts en Taijutsu, apprennent à absorber les chocs avec différentes parties de leur corps, notamment les avants-bras. De fines barres de fer ont été cousues dans vos manches pour vous y aider, vous permettant d'arrêter même les coups d'épée. En combat, si une attaque adverse vous atteint, vous pouvez tenter une Parade pour ne prendre aucun dégât. Lancez deux dés et comparez le résultat à votre score de Défense pour ce combat.

Si le résultat est strictement inférieur à votre Défense, vous parvenez à dévier/absorber l'attaque et ne prenez aucun dégât. Si le résultat est égal ou supérieur à votre Défense, vous recevez les dégâts normalement. Dans tous les cas, la Parade vous ralentit et vous serez donc moins efficace au prochain assaut. Que la Parade soit réussie ou non, retirez 2 points à votre Habileté au Pied, ou Poing et aux Projections pour la prochaine attaque uniquement. Attention, la Parade ne peut être utilisée que contre les coups portés, pas contre des projectiles ou des attaques magiques.

FORCE INTERIEURE

Grâce à la méditation et à un entraînement rigoureux, vous pouvez utiliser votre énergie interne, la conduire dans votre corps, tout comme les experts contemporains en arts-martiaux lorsqu'ils brisent des briques à mains nues. Lors d'un combat, avant de jeter les dés pour toucher, vous pouvez faire appel à votre Force Intérieure. Dans ce cas soustrayez un point de votre Force Intérieure. Ce point est dépensé que vous touchiez ou non votre adversaire, il est donc sage de faire appel à sa Force Intérieure après une Projection par exemple. Si vous touchez, vous doublez vos dégâts ! Si votre Force Intérieure est à 0, vous ne pouvez pas y faire appel, aussi utilisez-là avec sagesse. Vous commencez avec 3 points de Force Intérieure, votre maximum actuel.

DESTINEE

La Chance à son mot à dire sur Orb, et la déesse de la Destinée y jouit d'un grand pouvoir. Lorsqu'on vous demande de faire un jet de Destinée, lancez deux dés et ajoutez ou soustrayez votre score de Destinée. Si le total est compris entre 7 et 12, la Destinée vous sourit. Si le total est compris entre 2 et 6, la Destinée s'est détournée de vous. Au départ,



Equipement de base du ninja

En plus de tout autre objet que vous pourriez posséder eut égard à vos Disciplines, certains outils font partie de la dotation standard des ninjas, vous les avez donc dès à présent :

COSTUME DE NINJA

Durant le jour, vous vous mêlez généralement au voyageurs, aux mendiants ou autres. La nuit, lorsque vous accomplissez vos exploits, vous portez ce costume, fait de grandes bandes de tissus noir. L'une est portée comme une veste autour du tronc et des bras, deux autres sont enroulées autour des jambes et de la taille. La dernière s'enroule autour de votre tête, ne laissant apparaître que vos yeux. Le revers du costume est tantôt blanc, pour les voyages dans la neige, ou vert, pour le camouflage en forêt ou dans les hautes herbes.

MANCHES DE FER

Cousues dans les manches de votre costume, quatre bandelettes de fer protègent vos avant-bras. Elle vous permettent de dévier voire de bloquer les coups d'épées et d'armes tranchantes.

TUBA

Un simple morceau de bambou, que vous utilisez pour respirer sous l'eau et attendre ainsi pendant des heures. Il peut également servir de sarbacane, augmentant la portée des Fléchettes Empoisonnées de la Discipline éponyme.

GARROT

Arme des ninjas par excellence, ce long fil métallique vous permet d'étrangler vos ennemis.

POUDRE ECLAIR

Cette poudre produit un éclair aveuglant lorsqu'elle entre au contact d'une flamme. Vous n'en possédez qu'une dose.

BRIQUET ET SILEX

Pour allumer des feux.





Les Disciplines de la Voie du Tigre

Le Ninjutsu est le ciment de toute votre vie. Votre odorat, votre ouïe et votre vue sont aiguisés jusqu'au limites des capacités humaines. Vous maîtrisez toutes les techniques de survie, savez aussi bien pister votre proie qu'effacer vos traces. Votre connaissance des plantes vous permet de vivre dans la nature. Vous êtes au sommet des capacités athlétiques, capable de courir cent kilomètres par jour et de nager sur de très longues distances. Votre entraînement inclut l'équitation, les bases du ventriloquisme, la méditation, l'immobilisme parfait tenu pendant des heures, la maîtrise totale de son équilibre et l'art du déguisement, aussi appelé les "Sept Façons d'Aller". Il s'agit d'une discipline complète et complexe, vous permettant par exemple non seulement de prendre l'apparence d'un ménestrel, mais de chanter ou de jouer comme l'un d'entre eux. La majeure partie de cet art, cependant, consiste en la discrétion, la fusion avec les ombres, les déplacements furtifs et la respiration silencieuse, vous permettant d'aller et venir sans éveiller ni le regard ni l'ouïe. Ces compétences vous sont acquises d'office. Il y a neuf autres Disciplines. L'une d'entre elles, le Shurikenjutsu, est enseignée à tous les ninjas. Vous devez l'apprendre, ainsi que trois autres Disciplines parmi les huit restantes. Notez-les sur votre Feuille de Personnage.

SHURIKENJUTSU

Vous débutez l'aventure avec cinq shurikens. Les vôtres sont des "étoiles de lancer", des disques de métal à cinq branches affûtées comme des rasoirs. Vous pouvez les lancer à une portée efficace de 10 mètres. Lorsque

vous en utiliserez un, le texte vous donnera un score de Défense pour votre cible. Lancez deux dés, si le résultat est strictement supérieur à cette valeur, vous touchez votre cible. Votre shuriken inflige alors un dé de dégâts. Parfois, vous ne pourrez pas récupérer un Shuriken que vous aurez lancé, aussi gardez un compte précis de ceux qu'il vous restent sur votre Feuille de Personnage. Si vous n'avez plus de shurikens, vous ne pouvez plus utiliser cette Discipline.

OEIL D'AIGLE

Requérant une excellente coordination œil-bras en plus d'une vitesse d'analyse et de réflexes surhumains, cette Discipline vous permet de dévier, voire d'attraper en plein vol, les projectiles qui vous seraient destinés, comme les javelots ou les flèches.

ACROBATIE

Vous permet de bondir en prenant appui sur de très petites surfaces, d'effectuer des sauts périlleux et toutes sortes d'acrobaties spectaculaires.

IMMUNITÉ AUX POISONS

Par l'ingestion quotidienne de petites doses de poisons durant des années, votre corps s'y est immunisé. Ceci permet au ninja de survivre à la plupart des tentatives d'empoisonnements.

MORT FEINTE

Au terme d'un apprentissage long et dangereux, le ninja possédant cette Discipline peut, par la seule force de sa volonté, ralentir son rythme cardiaque et son métabolisme jusqu'à donner l'illusion de la mort.

ÉVASION

Le ninja qui s'est entraîné à cette Discipline a travaillé à l'extrême la souplesse de ses tendons et peut même déboîter ses articulations. Ceci lui permet de se glisser à travers des interstices très étroits ou de se libérer des liens et des chaînes les plus serrées.

FLECHETTES EMPOISONNÉES

Le ninja adepte de cette Discipline, également appelée Souffle Mortel, a appris à poser sur sa langue de petites fléchettes enduites de poison. En enroulant sa langue en "O" autour de la fléchette, il peut les projeter à près de cinq mètres. Ceci permet notamment de tendre de redoutables embuscades, car la source de l'attaque est loin d'être évidente. Vous ne pourrez utiliser cette Discipline qu'une fois que vous aurez trouvé du poison, ce qui sera indiqué dans le texte.

DÉTECTION, CROCHETAGE ET DÉSAMORÇAGE

Cette Discipline permet d'ouvrir les verrous, les coffres et autres serrures. Un ninja adepte de cette Discipline dissimule toutes sortes de crochets et d'outils dans son costume, ainsi qu'un petit pied-de-biche. Il a également appris à repérer les pièges et à les désamorcer.

ESCALADE

Un entraînement complet au maniement du grappin et des crochets fixés aux mains et aux pieds, aussi appelés Griffes de Chat. Au grappin est attachée une corde de douze mètres, ainsi le ninja peut escalader des murs ou atteindre des plateformes surélevées. Les Griffes de Chat permettent au ninja de grimper sur les murs à la manière du félin éponyme, voire même de se marcher aux plafonds.

Vous êtes à présent un ninja. Votre Feuille de Personnage vous suivra au fil des livres de la Voie du Tigre, vos capacités pouvant même s'améliorer.

Il est donc crucial que votre Feuille de Personnage soit à jour : vous maîtrisez quatre Disciplines (le Shurikenjutsu plus trois autres au choix), possédez cinq shurikens, 20 points d'Endurance et 3 points de Force Intérieure.

Vous pouvez désormais faire votre premier pas sur la Voie du Tigre. Rendez-vous au I.

LA VOIE DU TIGRE

Cheval Ailé



Tigre
Bondissant

Le Tourbillon



Eclair Brisé



La Queue du Dragon



Patte du Tigre



Poing
de Fer



Morsure du Cobra

Les Dents du Tigre

Votre bateau, le *Catéchisme*, s'engage dans le port de Lemné, une cité florissante illuminée de milliers de lanternes. Des pêcheurs de l'Île des Songes Paisibles guident le navire au rythme des craquements de la coque et du roulis des vagues. Les cinq Initiés du Cercle Intérieur sont rassemblés sur le pont, dont vous. Jamais un candidat aussi jeune que vous n'a été sélectionné pour cette épreuve et en votre fort intérieur, vous jurez de réussir - en l'honneur de Naijishi.

Aiko est la seule femme parmi vos rivaux à prétendre à l'obtention du titre de Grand Maître. Elle porte tout comme vous un costume de ninja et, assise un peu à l'écart, vérifie méticuleusement son équipement. Les autres compétiteurs sont des moines de Kwon au crâne rasé. Gorobei, à la stature impressionnante, utilise le mât pour s'échauffer, s'arc-boutant dessus comme s'il allait le renverser. Il est votre principal adversaire, car il a déjà échoué une fois à cette épreuve, d'extrême justesse. Ensuite vient Daon, près de la rambarde, le regard fixé sur l'océan. Enfant, il dut fuir l'île de la Plénitude après l'incendie de son temple pendant la Rébellion du Lotus Noir. Le dernier et le plus âgé des prétendants, Chigeru, est un homme frêle qui a développé ses pouvoirs spirituels sous la tutelle d'un Grand Maître dans les montagnes du Continent. Assis en tailleur sur des cordages, il médite.

Votre bateau croise alors un navire marchand qui vous aborde. Vous repérez une jeune dame, richement vêtue avec un kimono de cérémonie pastel rehaussée de nombreux bijoux d'apparat, et flanquée de deux samourais en armure laquées blanc, s'avancer vers vous et votre pont. Gorobei s'engage sur la passerelle, qui grince sous son poids, suivi par tous les autres.

'Gorobei,' dit-elle doucement, 'Je suis ravie de te revoir. À tous les autres, soyez les bienvenus. Je suis Vent Mélodieux.'

Gorobei s'incline. 'Je suis surpris de vous voir ici, ma Dame. La dernière fois, c'était votre mari qui avait organisé l'épreuve.'

Son visage laisse entrevoir une brève impression de peine. 'Mon mari a été assassiné ! Ces troubles m'ont empêché de mettre convenablement votre épreuve en place. Mutari, à la tête de ses brigands, a éliminé mes gardes et investi ma demeure, prenant possession du Katana au Faucon de mon mari et s'arrogeant ainsi le contrôle de Lemné. Les samourais qu'il me restent escortent actuellement la dépouille de mon époux à sa demeure familiale, aussi j'implore votre aide.'

Gorobei ne se fait pas prier, tout comme Daon et Aiko. 'Qu'en est-il du drapeau ?' demande Chigeru.

'Celui qui récupérera le Katana au Faucon de mon mari remportera mon drapeau', répond Vent Mélodieux.

Chigeru fait alors remarquer qu'une lame ne devient pas plus tranchante si on la rallonge. Vent Mélodieux a déjà plusieurs champions acquis à sa cause. Il préfère aller directement à Nara pour récupérer un autre étendard. Allez-vous :

Aider Vent Mélodieux ? Rendez-vous au 78.

Prendre de l'avance en quittant Lemné par la route du nord et vous diriger vers Suma ? Rendez-vous au 167.

Suivre Chigeru, quitter Lemné par le sud et rejoindre l'antique cité de Nara ? Rendez-vous au 177.



1. Vent Mélodieux

2

Votre Poing de Fer file vers le ventre du moine avec la ferme intention de lui couper le souffle ou de lui briser les entrailles.

MOINE DE LA MANTE ÉCARLATE

Défense contre le Poing de Fer : 6

Endurance: 14

Dégâts : 1D

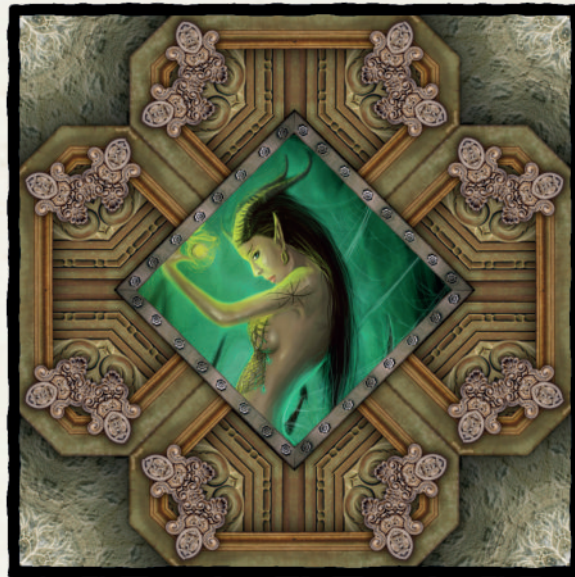
Si vous tuez le moine, Rendez-vous au 300.

Sinon, il récupère la distance pour vous envoyer un Cheval Ailé à la tempe. Votre Défense est de 7.

Si vous êtes encore vivant, vous pouvez tenter un Tigre Bondissant (rendez-vous au 57), les Dents du Tigre (rendez-vous au 71) le frapper encore du poing (revenez au début du paragraphe).

3

C'est inutile, vous ne pouvez pas vous échapper de la toile gluante. La Jorogumo s'approche et plante deux de ses pattes dans vos épaules avant de vous étreindre sauvagement. D'un seul mouvement de ses griffes, elle vous éviscère. Son regard suit votre hémorragie jusqu'au bout, triste reliquat de l'innocente jeune femme transformée en machine à tuer par les prêtresses de Nullaq.



4

Vous projetez votre jambe, la balle de votre pied vient s'écraser sur le nuque du révérend, la brisant net. Il s'écroule sans un bruit, la tête recourbée dans un angle impossible.

Un serviteur du mal en moins dans ce monde...ce qui ne vous affecte pas un instant. Chigeru vous observe en silence, son visage ne trahissant également aucune émotion.

Rendez-vous au 361.

5

Rin, ravi, vous gratifie d'une tape dans le dos. Il est certain que l'alliance de vos capacités et de sa lame vous permettra de surmonter tous les obstacles vous séparant de Iga. 'Les Bakemonos surveilleront à la fois la forêt et la plaine,' vous dit Rin. 'Ils n'habitent la forêt que parce qu'il y a encore des samourais loyaux qui les maintiennent hors des régions agricoles, et comme ils ne sont pas particulièrement à l'aise sur ce terrain, je suggère que nous restions en forêt.'

Allez-vous :

Lui dire que vous préférez voyager dans la plaine, afin de repérer les Bakemonos de loin et ainsi pouvoir leur échapper ? Rendez-vous au **287**.

Vous ranger à l'avis de Rin et profiter du couvert offert par la forêt ? Rendez-vous au **397**.

6

Vous rampez le long du mur extérieur, évitant la lumière des torches et passant d'ombre en ombre, hors de vue des samourais en patrouille. Seul l'aboiement d'un chien de garde trouble occasionnellement le silence. Apparemment vous êtes sous le vent par rapport à eux, car ils ne réagissent pas lorsque vous vous glissez dans le chenil. Allez-vous :

Relâcher un des chiens du chenil ? Rendez-vous au **47**.

Vous faufilez vers la réserve de viande ? Rendez-vous au **31**.

7

Vous vous ruez vers l'étendard. La Jorogumo fait un pas de côté et crache une autre toile dans votre direction.

Si vous maîtrisez *l'Acrobatie*, vous l'esquivez d'un plongeon, vous emparez du drapeau et sautez dans la rue en contrebas. Rendez-vous au **323**.

Sinon, la toile vous englue. Rendez-vous au **3**.

8

Vous poursuivez sur la route surplombée par le cerf-volant, qui semble annoncer votre présence à toute l'île. En passant près de la branche à laquelle il est attaché, vous vous demandez s'il a été mis là pour vous, pour Aiko, ou pour un éventuel autre ninja qui serait aussi sur l'île.

Allez-vous :

Couper discrètement la ficelle maintenant le cerf-volant à l'aide d'un shuriken (*si vous en avez encore*) ? Rendez-vous au **249**.

Ignorer le cerf-volant et poursuivre votre chemin sur la route de Nasaka ?
Rendez-vous au **393**.

Sentant l'odeur fétide et grasse du premier Bakemono, vous attendez qu'il se soit avancé, brisant les bambous sous ses pas, pour l'éliminer d'une Patte du Tigre derrière la nuque. Faisant volte-face, vous vous retrouvez nez-à-nez avec une trentaine de Bakemonos en armes qui sonnent l'alarme en vous voyant avant de charger. Même face à ces créatures pataudes, vous n'avez aucune chance.

D'une course insensée, vous fuyez les lieux et vous mettez hors de portée de leurs lances. Dans la plaine, vous voyez d'autres bandes armées converger vers les samourais protégeant le nord, déjà submergés par les hordes de monstres.

Les Bakemonos portent leur attention sur vous. Toute retraite vers la forêt coupée, vous êtes traqué comme un lièvre sur la plaine. Vous finissez épuisé et encerclé, cloué au sol par des dizaines de javelots.

Votre dernière vision est celle d'un chef Bakemono s'approchant, machette en main, pour vous trancher la tête, ce qui lui vaudra une grande récompense. Le grand mage paie bien pour les serviteurs de Kwon.



Vous enfiler rapidement votre costume ninja et vous fondez dans l'ombre du bâtiment. Des prises sur le mur de bois vous permettent de vous hisser sur le toit de la demeure du Daimyo.

Malheureusement, il fait encore jour et malgré vos vêtements sombres, des passants vous remarquent. Ils vous désignent et leurs cris attirent les samourais alentours, qui eux-même font quérir des archers. Vous accélérez votre ascension.

Un rapide coup d'oeil vous permet de voir un samourai bander son arc et vous viser.

Si vous maîtrisez la Discipline de *l'Oeil d'Aigle* rendez-vous au 58. Sinon, rendez-vous au 68.

Nao n'est que légèrement blessé, il est tout à fait valide.

'Les voleurs comme toi ne courent pas les rues' dit-il en secouant la tête.

'Je suis un ninja,' répondez-vous. La peur s'emparant de son visage, vous lui jurez que vous servez Kwon et combattez pour le Bien.

Un cri étouffé, mais néanmoins écœurant, se fait soudain entendre à l'étage supérieur.

'Le sacrifice a commencé,' dit Nao. 'Nous devons sauver ces gens, ils sont emprisonnés juste au-dessus avec le diabolique chien de garde du Daimyo !'

Il accroche son grappin à une trappe de bois au plafond de la grotte, que vous tirez de concert, y mettant toute votre force. Dans un effort surhumain, elle se brise, libérant des trombes d'eau. La caverne se remplit de cris alors que se déverse un flot de roturiers paniqués suivis par une furieuse anguille géante.

Vous esquivez sa queue tandis que Nao tire une flèche dans son flanc. Convulsante, l'anguille se replie dans la rivière souterraine, vous laissant là, trempés et entourés par autant de vivants que de morts.

Tandis que les survivants reprennent leur souffle, vous discernez une salle bien éclairée à travers la trappe. Un drapeau blanc à la gentiane bleue cousu de fil d'or vous tend les bras.

Avant que vous ne puissiez dire un mot, Nao accroche son grappin à l'ouverture de la trappe et vous fait un signe de tête avant de s'occuper des blessés. Vous montez dans une galerie circulaire percée de fenêtres. Par chance, personne n'y regarde, et vous ne percevez que des rires alentours.

Vous vous emparez de l'étendard (*notez sur votre Feuille de Personnage que vous possédez l'Étendard de Takahiri*). Vous rejoignez Nao qui guide les gens vers les jardins. Certains l'aident à porter les blessés.

'Nous devons nous disperser avant que les gardes ne nous remarquent' dit-il en vous voyant arriver. 'Merci de ton aide, ninja, et bonne chance.'

Vous cachez le drapeau dans vos vêtements et faites vos adieux à Nao, lui expliquant que des affaires pressantes vous attendent à l'ouest.

'Une chose est sûre, je n'aimerais pas me trouver entre toi et tes affaires pressantes !'

L'aube approchant, vous trouvez un coin sombre entre un bar à saké et un canal pour prendre un court mais nécessaire repos.

Vous récupérez 3 points d'Endurance.

Rendez-vous au 261.

