



La Voie du Tigre 7
RÉDEMPTION !

Édition collector

La Voie du Tigre 7:

Rédemption !

- *Édition collector* -

David Walters, Mark Smith & Jamie Thomson

Direction du projet et maquette par Mikaël Louys

Illustrations de Mylène Villeneuve, Eric Chaussin, Aude Pfister,
Mathias Sallstrom, Faiz Nabheebucus, Antoine Di Lorenzo

Traduction originale de Jean-Khalil Atallah

Relecture et corrections par Jean-David Lanz et Mikaël Louys

Corrections de la v.o. par Richard S. Hetley & Michael Spencelayh

Cette édition est publiée en 2016 par Megara Entertainment
sous licence de David Walters, Mark Smith et Jamie Thomson

Copyright du texte © 2014 David Walters,
Mark Smith et Jamie Thomson

ISBN 979-10-93943-13-8

David Walters, Mark Smith et Jamie Thomson reconnaissent être les auteurs 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 (quelle que soit la forme) sans l'autorisation expresse de l'éditeur Megara Entertainment et des auteurs. Toutes personnes outrepassant les lois du copyright peuvent s'exposer à des poursuites civiles et/ou judiciaires.

Note historique révisée et enrichie par Guillaume Lemagnen

Les ninjas ont réellement existé, mais étaient bien évidemment quelque peu différents de leurs homologues littéraires.

Originaires du Japon, plus précisément des régions d'Iga et Kôka, ils portaient les noms d'"Iga-mono" (personne d'Iga) ou "Kôka-mono" (personne de Kôka). Ces régions étaient indépendantes du pouvoir féodal et vendaient leurs services en tant que mercenaires aux différentes factions qui luttaient pour le pouvoir dans le Japon médiéval.

Les ninjas furent, à l'origine, des spécialistes de la survie dont les compétences s'orientèrent par la suite vers des services de reconnaissance, d'espionnage et de sabotage.

En tant qu'espions, les ninjas avaient en effet le devoir de survivre coûte que coûte, afin de pouvoir rapporter les informations collectées. C'est la raison pour laquelle, ils privilégiaient la ruse et les techniques de dissimulation ou de fuite, plutôt que le combat dont l'issue est toujours incertaine.

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

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

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

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

La plupart des disciplines présentées dans cet ouvrage, bien que romancées, sont avérées.

Notons toutefois que leur usage n'était pas réservé aux seuls ninjas.



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 Sa'aid	Matt Brandon
David Walters	John Lambert	Saige
Stuart Lloyd	Torolf	Teo Wan Liang
Magnus Johansson	Lyng-Sabatier	Stuart Klatcheff
Y. Lee	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	Moaaz 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

Feuille de Personnage

NINJA DE LA VOIE DU TIGRE

Habileté aux Poings								
Habileté aux Pieds								
Habileté aux Projections								
Score de Destinée								

Disciplines de Ninja

+ Shurikenjutsu

Equipement de Ninja

Endurance

Force Intérieure



Objets Spéciaux

de Shuriken

Score d'Esprit

Notes

Feuille de Combat avec les Ennemis

Nom:

Nom:

Nom:

Endurance:

Endurance:

Endurance:

Nom:

Nom:

Nom:

Endurance:

Endurance:

Endurance:

Nom:

Nom:

Nom:

Endurance:

Endurance:

Endurance:

Nom:

Nom:

Nom:

Endurance:

Endurance:

Endurance:

Précédemment

Dans le monde d'Orb, perdue dans une mer si vaste que les habitants du Manmarch 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. Ce fut une servante qui vous y porta depuis votre terre natale, à travers les obstacles d'un long et périlleux voyage sur l'océan.

Elle vous déposa sur les marches du Temple du Rocher, implorant les moines de prendre soin de vous, car elle se mourait d'une terrible malédiction.

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 ce 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 partie des ninjas, ces maîtres en arts martiaux et 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 Ombres", 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 pendant des heures pour renforcer vos bras. Vous couriez 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, Naijishi 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 voie."

Mais ce n'est qu'après la mort de votre père adoptif, Naijishi, 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 dévôt de Kwon originaire du Continent. S'il était certes un moine, il vénérait le frère dévoyé de Kwon, Vile, Celui qui pousse les Puissants à asservir les Faibles et les Pervertis à diriger les Fous. Invincible en combat à mains nues, il tua Naijishi et s'empara des Parchemins de Ketsuïn. Le deuil d'un être cher vous frappa encore, car vous aimiez Naijishi comme votre père. Vous fîtes ce jour-là serment devant Kwon de venger sa mort. Et vous l'avez vengée.

Jusque dans les Ténèbres Abyssales

Les plages dorées de l'Île des Songes Paisibles ne vous sont plus qu'un vague souvenir, depuis les cavernes désolées que vous arpentez, bien loin de toute lumière céleste.

Ce fut Glaivas, le Seigneur Ranger, qui révéla le plan de Yaemon, le Moine de la Mante Ecarlate, d'utiliser les Parchemins pour sceller Kwon, votre dieu, dans les feux infernaux. Vous vous lançâtes à sa poursuite pour l'arrêter. Dans la Forteresse de Guen Dach, votre vengeance s'accomplit. Yaemon périt de votre main en combat singulier, ainsi que Manse, le Mage de la Mort, tandis que votre poison emportait Honoric, Maréchal de la Légion de l'Épée de Damnation. Malgré tous leurs efforts, leurs alliés maléfiques ne purent vous empêcher de rapporter les Parchemins sur l'Île des Songes Paisibles. Là, on vous révéla enfin vos origines : la famille royale d'Irsmun, la cité la plus proche du Rift. L'Usurpateur fut renversé par votre rébellion, qui vous plaça ensuite sur le trône.

Malgré cette période tourmentée, votre gouvernance fut sage et apporta paix et prospérité à la ville. Le danger cependant, sourdait dans ces murs et le Maître-Assassin, Mandrake, attenta à votre vie.

En vain, il y laissa la vie. Assiégée par les forces du Rift, votre cité manqua de tomber. Vous vous mîtes alors en quête de l'Orbe et du Sceptre, détenteurs du pouvoir séculaire de votre famille, qui vous permettraient de mener votre peuple à la victoire.

L'Orbe d'émeraude remplaça votre œil gauche, arraché par le Grand Maître de l'Ombre, vous octroyant la capacité de voir l'invisible et le surnaturel.

De retour à Irsmun, l'Elfe Noir Shadazar qui menait l'invasion tomba sous vos coups et, grâce à votre Générale Force Gwyneth, vous renvoyâtes à l'abysse les Rejetons du Rift.

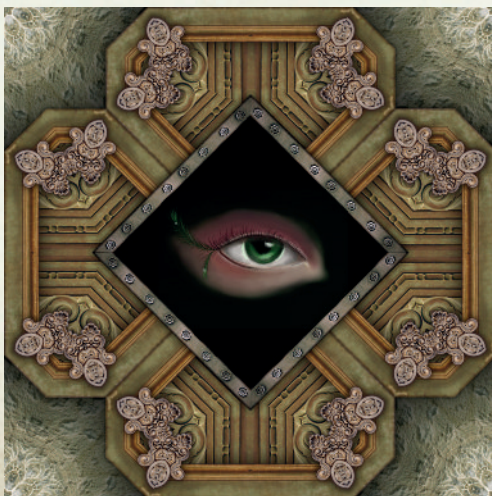
Ceci n'était, cependant, que le prélude d'une guerre à venir. Les Forces du Rift, alliées à Honoric et à la Légion de l'Épée de Damnation, menèrent une campagne contre vous et vos alliés. Le Sceptre vous permit de mener vos troupes à la victoire dans la bataille qui s'ensuivit. L'intervention de vos amis, tels que Glaivas et le Paladin Doré le Jeune, fut également décisive.

Suite à ces événements, une trop brève période de paix et de félicité caressa Irsmun. Car bien vite, de mauvaises nouvelles vous furent rapportées : l'ancienne maîtresse-espionne, Perdigan, vous fut amenée, enchaînée, par Cassandra l'épéiste. Glaivas, votre ami, avait été happé par le Rift. Doré le Jeune, parti avec lui, était porté disparu.

Sans l'aide de Glaivas, Kwon aurait été condamné à une éternité de souffrances, aussi votre devoir était de lui porter secours. Vous descendîtes dans la fosse suppurant le mal connue sous le nom de Rift, demeure des créatures les plus maléfiques d'Orb, avec pour seule guide la Torche Éternelle. Votre objectif était de ramener Glaivas du Sanctuaire Interdit, où il était détenu, en-dessous du septième degré.

En chemin, vos pas croisèrent la route de deux groupes d'aventuriers. Les premiers étaient des alliés : Eris le Mage, Thybault le Prêtre d'Avatar, Taflur le Prêtre d'Illustra et Vespers l'épéiste. Mais la Destinée vous amena aussi à croiser la route d'ennemis, les suivants d'Anarchil le Prince du Chaos : Cassandra, Tyutchev et Thaum l'illusionniste.

Les deux groupes pénétrèrent dans la gueule du Ver du Monde, maintenue béante par l'épée de Cassandra. À présent, vous voilà piégés au septième degré du Rift, coupés du soleil comme de tout espoir, englués dans une gigantesque toile. La colossale Veuve Noire, reine-mère des maux du Rift, pianote sur les fils de soie et s'approche de vous, bien décidée à mettre brutalement fin à votre périlleux voyage.



Règles Spéciales de ce Livre

Si vous n'avez pas joué et terminé le Tome 6 : Les Démons du Manmarch, de la Voie du Tigre, vous commencez ce livre avec l'équipement et les Disciplines conformément aux règles expliquées ci-après.

Sinon, vous poursuivez l'aventure : reportez les informations de votre Feuille de Personnage sur celle de ce livre.

Vous possédez autant de Shurikens qu'il vous en restait dans le Tome 6.

Vous conservez tous les objets que vous auriez pu trouver, mais ce que vous avez perdu, comme le grappin ou la Poudre Éclair, le demeure.

Kwon a entendu vos prières désespérées quand tombiez dans les rets de la Veuve Noire, aussi votre Endurance et Force Intérieure sont revenues à leurs maxima.

N'oubliez pas que si vous portez une Amulette de Nullaq, votre maximum de Force Intérieure est de 4.

N'oubliez pas non plus de reporter votre Habileté au Poing, au Pied ou aux Projections.

Le Grand Maître de l'Aube vous a peut-être enseigné l'une des deux Disciplines Supérieures suivantes, lorsque vous étiez encore au Temple du Rocher :

Shin Ren ou Entraînement de l'Âme – Le Shin Ren est un savoir secret, transmis au cours de longues semaines d'entraînement dans les collines de l'Île des Songes Paisibles. Vous avez appris à contrôler vos émotions à la perfection, à marcher sur des charbons ardents avec désinvolture, à supporter la chaleur, le froid, le vent, à des degrés qui rendraient fous n'importe qui. Votre instinct s'est renforcé au point que vous pouvez "lire" dans l'esprit d'une personne : le langage corporel, la posture, la respiration, les mouvements des yeux et les tics n'ont plus de secrets pour vous et vous permettent de connaître précisément les intentions d'autrui. Il ne vous suffit que d'un battement de cœur pour appréhender une situation complexe et savoir comment agir, profitant de la plus petite opportunité pour vous y infiltrer.

Yubi-Jutsu ou Brise-Nerfs – Vous avez appris comment mutiler ou tuer à l'aide de coups rapides et précis, même légers, sur les points vitaux. Le corps humain, ses points faibles et centres nerveux, où une pression peut paralyser voire tuer, n'a plus de secret pour vous. Cette technique est particulièrement utile pour affronter plusieurs adversaires à la fois, ou si vous faites face à un humanoïde extrêmement puissant. Toutefois, son usage n'est pas compatible avec la Force Intérieure. Si vous faites appel à la Force Intérieure en combat, cela invalide les boni apportés par le Yubi-Jutsu pour cet assaut.

L'Art du Combat

En tant qu'expert en Taijutsu, l'art martial des ninjas, vous maîtrisez quatre formes de combat : les coups de poing, les coups de pieds, les projections et le lancer de Shurikens (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.

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

Coups de poing : 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 sous forme de dés à lancer et d'un modificateur (1D+1 par exemple, veut dire que vous lancez un dé et ajoutez 1 au résultat pour connaître les dégâts reçus). 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'1D+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 mourez et votre aventure s'achève là. 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 avant-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 subir 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, au 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 INTÉRIEURE

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-la avec sagesse. Vous commencez avec 5 points de Force Intérieure, votre maximum. Vous ne pouvez pas dépasser ce maximum.

DESTINÉE

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, votre score de Destinée est de 0. Au fil des aventures, il pourra monter ou descendre selon que l'on vous Bénira ou Maudira.

L'Équipement du Ninja

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

COSTUME 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 soit blanc, pour les voyages dans la neige, soit 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 ÉCLAIR

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

BRIQUET A SILEX

Pour allumer des feux.

ÉPEIRE MARINE

Salé et séché, ce poisson au venin redoutable est la base du poison des Fléchettes Empoisonnées. C'est aussi un moyen efficace de se débarrasser d'un chien de garde ou autre animal.

SANG DE NIL

Vous possédez une dose du poison le plus puissant du monde d'Orb. Sa collecte est particulièrement difficile et dangereuse, car il provient de l'aiguillon empoisonné d'un scorpion appelé Bouche du Néant, une engeance du dieu Nil. Vous l'aviez utilisée depuis bien longtemps, mais en avez trouvé une nouvelle dans les étranges trésors accumulés par l'Usurpateur.

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'aux limites des capacités humaines. Vous maîtrisez toutes les techniques de survie et 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'immobilité parfaite tenue pendant des heures, la maîtrise totale de l'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, relève de 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 reste sur votre Feuille de Personnage. Si vous n'avez plus de shurikens, vous ne pouvez plus utiliser cette Discipline.

ŒIL 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'empoisonnement.

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 serrés.

FLÉCHETTES 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.

DÉTECTION, CROCHETAGE ET DÉSAMORÇAGE

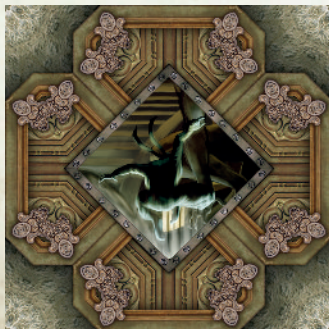
Cette Discipline permet d'ouvrir les verrous, les coffres et autres serrures. Un ninja adepte de cette Discipline dissimule toutes sortes de crochets et outils dans son costume, ainsi qu'un petit pied-de-biche. Il a également appris à repérer les pièges et à les désamorcer.

ESCALADE

Un entraînement complet au maniement du grappin et de 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 marcher aux plafonds.

Votre équipement apprêté et vos Disciplines choisies avec sagesse, vous êtes désormais un ninja. Votre Feuille de Personnage vous suivra au fil des livres de la Voie du Tigre et vos capacités pourront peut-être s'améliorer.

Rendez-vous au I.



À votre ceinture, la Torche Éternelle s'est éteinte ; seule une pâle lueur blafarde émanant des hauteurs insondables vous prodigue une lumière malade.

C'est tout juste si vous distinguez vos compagnons, amis comme ennemis, enchevêtrés tout comme vous dans la toile de Nullaq.

Les contours d'une caverne d'onxy se dessinent, les fils de soie vous ont arrêtés peut-être à un mètre du sol.

De nombreux corps, humanoïdes ou non, tous emmaillotés, vous entourent. Certains sont inertes depuis des éons.

Le Sceptre à l'emblème de votre famille, l'hippogriffe, est suspendu non loin. Vous ne pouvez pas vous permettre de perdre ce trésor séculaire dans l'ancre de la Veuve Noire.

Vous vous démez dans le cocon de soie et parvenez à libérer vos jambes, tandis qu'une masse grouillante s'approche de vous. La Veuve Noire.

Si, dans *Les Démons du Manmarch*, Cassandra a arraché l'Orbe de votre orbite, rendez-vous au **268**.

Si, dans *Les Démons du Manmarch*, Perdigan est tombée dans la toile, en vous accompagnant ou en tant que prisonnière de Cassandra, rendez-vous au **56**.

Sinon, votre vision périphérique vous informe que vos compagnons luttent désespérément contre la soie, sans beaucoup plus de succès que vous. Rendez-vous au **92**.

Les yeux sombres d'Amin s'abreuvent du moindre de vos mouvements.

Il est prêt à recevoir votre poing qui plonge vers son sternum. L'attaque lui est familière, voire attendue. Il pivote sur place, profitant de la vitesse pour planter son coude dans vos côtes. Vous perdez 3 points d'Endurance.

Si vous survivez, il tourne autour de vous, un sourire dissimulé sous l'étoffe couvrant son visage. "À toi l'honneur, Vengeur."

Qu'allez-vous utiliser ?

La Morsure du Cobra ? Rendez-vous au **59**.

La Patte du Tigre ? Rendez-vous au **71**.

L'Éclair Brisé ? Rendez-vous au **83**.

Le Cheval Ailé ? Rendez-vous au **109**.

Le Tigre Bondissant ? Rendez-vous au **175**.

Le Fléau de Kwon (si vous le connaissez) ? Rendez-vous au **221**.

Le Tourbillon ? Rendez-vous au **260**.

La Queue du Dragon ? Rendez-vous au **270**.

Les Dents du Tigre ? Rendez-vous au **280**.

1. La Veuve Noire



3

Vous vous trouvez sous un ciel noir, percé d'une lune au nacre malsain qui disparaît par intermittence, telle une farce divine.

Sous vos pieds, un chemin mène à un imposant édifice de cristal noir, aux murs agencés selon des angles impossibles, qui se tortille sous votre regard. La porte est ouverte, éclairée de couleurs changeantes.

Vous êtes dans une forêt de bambous. Quelque part, le Psaume du Rédempteur est chanté par une voix de ténor.

À votre surprise, vos mains ont une apparence fantomatique. En y regardant de plus près, ce sont tous les environs qui ont cette consistance éthérée.

Ajoutez vos scores actuels d'Endurance et de Force Intérieure : ce total correspond à votre Esprit. Inscrivez-le sur votre Feuille de Personnage. Si votre valeur d'Esprit tombe à 0 ou moins, votre aventure s'arrête ici. Votre Esprit n'a pas de maximum et, le cas échéant, il pourra dépasser sa valeur de départ.

Durant tout votre séjour sur les terres du Destin, les Disciplines, les objets et votre Habilité ne vous seront d'aucun secours. Seule comptera votre Destinée. Votre Destinée s'ajoutera à tous vos jets d'attaque.

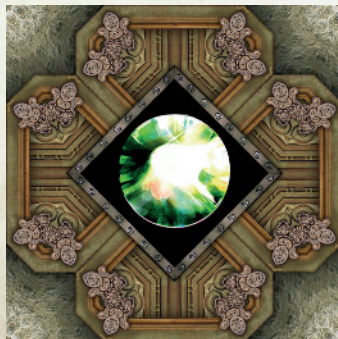
Allez-vous :

Chercher l'origine du chant dans la forêt ? Rendez-vous au **11**.

Vous diriger vers la porte ouverte ? Rendez-vous au **31**.

4

Les dieux vous abandonnent ici-bas, dans les entrailles du Rift, au fin fond de l'océan du mal d'Orb. La Veuve Noire est sur vous, pitoyable insecte paralysé sous ses mandibules. D'une patte, elle vous martèle le crâne sans aucune pitié jusqu'à ce que votre Orbe jaillisse dans une mare de sang et de cervelle. À présent qu'elle possède l'Orbe et le Sceptre, elle mènera bientôt ses enfants sous le soleil dans une éternité de ravages.



5

Vous donnez le Sceptre à Perdigan, qui tend vers lui une main brûlante de désir.

Vous l'assommez alors avec l'objet de sa convoitise, vous précipitant pour poser l'Araignée d'Onyx sur la toile. Celle-ci se met à fondre, mais sur un mot de Perdigan qui ouvre faiblement les yeux, l'Araignée d'Onyx devient subitement brûlante.

Vous n'avez pas d'autre choix que de la lâcher (*rayez-la de votre Feuille de Personnage*).

Votre groupe et vous vous ruez vers la caverne, dans l'espoir qu'elle vous mènera à l'abri des séides de la Veuve Noire.

Rendez-vous au **406**.

6

Malgré votre tête qui tournoie à vomir, vous vous précipitez au travers de la mare noirâtre d'où jaillissent les cristaux de glace.

Votre volonté de fer vous maintient debout, mais vous *perdez 2 points d'Endurance* quand les cristaux aspirent votre essence vitale.

Si vous survivez, vous atteignez l'autre rive et ne perdez pas une seconde de plus. Rendez-vous au **266**.

7

Vous pénétrez dans la petite chapelle éclairée par un chandelier aux flammèches vacillantes. Un sentiment de paix intérieure abreuve votre âme tourmentée tandis que vous lisez le Psaume du Rédempteur sur un rouleau calligraphié d'argent.

Vous récupérez 5 points d'Esprit.



La pièce n'a pas d'autre sortie. Vous attendez donc simplement que le mur s'ouvre à nouveau pour repartir dans le boyau ruisselant taillé à même la roche.

Rendez-vous au **19**.

Vous concentrez tout votre poids dans un Poing de Fer visant à briser la carapace de la créature.

DIABLE ALBINOS

Défense contre le Poing de Fer : 4

Endurance : 22

Dégâts : 1D

Chaque fois que vous touchez la créature, lancez un dé. Sur 5-6, vous vous blessez sur ses épines et perdez 1 point d'Endurance.

Si l'Endurance du Diable Albinos tombe à 8 ou moins, rendez-vous au **38**.

Sinon, il contre-attaque d'un coup de griffes rapide mais maladroit. Votre Défense est de 9. Si vous survivez, reprenez-vous l'initiative par un Cheval Ailé (rendez-vous au **18**), une Queue du Dragon (rendez-vous au **28**) ou à nouveau un coup de poing (revenez au début de ce paragraphe) ?

À votre demande, Solstice vous raconte le destin du Grand Maître Hengist.

“Il a été poignardé par un assassin de Némésis qui s'était introduit dans notre temple. Cet assassin, je vous l'assure, a appris ce qu'il en coûtait de commettre un tel sacrilège. Grâce à la thaumaturgie, j'ai stabilisé Hengist, mais il n'est pas encore tout-à-fait remis.”

Vous lui demandez pourquoi il n'a pas fait appel aux guérisseurs de Gristache.

“Le Temps est le meilleur des médecins, Seigneur. Vous et moi devrions travailler de concert, à présent. Ma requête est double, mais d'une grande simplicité : d'abord, l'exemption de taxes pour la durée de votre règne, afin que nous n'ayons à nous occuper que de nos prières et dévotions, comme cela était le cas avant votre arrivée. Et, bien sûr, retrouver ma place à la Chambre de l'Étoile, en tant que conseiller. En échange, notre aide contre le prétendant au trône vous est assurée.”

Il demeure silencieux lorsque vous lui demandez ce qu'il adviendra si vous n'acceptez pas ses conditions.

Allez-vous :

Accepter la proposition de Solstice ? Rendez-vous au **194**.

Le menacer de mort, à moins qu'il ne relâche Hengist sur le champ et ne vous aide ? Rendez-vous au **204**.

Décliner son offre et le prévenir qu'une fois votre trône récupéré, vous reviendrez chercher le Grand Maître avec tout Irsmun derrière vous ? Rendez-vous au **214**.

Décliner son offre et partir ? Rendez-vous au **381**.