

LA VOIE DU TIGRE 4

- LE GRAND MAÎTRE D'IRSMUN -

ÉDITION COLLECTOR RÉVISÉE

MARK SMITH ET JAMIE THOMSON

Direction de projet, 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

Traduction additionnelle et corrections par Amandine Fradique

Première impression française en octobre 2018 par Megara Entertainment
Sous licence de Fabled Lands LLP
Édition originale en 1986 par Knight Books

Copyright © 1986, 2018 Mark Smith and Jamie Thomson
Les auteurs ont donné leur consentement moral.

ISBN 979-10-93943-47-3

Avertissement

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

Note historique

Les ninjas ont réellement existé au Japon du 6ème siècle jusqu'au début du 17ème siècle. Durant une grande partie de cette période, les chefs militaires (appelés Daimyos) à la tête des clans nobles luttèrent pour s'emparer du pouvoir. Les ninjas étaient des hommes dont on ne connaissait pas le visage, des assassins et des espions professionnels. En somme, des machines à tuer qui mettaient leurs talents au service de quiconque serait capable de les payer. Historiquement, le ninja du Japon médiéval était apparemment capable de grands exploits et brillait par de nombreuses compétences décrites dans *La Voie du Tigre*. Ainsi, toutes les capacités attribuées aux ninjas sont basées sur la réalité ou tout du moins, ce qu'on en connaît.

GRANDS MAÎTRES

DE LA VOIE DU TIGRE

Gavin Udall
Luca Meregalli
Morgan Leecy
David Poppel
David Walters
Stuart Lloyd
Magnus Johansson
Y. K. Lee
Anders Svensonn
Roland Derhi
Magnus
'mufflon' Gunnarsson
Andrea
Balgin Stondraeg
Joe Snape
Graham Hart
Brett Easterbrook
Belinda Kelly
J. Quincy Sperber
Planète LDVELH
E.T.
Franck Teixido
Lee Barklam
Daniel Ley
Richard Loh Kern Liang
Rhel ná DecVandé
Michael Stevens
Chris Rusnak
Brett Bozeman
Holger Presch
Joshua Abramsky
Erik Zampoukos
Zacky Chun-pong Leung

André Roy
Michael Spencelayh
Pang Peow Yeong
& Family
Mustaffa Ehsan Sa'aid
John Lambert
Caninicus
Lyng-Sabatier Emmanuel
James O'Grady
Kevin Povey
Matt Goodall
Richard Harrison
Carl Mohr
Roger Sjögren
Dominic Marcotte
Xlatoc
Rob Chow
Edward Woodcock
Chris Young
Gene Yu
Scott Kuhn
Tim "Aardvark" Meakins
Brendan Hall
Katherine Malloy
Irina Pinjaeva
James Houston
Catprog
Steven Nelson
Tommi Koivula
Gavin Lambert
Jason Newman
Eric Applewhite

Ng Peng Keong
Valore
Mark Paterson
Grandmaster Matt
- the WerePaladin
Daniel Sandoval
Teo Wan Liang
Stuart Klatcheff
Steven Rouse
The Spillers
Martin Andersson
Daniel Lee Kong Leng
Paul Reinerfelt
Hildred Castaigne
Robert Murray
Benzie Dio
Ken Finlayson
Dave Polhill
Adrian Jankowiak
Karl Okerholm
Christian R. Leonhard
Adrian Briggs
Roberto Culora
Tony Flowers
Andrew Chang
Ken Nagasako
Chang Yee Fong
James Waldock
Iskander Khan
Jerrin Strongblade
Ronald Delval
Jonathan Caines
Richard McColm

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

ORB : RÉGION DE LA MER INTÉRIEURE



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

LES LÉGENDES DU MANMARCH

TOGAWA, MOINE DE KWON

Si Yaémon était un redoutable combattant en arts martiaux, les autorités sont d'accord sur le fait qu'il était surpassé dans le domaine spirituel par un illustre moine de Kwon.

Comme la majorité de son ordre, Togawa venait de l'île de la Plénitude, et il dévoua sa vie à son développement spirituel et physique. Il fut reconnu parmi ses pairs pour ses prouesses, développant bientôt ses pouvoirs au delà de ceux de ses tuteurs. Togawa méditait profondément sur le mythe du Rédempteur et il atteignit le statut de Grand Maître de l'Aube.

Ses études des mystères sacrés et des plans supérieurs de l'existence le menèrent à quitter sa position dans le Cercle Intérieur et à quitter les moines pour le bien de Naijishi, l'infortuné. Togawa se retira dans une vie de solitude et de contemplation dans les Montagnes de Gwalodrun, non-loin de la Passe de la Fortune. Plusieurs rapports de temples ont noté qu'il ne prit qu'un seul et unique apprenti pendant ce temps, mais les détails plus précis furent perdus dans l'histoire. Les décennies passèrent mais il ne devint ni vieux, ni infirme ; cela fut assimilé à ses méditations dans lesquelles son esprit flottait librement en dehors de son corps et chevauchait les vents des plans spirituels dans la recherche de l'éveil.



MANSE, LE MAGE DE LA MORT

Nous ne savons que peu de choses de ce sorcier malfaisant, connu comme le Mage de la Mort, mais il est certain que ses actes furent un fléau pour tout le Manmarch. Nous ne savons rien de son enfance. Il fut mentionné pour la première fois pour avoir apporté son aide de sorcier en déguisant magiquement le moine Yaémon ; une partie du plan pour voler les Parchemins de Kettsuin. Au moment de sa mort, ses pouvoirs avaient atteint une telle puissance qu'ils faisaient de lui le meilleur praticien des arcanes dans tout Orb.

Fervent de Némésis, le Principe Suprême du Mal, Manse était obsédé de savoir ce que contenait les Parchemins de Kettsuin (on disait qu'ils contenaient le pouvoir d'emprisonner et de torturer un Dieu pour toute l'éternité). Son livre de sorts et ses traités sur la nécromancie furent détruits dans le siècle qui suivit sa mort, mais certaines de ses obscures pratiques peuvent être interprétées comme des références à d'autres œuvres plus ou moins contemporaines. Les écrivains décrivent ses rituels : comment exécutait-il chaque dépravation dans sa recherche pour déchiffrer les parchemins, de l'invocation de démons à travers les plans de l'existence au sacrifice d'innocents pour gagner la faveur de son dieu sombre.

Le prix de ses rituels fut la pâleur mortelle que prit sa chair et son corps devint infirme. Il acquit un bâton en forme de cobra dans un duel magique qui l'opposa à son ancien tuteur âgé, qu'il tua avec le sort du Doigt de la Mort. Après cela, il fut dit que quelques fois les yeux de Manse devenaient rouges pendant la canalisation de ses sorts, comme si le rappel du sang versé teintait son âme. En réalité, la plupart des autorités des arcanes reconnaissent que Manse est assigné au symbole de l'oeil rouge sang, et nombreux de ses effets magiques répètent sa signature.

Sur l'île de la Plénitude, il fut responsable de la mort de nombreux fervents de Kwon, mais il fut incapable de tuer Vengeur ; c'est d'ailleurs cet échec qui le conduisit fatalement à la mort, assassiné par les propres mains du renommé ninja à la Forteresse de Guen Dach.



DEIRDRA, L'ENCHANTERESSE

L'utilisation de ses dons magiques menèrent Manse à sa propre fin mais tous les magiciens n'étaient pas consacrés à oeuvrer pour le mal.

L'énigmatique Deirdra est mentionnée de manière peu fréquente dans les sources, mais certaines références obliques insinuent qu'elle eut un plus grand rôle dans les histoires que cela apparaissait.

Elle était une jeune et douce humanoïde femme-chat. Ses origines sont obscures, mais l'on pensait qu'elle venait de la Cité des Fées. Elle adoptait souvent l'apparence d'une chanteuse, mais en réalité elle était une enchanteresse. Sa plaisante et mélodieuse voix pouvait laisser les auditeurs ensorcelés et incapables de résister à ses questions. Elle utilisait ses capacités avec sagesse et subtilité pour avantager les suivants des Dieux du Bien. Ses conseils, délivrés par les ailes de l'une de ses blanches colombes, pourraient avoir influencé les actions de beaucoup de héros de l'époque, y compris Vengeur.



TYUTCHEV, LE SEMEUR DE CHAOS

Tous ceux qui se sont retrouvés contre Tyutchev vous diront qu'il s'agit du plus dangereux homme ayant foulé les terres du Manmarch. En tant que membre des soi-disant « Semeurs du Chaos », il fut allié avec la guerrière Cassandra, le barbare Olvar et les magiciens Eris et Thaum. Beaucoup de descriptions insinuent qu'il était grand et maigre, plus grand que la plupart des hommes, et qu'il avait des cheveux blonds brillants très bouclés. Dans la bataille, il portait une longue épée bâtarde qu'il maniait avec l'agilité d'un chat. L'obscurité surnaturelle de sa cape noire était telle que ses opposants ne pouvaient jamais connaître sa position exacte.

Ses crimes sont trop nombreux pour être listés et il ne fait aucun doute que certains d'entre eux ont été oubliés, mais le meurtre de la Grande Prêtresse d'Ilustra devant son autel dans la ville de Haraith fut le plus abominable. On offrit une très grande récompense en échange de la tête de Tyutchev. Il semblerait néanmoins que cette prime n'ait jamais été touchée par qui que ce soit. Les histoires, toujours racontées par les voleurs de Guildes-Grisés-sur-la-Lande, relatent comment il a défait le voyou Heimdol dans l'auberge du Dragon Rouge.

Lorsqu'il fut payé par les moines de la Mante Écarlate pour récupérer les Parchemins de Kettsuin, son chemin croisa celui du ninja Vengeur. Dans une bataille dans les souterrains de Harith, Tyutchev parvint à s'échapper mais uniquement grâce à l'intervention du Dieu Nil en personne. Cette fuite imbiba son esprit de haine et il réfléchit à une vengeance.

Elle vint enfin dans les Crevasses du Rift où il tendit, avec l'aide Cassandra et Thaum, un piège pour le ninja. Il s'agit là des derniers rapports sur sa vie - personne ne sait s'il a su échapper aux entrailles d'Orb.



Tyutchev (à droite)

VESPERS, L'ÉPÉISTE

L'épéiste Vespers était un rival mortel de Tyutchev. Il faisait partie d'une bande de quatre aventuriers, endurcis par les contrées sauvages d'Orb. Ils attirèrent l'attention des bardes pour leur vendetta avec les célèbres « Semeurs du Chaos » autant que pour leur rôle dans la disparition du roi d'Irsmun.

Vespers était un fervent de Gauss, l'Enchanteur d'Armes. Il fut remarqué pour son arme enchantée, Manmaster, qui est capable de jeter un charme hypnotique sur ses ordres.

Une fresque dépeignant les trois compagnons gît dans la galerie attachée aux Halls de Gouvernance de Serakub, où ils voyagèrent quelques temps en compagnie du druide Wodeman. Vespers est illustré, portant un manteau avec un rouleau déployé attaché par un fil blanc sur sa poitrine, l'insigne de son dieu, Gauss.

Bien qu'il fut un combattant talentueux, la suite de sa carrière fut gênée par une blessure faite au bras avec lequel il maniait l'épée pendant une bataille acharnée contre un mort-vivant. Vespers reporta cette malchance sur son allié Eris, une source de beaucoup de rancunes entre eux. C'est à la suite de cette bataille que le groupe d'aventuriers rencontrèrent pour la première fois le ninja Vengeur, qui offrit au guerrier une seconde arme miraculeuse, capable de planer dans les airs et de se battre par elle-même - l'épée Dansante.

Vespers se retira de sa vie d'errance après une excursion dans les profondeurs du Rift pour poursuivre Tyutchev et ses compagnons.



THAUM, L'ILLUSIONNISTE

Lorsqu'il était un jeune homme, l'illusionniste Thaum se rendit aux Guildes du Savoir dans la cité de Guildes-Grises-sur-la-Lande pour étudier, sous le faux nom d'Elias. Il ne termina jamais ses études ; son tempérament ne convenait pas à la vie académique.

Bien qu'il fut officiellement attaché à Gauss, le mécène des Sages, Il adorait secrètement le dieu du chaos Anarchil, priant pour lui dans un sanctuaire secret au sein de sa mansarde.

Il commença à démontrer ses compétences magiques dans le marché de la ville, utilisant les distractions de ses illusions pour voler les foules. Lorsqu'il fit l'erreur de voler le guerrier Tyutchev, Thaum fut épargné au moment où il appela Anarchil pour le sauver. Impressionné, Tyutchev et plus tard Cassandra devinrent les alliés du jeune magicien. Il est décrit dans le Journal du prêtre Thybault comme portant habituellement des robes grises et une grande boucle d'oreille en or.

Après la bataille avec le ninja Vengeur qui prit place en dessous de la cité de Harith, Thaum décéda mais il revint à la vie grâce à une puissante magie de guérison. Il semble que Tyutchev et Cassandra aient porté son corps jusqu'à la lointaine Demeure des Fées pour achever sa résurrection grâce à la volonté des prêtres d'Anarchil qui s'y trouvaient.



Thaum (à gauche)

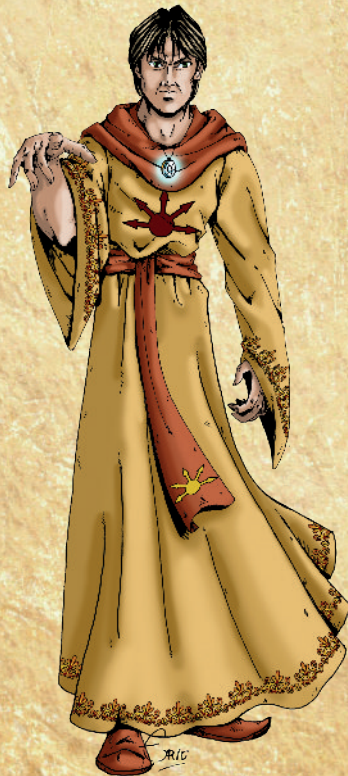
ERIS, LE MAGICIEN DE BÉATAN

Le magicien Eris ne fut pas toujours un fervent opposant de Thaum et des autres Semeurs de Chaos ; sa loyauté était souvent en conflit. Il était un dévôt du Dieu du chaos Béatan le Libre, et grandit dans la Cité des Maléfices. Peut-être fut-ce l'autorité de la Légion qui le fit se tourner vers Béatan ?

Il était décrit comme un « *individu extrêmement imprévisible et capricieux, mais pas complètement méchant* ». Il portait l'insigne de la roue à cinq rayons de Béatan, montrant les possibilités illimitées l'ayant mené à réaliser de bons actes plutôt que de mauvais.

En plus d'être le plus jeune, Eris fut le dernier à rejoindre les quatre compagnons. Il quitta la Cité des Maléfices en tant qu'allié pour Tyutchev et Cassandra, et se considéra lui-même comme un ami de ces vilains de renom. Lorsqu'ils furent plus tard rejoints par le barbare du Nord Olvar, Eris fut habité par le regret et se mit à craindre ses anciens amis ; il fuit leur compagnie. Ils le poursuivirent partout à travers le Manmarch jusqu'à ce qu'il trouve protection dans le temple d'Illustra dans la cité d'Harith.

Lorsque la Grande Prêtresse Aurora fut tuée par les Semeurs de Chaos, Eris rejoignit trois aventuriers – Vespers, Thybault et Taflwr (les trois aventuriers revenaient tout juste d'un long voyage vers Serakub) – et se lança à la poursuite de ses tueurs ; leur rencontre finale se déroula dans les profondeurs du Rift. On ignore si Eris survécut et retourna à surface ou s'il périt dans l'obscurité, plusieurs kilomètres sous la surface d'Orb.



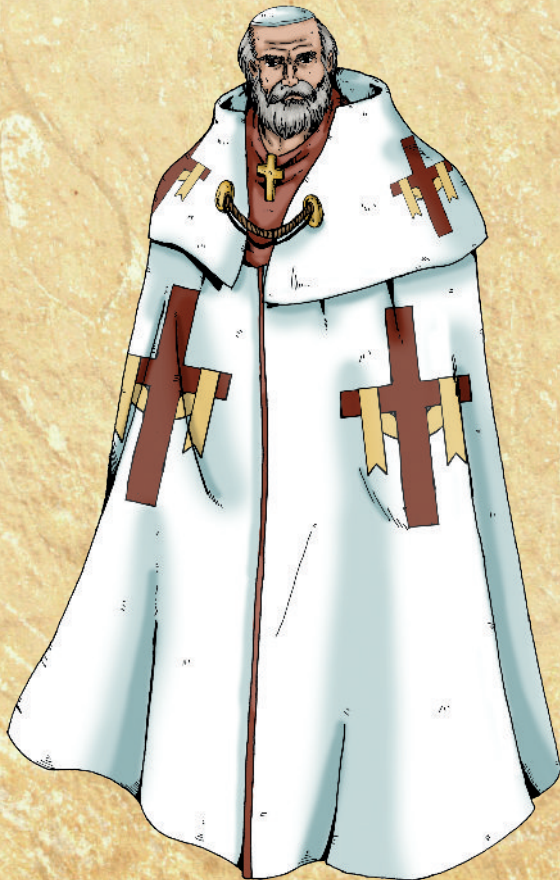
THYBAULT, PRÊTRE D'AVATAR

Le prêtre-guerrier Thybault, allié de Vespers, Eris et Taflwr, était le plus vieux des quatre compagnons, appartenant à la génération qui vint avant ses amis, mais il demeurait un talentueux combattant et soigneur, doté de vives réactions. Il était dévoué à Avatar, le Prince Suprême du Bien. Les rapports révèlent qu'il agissait souvent en tant que cerveau du groupe, et qu'il tentait de s'assurer que ses compagnons suivaient une voie morale. Ses réprimandes étaient parfois porteuses de conflits mais le plus souvent ses conseils étaient pris en compte.

Le Journal du druide Wodeman contient ceci : « *un sens inné de la vertu morale* ». Son Journal de l'époque a survécu en entier, détaillant la vie de ses compagnons d'aventure dans les terres du nord et au delà du Rift, leur rencontre avec le magicien Eris et leur rivalité avec les Semeurs de Chaos.

La fresque de Serakub le montre dans une robe blanche avec la croix rouge d'Avatar, portant son fléau se terminant par des boules pointues. Il était également connu pour son superbe étalon qu'il obtint pendant ses voyages dans l'est, un cadeau d'un seigneur elfe. Comme la plupart de ses amis, Thybault fut manquant à l'appel pendant l'expédition finale dans le Rift.

Il semblerait qu'il ait été blessé, tué peut-être, par l'épéiste Cassandra, mais nous ne savons rien de plus que cela.



TAFLWR, PRÊTRE D'ILLUSTRA

Taflwr était un ami et un compagnon de Thybault. Il était un prêtre d'Illustra, la Fontaine de l'Amour. Bien qu'il ne fût pas un combattant comme son allié, il était réputé pour sa bravoure en combat. En particulier, on se souvint de sa vaillance durant une bataille désespérée avec un puissant groupe de trolls. Il favorisait de lourdes armures et se battait avec un marteau dans la bataille. La fresque de Serakub le montre avec une cape et un bouclier vert, chacun comportant la croix blanche de sa déesse.

Taflwr était accommodant et agissait souvent comme un médiateur entre ses compagnons souvent irritables. C'est Taflwr qui persuada ses amis de rechercher et de traduire en justice Tyutchev, Olvar, Thaum et Cassandra, la bande maléfique qui osa s'aventurer dans la grande cathédrale d'Illustra et tuer la Grande Prêtresse de l'ordre Immaculé d'Illustra devant son propre autel. Comme pour Thybault et Eris, aucun autre rapport n'existe après leur voyage infortuné dans le Rift.



La Grande Prêtresse d'Illustra

AIGUISHI, LE MAÎTRE D'ARMES

L'homme qui devint connu comme étant le Maître d'Armes naquit comme noble samourai sur l'île de l'Abondance mais fut abandonné par sa famille dans la Cité des Maléfices à un jeune âge pour devenir un moine de la Mante Écarlate. Il monta rapidement en grade dans l'Ordre grâce à sa maîtrise des armes, particulièrement l'arc, le naganita et le nunchaku. On dit qu'il a tué son tuteur dans un duel tendu, avec une simple petite lame, gagnant ainsi son nom, Aiguichi (C'était le mot samourai pour « dague » : son nom de famille originel est oublié), ainsi que beaucoup de renommée.

Aiguichi était le favori de Yaémon, le Grand Maître de la Flamme et chef de son ordre.

Ils s'entraînèrent tous les deux dans les contrées enneigées du nord. Leurs prouesses étaient inégalables. Ils étaient même depuis un certain temps en quête des Parchemins de Ketsuin, cherchant des réponses à propos des secrets des Mots du Pouvoir qu'ils contenaient.

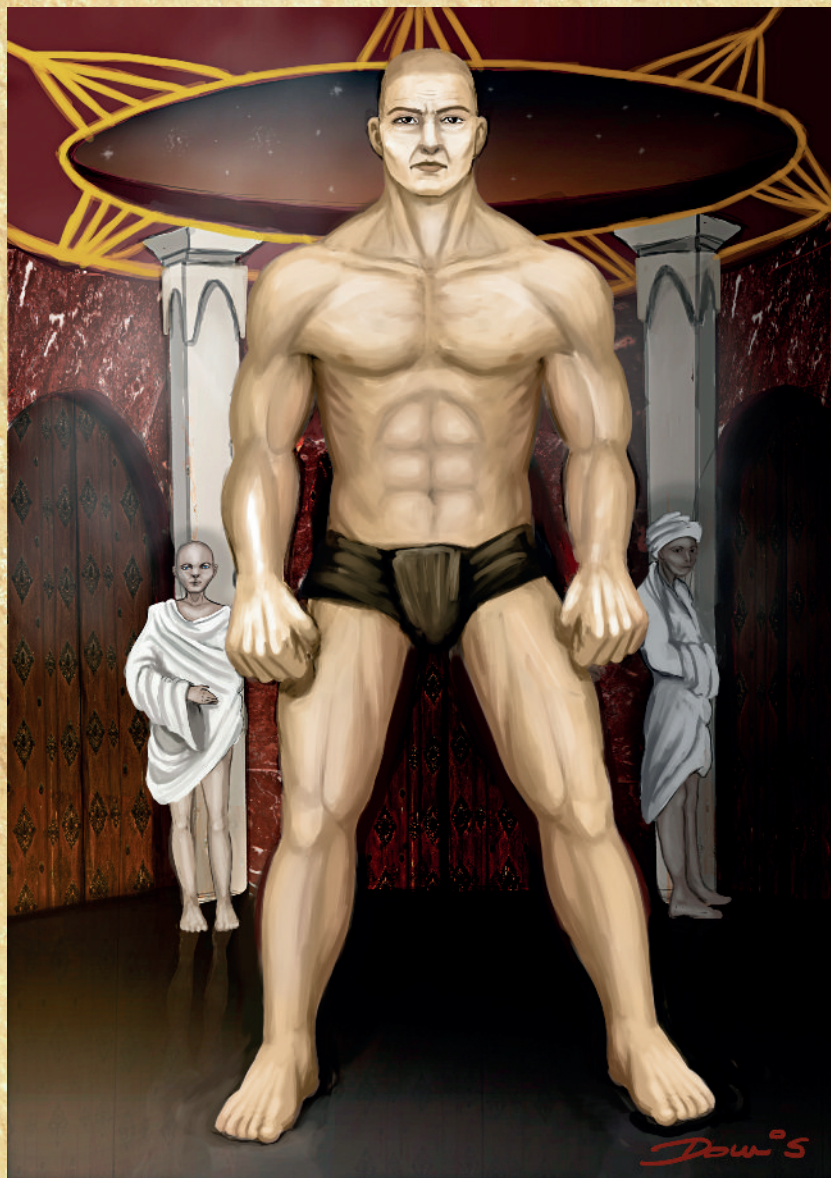
Après la mort de Yaémon par les mains de Vengeur, Aiguichi chercha à se venger en défiant le ninja dans un rituel défi de l'honneur, dans le cercle de Vasch-Ro. Les contes vont à l'encontre de son destin : certains disent qu'il n'obtint jamais son duel et qu'il devint à la place le nouveau chef de son ordre, tandis que d'autres disent qu'il fut tué par Vengeur à l'intérieur des pierres du cercle.



GOROBEI, INITIÉ DU CERCLE INTÉRIEUR

Si Aiguichi était un Maître des Armes exceptionnel, le moine Gorobei était légendaire pour ses prouesses au combat à mains nues, un expert dans les techniques de lutte. Il venait d'une de la lointaine île des Songes Paisibles et était réputé pour être une montagne humaine.

On disait que ses muscles n'étaient égalés que par sa considérable force intérieure et son endurance. Partisan loyal de Kwon, Gorobei a plus d'une fois passé les essais exténuants sur l'île d'Abondance pour obtenir le titre de Grand Maître. Titre qu'il aurait apparemment obtenu plus tard. Il était connu comme étant le compétiteur et l'ami du ninja Vengeur, et jugé suffisamment digne de confiance pour assister le ninja de renom en escortant les Parchemins de Ketsuin perdus, dans leur étape finale de retour jusqu'au Temple du Rocher.



FOXGLOVE DU LOTUS JAUNE

La maligne et captivante Foxglove était beaucoup de choses : une courtisane ; une espionne ; une enchantresse ; ainsi qu'une prêtresse de Nemesis. Les premiers rapports l'indiquent comme étant un membre de l'Ordre du Lotus Jaune dans le château de l'Usurpateur à Irsmun, un ordre dont elle devint bientôt la dirigeante. Le signe secret de l'Ordre était une marque jaune peinte sur le coude.

Le Lotus Jaune rassemblait les espions de l'Usurpateur. Ils n'étaient pas vraiment appréciés du peuple, pour leur habitude à patrouiller dans la ville, déguisés à la recherche de bavardages séditieux. Foxglove n'avait pas son pareil pour parvenir à découvrir ce qui se passait dans la lie de la société.

Il y a beaucoup de portraits et de statues d'elle qui ont disparus. Elle était une figure impressionnante et saisissante, exceptionnellement belle. Elle n'était que rarement vue sans fard à joues et autres types de maquillage, et son apparence dénotait une vive intelligence.

Il semblerait que l'ordre de Foxglove n'ait pas été dissout pendant le règne de Vengeur, bien que son influence diminua grandement. Lorsque la cité fut attaquée par les forces obscures du Rift pendant l'absence de Vengeur, Foxglove fut accusée de conspiration et d'avoir ouvert les portes de la ville aux forces du mal, bien que la vérité sur cette accusation ne fut jamais révélée. Comme beaucoup de ses contemporains, on suppose qu'elle a péri dans les profondeurs du Rift.



CASSANDRA

Si Foxglove comptait sur la subtilité et son astuce naturelle pour parvenir à ses fins, la guerrière Cassandra se contentait quant à elle de sa force, son agilité et son caractère imprévisible. Avec Tyutchev, elle était un membre fidèle des Semeurs de Chaos, et comme lui un admirateur du Dieu Anarchil. Thybault la décrivit comme « *une belle jeune femme parée dans un ensemble étrange d'armure* ». Elle se battait avec la grâce d'une panthère, maniant une épée enchantée.

Nous savons qu'elle était dédaigneuse dans son comportement et avait le sang chaud. Dans la bataille avec Tyutchev et plus tard Thaum, elle se montra redoutable, bien entraînée et habile.

Elle fut faite prisonnière par le roi d'Irsmun après le pillage de la cité par les forces du Rift, mais il semblerait qu'elle se soit récemment échappée. Il est probable qu'elle rôde à présent avec les autres Semeurs de Chaos dans les entrailles du Rift.



GOLSPIEL BOUCHE D'ARGENT

Irsmun, après des générations d'épreuves, devint graduellement une prospère cité d'échanges où les opportunistes pouvaient trouver fortune s'ils étaient prêts à prendre suffisamment de risques.

Golspiel arriva à Irsmun en tant que marchand accompli de Griseguildes-sur-la-Lande. C'est un homme sournois et talentueux qui trouvait son ancienne cité un peu trop restrictive à son goût. C'est à Irsmun que Golspiel commença son ascension depuis son grand magasin pour devenir l'indétrônable chef de la Guilde des Marchands, le porte-parole de tous les commerces, gérant les économies de la ville, usant de racket si besoin. Il fonda sa propre armée privée, dirigée par son général-mercenaire Antocidas le Borgne. La croissance de sa fortune était seulement égale à celle de sa corpulence, déjà considérable, et il devint si gros que les bardes l'utilisaient comme exemple pour les commérage sur ce genre d'excès.

Les légendes diffèrent à propos de ce qui amena Golspiel à abandonner sa vie prospère dans la ville. Certains disent qu'il trahit Vengeur pendant l'usurpation du trône et qu'il prit ensuite fuite, bien que d'autres pensent que Golspiel s'allia avec le ninja pour l'aider à reprendre la ville, et que c'est seulement ensuite qu'il prit la fuite avec une petite part de ses biens. Dans les deux cas, nous savons que Golspiel a voyagé vers le sud, est revenu dans à Griseguildes-sur-la-Lande, et qu'un an plus tard il reprit de nouveau la route vers le sud pour trouver de nouvelles opportunités au delà de Dhervan où, fidèle à ses habitudes, il amassa une fois de plus d'importants biens et pouvoirs.



DORÉ LE JEUNE, PALADIN DE ROCHEVAL

Le Paladin Doré le Jeune n'était pas natif du Manmarch. Il venait en effet d'un foyer éloigné, installé parmi les innombrables îles de la Mer Intérieure. Si le marchand Golspiel consacra sa vie à rassembler toujours plus de richesse, Doré était seulement dévoué à contrer les forces du mal. Il garda uniquement les possessions dont il avait besoin pour atteindre son but et donna le reste de son butin aux pauvres.

Il fut membre des Chevaliers de la Forteresse du Dragon, un guerrier et un dévot de Rocheval, (Prince des Chevaliers Errants, Dirigeant des Saints et des Saintes). La légende dit que Rocheval était jadis lui-même un Paladin, un mortel qui gagna les faveurs des Dieux. Il fut si héroïque et si pur qu'il devint lui-même un Dieu, un exemple durable pour ceux qui souhaitaient combattre le mal et le chaos. Il est probable que le rêve de Doré est de gagner sa propre place dans le Jardin des Dieux.

Même avec les normes de son temps, Doré fut considéré comme un fanatique : l'un des parchemins que j'ai pu récupérer contient, à son propos : *« on pouvait voir le zèle de pureté dans ses yeux, qui était quelque part effrayant tant il était intense »*. Il passa une très grande partie de sa vie à quêter, cherchant à combattre sans relâche ses ennemis. Par exemple, il fut raconté qu'il passait chaque année à se rendre au moins une fois vers les régions infectées par le mal, au bord du Rift, et il attendait patiemment que les orques émergent du gouffre pour les en repousser.

Le dernier rapport raconte sa capture et son emprisonnement dans cette immense abîme - personne ne peut dire ce qu'il s'est passé par la suite.



GLAIVAS, LE SEIGNEUR RÔDEUR

Glaivas fut citoyen du port de Tor. Le peuple de cette ville maintient que sa maison est toujours debout aujourd'hui, dans un jardin enchevêtré et entouré de barrières forgées dans le fer, dans la Rue du Temple. Glaivas était décrit comme un « grand homme déterminé » qui attirait l'attention avec sa cape de rôdeur d'un vert sombre. Il était fervent de la Mère de Toutes Choses, Préservatrice de la Vie. Il possédait un don dans l'art de la guérison, bien qu'il montrât également d'étonnantes capacités dans l'art de manier l'épée. Il était probablement l'un des plus grands voyageurs parmi les hommes de son âge. Les archives en témoignent : il navigua sur les océans du sud, suivit les littoraux de la Mer des Cinq Vents, parcourut la Baie d'Eulos et la Mer de Szeged, ainsi que les montagnes et les cités des détroits de Ioun dans le lointain nord-est. Il révéla des connaissances sur la terrifiante Vallée des Rois Liches qu'il pouvait seulement avoir obtenus par lui-même. Il est même possible qu'il ait aussi visité le nouveau continent d'Uttelende, aux frontières d'Orb, où les étoiles sont étranges.

Il possédait assurément la bibliothèque de cartes les plus précises qu'il pouvait exister en dehors des Guildes du Savoir. Il voyagea également vers l'ouest, atteignant les Îles des Songes Paisibles pour révéler aux moines qui s'y trouvaient le terrifiant complot que préparait Yaémon avec les Parchemins de Ketsuin.

Il devint plusieurs années plus tard Général de l'armée de Tor et s'assura qu'elle était prête à marcher contre la Légion de l'Épée de Damnation à tout instant. Il commanda également une petite compagnie de rôdeurs d'élite qui défendit la cité d'Irsmun lors de la bataille du Pont Lumineux. Son action sembla lui attirer l'attention des forces obscures. Après de nombreuses tentatives d'assassinat à son encontre, toutes échouées, il fut capturé tandis qu'il quêtait aux côtés du paladin Doré et fut fait prisonnier dans les entrailles d'Orb. À ce jour, son destin demeure inconnu.



ANTOCIDAS LE BORGNE

Le mercenaire Antocidas, comme Glaivas, était un mercenaire, destiné à vendre ses services aux riches. Il était un très grand homme, environ 2 mètres et était très musculeux. Son visage anguleux était défiguré par une cicatrice violette courant de son oreille à ses cheveux dans laquelle elle disparaissait. Pour couvrir son œil meurtri, il arborait un bandeau d'or. Parmi ses soldats, son surnom était « cyclope », mais aucun n'osait l'utiliser devant lui. Il portait également une armure de cuir bouilli griffée, la marque de son commerce de mercenaire.

Il est né dans la ville maléfique de l'Aube Grise. En tant que jeune homme, il se porta volontaire parmi les mercenaires pour l'Empire dans la deuxième croisade vers le sud. Mais ils furent brisés par l'armée de Gynouebbe. Leurs officiers furent tués ou faits prisonniers, Antocidas fut élu comme chef et il dirigea l'armée restante à travers le territoire ennemi pour finalement revenir vers les cités alliées. Ce fut pendant cette retraite qu'il perdit un œil, touché par un javelot. Ses exploits l'ont amené à être employé par le marchand Gospiel qui visitait la ville dans le cadre de l'expansion de son empire de commerce. Depuis ce jour, il fut le chef de l'armée privée de mercenaires du marchand, grassement payé.



FICHE DE PERSONNAGE DU NINJA

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

DISCIPLINES DE NINJA + *Shurikenjutsu*

OUTILS NINJA

Costume de Ninja

Tuba

Manches de fer

Garot

Poudre-Éclair

Silex & amadou

Poisson-araignée

Sang du Dieu Nil

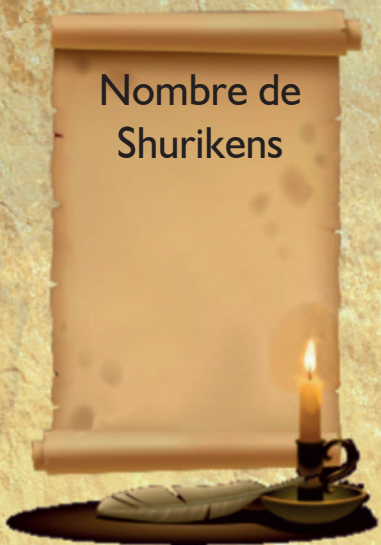
ENDURANCE

FORCE INTÉRIEURE

Commence à 20

Commence à 5

OBJETS SPÉCIAUX

A scroll with the text "Nombre de Shurikens" is displayed on a textured, golden background. To the right of the scroll is a lit candle in a holder, and below it are some papers and a quill pen.

Nombre de
Shurikens

Commence à 5

NOTES

FICHE DE RENCONTRES DE COMBAT

Nom :

Endurance :

Nom :

Endurance :

Nom :

Endurance :

Nom :

Endurance :

Nom :

Endurance :

Nom :

Endurance :

Nom :

Endurance :

Nom :

Endurance :

Nom :

Endurance :

Nom :

Endurance :

Nom :

Endurance :

Nom :

Endurance :

Charte Royale

Les quatre conseillers de la Chambre de l'Étoile sont :

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Le guet est assuré par (cocher l'une des cases) :

- Perdigan et l'Ordre du Lotus Jaune
- Force Gwyneth et les Palaches de Dama
- Antocidas le Borgne et les Mercenaires de Golspiel
- Le Temple de Némésis
- La population

Vos gardes du corps sont (cocher l'une des cases) :

- Okinaba et ses Samourais
- Les Palaches de Dama
- Les moines de Kwon

L'armée est composée de (cocher l'une des cases) :

- Les soldats de l'Usurpateur
- Force Gwyneth et les Palaches de Dama
- La milice civile dirigée par le Démagogue

Les réserves du Trésor sont de :

- (moins les dépenses de la Couronne) ... Talents
- ... Talents
- ... Talents

(soustrayez ce dernier nombre de vos points de POPULARITÉ)

POPULARITÉ :

2									
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--



LE CHEMIN DE VENGEUR

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

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

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

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

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

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

Ninja No Chigiri

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

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



LE NOUVEAU SUZERAIN

Le premier-né de votre famille sur quatre générations a porté la marque du roi missionnaire, et votre père biologique était le suzerain d'une grande cité dans le Manmarch : Irsmun. Bien que la nuit soit tombée depuis longtemps, la ville tout entière résonne encore des cris de joie saluant votre victoire sur l'être démoniaque qui avait usurpé votre titre.

Vous êtes le Grand Maître d'Irsmun, et votre règne commence. Épuisé, mais le cœur plein d'un bonheur sans égal, vous montez jusqu'au sommet de la grande tour du Palais dominant la cité. Songeur, vous suivez des yeux l'avenue bordée de citronniers menant au Palais. À quelques centaines de mètres, après avoir dépassé les demeures des intendants et des serviteurs, elle atteint un vaste carrefour où s'élèvent deux bâtiments dépassant tous ceux de la ville.

L'un d'eux est le temple de Némésis, le Principe Suprême du Mal, dont les sombres tours semblent vouloir griffer le ciel. Là se situera à n'en pas douter la source de vos difficultés futures. Car pour gouverner en paix, il vous faudra surveiller de près ses dévots.

L'autre bâtiment, en forme de pyramide, est le temple de Dama, la Guerrière des dieux. Ses disciples étaient de fidèles gardiennes de la loi sous le règne de votre père.

Leur faisant face, mais d'une taille plus modeste, se dresse le temple en pierres blanches d'Avatar, le Principe Suprême du Bien. À son sommet claque une bannière blanche qui a été hissée en votre honneur.

Plus loin vous distinguez une zone plus sombre : le grand parc où se trouve le temple de votre propre dieu, Kwon le Rédempteur. À côté de ce lieu de calme et de silence, les quartiers commerçants illuminés, et d'où s'élève une rumeur joyeuse, forment un étrange contraste. Ce sont les habitants de ces quartiers qui, suivant leur chef - le Démagogue - se sont les premiers soulevés pour vous aider à vaincre l'Usurpateur.

Plus loin encore, l'imposant temple du Temps s'élève telle une immense sentinelle dans l'obscurité. Aucun signe ne pourrait vous indiquer si les prêtres qui l'habitent vous sont favorables ou hostiles. Combien de temps vous faudra-t-il pour imposer votre autorité à cette ville des plus cosmopolites, dernier bastion de la présence humaine avant le Rift, royaume des Démons? Le Rift qui s'ouvre à l'est, à quelques heures de cheval seulement. C'est d'ailleurs à l'est d'Irsmun que se dressent les plus hautes murailles qui défendent votre ville. À l'évidence, c'est de l'est que surgiront les dangers qui ne manqueront pas de vous menacer, vous, le Grand Maître d'Irsmun. À cette pensée, votre sentiment de bonheur s'évanouit pour ne laisser place qu'à une intense fatigue. Le petit jour n'est pas loin ; il est temps de prendre un peu de repos.

AVANT DE VOUS LANCER DANS L'AVENTURE...

La Charte Royale vous aidera à jouer à travers cette aventure en tant que souverain de la cité d'Irsmun. Utilisez-la pour avoir toujours un œil sur les décisions que vous prenez.

La partie traitant des taxes et de la popularité vous sera expliquée au fur et à mesure de votre lecture.

Si vous n'avez pas lu ou terminé le livre 3 : *l'Usurpateur d'Irsmun* 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 3, 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. Après avoir inspecté les effets personnels du dernier Usurpateur, vous trouvez de quoi remplacer votre Sang du Nil.

Vous continuez également le livre 4 avec les objets spéciaux que vous auriez pu trouver pendant votre voyage vers Irsmun. 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 : ID +1 » ou « 2D » ou « ID +2 ». Lancez simplement le nombre de dés indiqués et ajoutez le chiffre indiqué, c'est le total des dommages qui vous sont infligés. Cependant, vous pouvez tenter une **Parade** (voir **Parade** ci à droite) pour éviter les dégâts.

LE COUP DE PIED

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

LA MISE À TERRE

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

ENDURANCE

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

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

LA PARADE

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

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

LA FORCE INTÉRIEURE

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

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

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

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

CHANCE ET DESTIN

La chance joue son rôle et la déesse 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

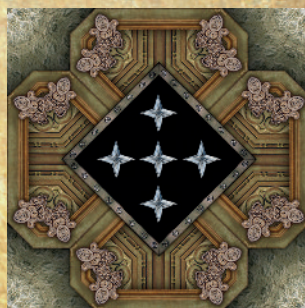
Ils vous permettront d'allumer des feux lorsque vous le désirerez et ce, sans limite.

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.



1

Lorsque vous pénétrez dans la somptueuse chambre royale, vous poussez un soupir de bien-être à la vue du grand lit recouvert de fourrures rares et vous vous glissez aussitôt avec délectation dans les draps de satin. Rassuré par la présence des moines du Temple de Kwon qui montent la garde à votre porte, vous sombrez bientôt dans un profond sommeil. Ces cérémonies du couronnement ont fini de vous épuiser après la terrible lutte qui vous a opposé à l'Usurpateur. Dès demain, vous devrez exercer le pouvoir et jouer votre rôle de Suzerain d'Irsmun. Malgré l'hommage que vous ont rendu les plus puissants personnages de la ville, de nombreuses difficultés vous attendent encore.

Au matin de ce premier jour du mois des Moissons, vous vous réveillez en pleine forme. Vous n'aviez pas dormi aussi bien depuis longtemps ! Déjà de gracieuses servantes se précipitent pour vous baigner et vous habiller, en poussant des cris d'admiration devant votre corps bronzé et musclé. Vous prenez ensuite un léger repas en tête à tête avec Parsifal, le Suprême Grand Maître du Temple de Kwon. Celui-ci vous annonce que votre père, le Maître du Savoir, avait réglé à l'avance, en prévision de sa succession, le déroulement des cérémonies et établi les obligations du nouveau Suzerain d'Irsmun à son premier jour de règne.

— Le Maître du Savoir ne gouvernait évidemment pas seul, vous explique Parsifal. Il était entouré de quatre sages réunis au sein du Conseil Privé de la Chambre de l'Étoile.

Tandis que vous avancez majestueusement jusqu'à la Salle du Trône, escorté par des moines de Kwon et quelques courtisans de l'Usurpateur qui n'ont pas fui, Parsifal vous détaille la procédure :

— Tous ceux qui considèrent comme un honneur d'être votre Conseiller personnel attendent dans le vestibule. La tradition veut qu'ils vous soient présentés un par un et dans l'ordre de leur arrivée. Ce sera à vous seul, Majesté, de décider s'ils doivent siéger ou non à la Chambre de l'Étoile. Mais rappelez-vous que seuls quatre d'entre eux peuvent être nommés Conseillers Privés.

Rendez-vous au 41.

2

Vous remontez rapidement au-dessus de la vallée. Après une longue et pénible ascension des Monts de la Solitude, froids et inhospitaliers, vous descendez dans une plaine sauvage et désertique. Peu désireux d'y laisser blanchir vos os, vous la traversez d'un bon pas et vous arrivez enfin dans une région plus accueillante. Comme vous devez traverser la Mer Intérieure, vous vous laissez guider vers elle par les senteurs marines que porte le vent. Votre voyage s'étant jusqu'à présent déroulé sans incident, vous récupérez 3 points d'Endurance. Lorsque vous arrivez enfin au bord de la mer, vous apercevez un paisible village de pêcheurs aux modestes maisons de bois. Vous décidez alors de vous y rendre par la plage, en marchant dans l'eau pour vous rafraîchir les jambes. Près d'un ponton délabré, trois hommes chargent des filets dans une barque. Vous vous approchez d'eux en saluant aimablement celui qui semble être leur chef : un homme au visage buriné, aux dents noircies par le tabac à chiquer, vêtu d'habits sales et grasseux.

— Hé, par tous les dieux ! Un étranger ! s'exclame le Capitaine. Que nous voulez-vous ? demande-t-il d'une voix méfiante et inquiète. Nous ne sommes que de pauvres pêcheurs. J'espère qu'il ne s'agit pas de payer encore un tribut à l'Île des Voleurs ? Nous n'avons plus rien !

Vous lui affirmez aussitôt que vous venez en ami, mais cela ne semble pas apaiser ses craintes. Comme vous vous doutez qu'il ne se risquerait pas à franchir les Crocs de Nadir, vous lui proposez tout simplement d'acheter son bateau. Votre proposition semble le rassurer mais il refuse pourtant énergiquement.

— Pas question, dit-il, c'est mon gagne-pain ! Comment pourrais-je nourrir ma famille, si je n'ai plus mon bateau pour pêcher ?

— Emmenez-moi au moins jusqu'à une des cités de la Mer Intérieure où j'ai des chances de pouvoir acheter un bateau.

— Combien offrez-vous ? demande-t-il soudainement.

Allez-vous lui donner 10 Pièces d'Or (rendez-vous au 24) ou 20 Pièces d'Or (rendez-vous au 60) ?

3

Après les discussions concernant l'armée, le Conseil Privé décide de ne pas se réunir avant une décade pour vous laisser le temps d'apprécier les effets de votre décision sur la population de la cité.

Si votre Popularité est inférieure ou égale à 0, rendez-vous au 315. Sinon rendez-vous au 325.

4

Vous levez l'anneau du Scorpion au-dessus de votre tête tandis que vos paroles résonnent encore longuement dans la clairière. Après un long silence, vous entendez soudain :

— Quel est donc le Mot, Celui qui Commande l'Ombre Secrète ?

Vous vous tournez de tous les côtés sans voir personne. Vous jurez tout bas car vous ne connaissez ni mot de passe ni formule rituelle.

Allez-vous vous précipiter à l'abri des rochers (rendez-vous au 406) ou dire d'une voix forte : « Je n'ai pas le temps de m'amuser ! Ma mission est de la plus haute importance et le Grand Maître souhaitait que je lui rapporte ces nouvelles aussi vite que possible ! Laisse-moi passer ou tu encourras sa colère ! » (rendez-vous au 136) ?

5

Le Démagogue est très nerveux et sa voix change continuellement de registre.

— Si le peuple réagit avec tant d'ardeur, ce n'est que pour saluer la bonne nouvelle de votre couronnement, Majesté. Ne serait-il pas temps d'accorder aux citoyens de cette cité la possibilité de faire leur propre police ? Le Guet, c'est le symbole même de l'oppression. Nous

devons, au contraire, inciter les habitants à dénoncer ceux qui commettent des infractions.

Retournez au 373.

6

Au moment où le Grand Maître des Ombres zèbre l'air de sa lame, vous bondissez, jambes en avant, pour le mettre à terre. (N'oubliez pas qu'il peut avoir déjà perdu quelques points d'Endurance.)

GRAND MAÎTRE DES OMBRES
Défense contre les Dents du Tigre : 7
Endurance : 15
Dommages : 1D + 1

Si vous réussissez, votre adversaire est projeté à terre et, avant qu'il ait le temps de se relever, vous en profitez pour le frapper d'un coup de pied (rendez-vous au 30) ou d'un coup de poing (rendez-vous au 18), en ajoutant *2 points à votre Habileté au poing ou au pied*, pour cet Assaut seulement. Si vous échouez dans votre mise à terre, le Grand Maître des Ombres parvient à vous déséquilibrer de son bras gauche et, au moment où vous tombez, il se retourne brusquement et vous frappe violemment dans le dos. Votre Défense est de 6. Si vous êtes encore vivant, allez-vous exécuter un Éclair Brisé (rendez-vous au 30) ou une Morsure du Cobra (rendez-vous au 18) ?

7

Dans la plupart des cités du Manmarch, la coutume veut que l'on se procure de l'argent en levant un impôt sur les temples, de sorte qu'une partie de l'argent que leur versent les fidèles revient au Trésor. C'est justement pour décider de la manière de répartir ces taxes entre les différents temples que le Conseil Privé se réunit de nouveau un peu plus tard dans la journée. Quels que soient les personnages présents — Parsifal, Force Gwyneth, le Surintendant, Solstice, Golspiel, le Démagogue ou Gristache —, ils doivent placer leur poing sur la table pour indiquer qu'ils désirent prendre la parole. Celui qui ne le fait pas n'a pas d'avis à formuler ou ne souhaite pas en donner.

Vous pouvez accorder la parole à n'importe qui de l'assistance ou à vos quatre Conseillers, mais en respectant l'ordre suivant : Parsifal ou Force Gwyneth (rendez-vous au 19), le Surintendant (rendez-vous au 37), Solstice (rendez-vous au 183), Golspiel (rendez-vous au 193), le Démagogue (rendez-vous au 67) et Gristache (rendez-vous au 77). Lorsque vous avez entendu le ou les Conseillers dont vous aurez demandé l'avis, rendez-vous au 87.

8

Vous lancez adroitement le Shuriken qui se plante en vibrant dans le dos de votre cible. Sous le choc, la silhouette vacille et, à votre grande surprise, se brise en mille morceaux. Vous comprenez aussitôt qu'il ne s'agissait que d'un mannequin. Vous êtes tombé dans un piège ! À ce moment-là, une trappe s'ouvre dans le plafond et un Ninja vêtu de noir, un Sai — une pique à deux pointes effilées — dans chaque main, saute souplement sur le sol, prêt à frapper à l'endroit où vous auriez dû être. Il ne vous a pas vu ! Sifflant de rage, il jette des regards inquiets

de tous côtés. Vous profitez de son hésitation pour bondir. Il a à peine le temps de se retourner pour vous affronter que vous êtes sur lui et que vous tentez de le frapper à la gorge d'une puissante Morsure du Cobra. La Défense du Ninja du Scorpion est de 7.

Si vous réussissez votre coup de poing, rendez-vous au 20. Sinon rendez-vous au 32.

9

— Par tous les dieux, fuyez ! hurle quelqu'un.

La foule se disperse précipitamment, dans une bousculade générale. Levant les yeux, vous apercevez alors une nuée de dragons rouges et noirs qui fondent sur la ville. L'air est plein des battements de leurs grandes ailes de cuir. Tandis que les prêtres courent se réfugier dans le temple, les soldats viennent entourer leur chef et son fils.

— Je n'en ai jamais vu autant à la fois ! s'exclame Paladin d'un ton sinistre. À vos postes ! hurle-t-il à ses soldats qui se précipitent aussitôt pour occuper le sommet des tours.

Les dragons plongent alors sur la cité et les balistes entrent en action. D'énormes flèches sont tirées sur les monstres, arrachant leurs écailles ou allant se planter dans leur ventre mou et vulnérable. Les prêtres de Rocheval apparaissent à leur tour sur les toits des temples ; des éclairs blancs jaillissent de leurs mains en direction de la masse compacte des dragons. Tous ceux qui sont touchés tombent en tournoyant dans les filets tendus. Puis les dragons se regroupent et déclenchent une terrible offensive contre la ville. Les dragons rouges se mettent à cracher de grandes flammes tandis que les dragons noirs lancent des jets d'acide. Bizarrement, ils semblent moins se préoccuper des tours et des balistes que des filets. Malgré leur solidité, ceux-ci ne résistent bientôt plus à la concentration de feu et d'acide et commencent à brûler par pans entiers. Paladin est partagé entre lancer des ordres à ses soldats et hurler à son fils de courir se cacher ; mais celui-ci refuse absolument de partir, décidé à combattre aux côtés de son père. Plusieurs dragons sont déjà morts lorsque, soudain, ils délaissent les filets pour s'attaquer aux défenses de la cité. La bataille fait rage. Alors, du fond du ciel, surgit un gigantesque dragon aux écailles d'un bleu iridescent qui se précipite directement sur Paladin et son fils.

— Écarte-toi ! ordonne Paladin en repoussant son fils du bras, jambes écartées, épée brandie.

L'énorme dragon bleu claque violemment des ailes avant de toucher le sol et se maintient ainsi en l'air juste devant Paladin, le regard étincelant de rage.

— Enfin ! coasse-t-il d'une voix puissante aux accents maléfiques.

Un éclair aveuglant jaillit de sa gueule et frappe l'épée étincelante de Paladin. Sous le choc, le chevalier est projeté dans les airs avant de heurter durement le sol. À moitié assommé, Paladin tente malgré tout de se redresser, mais retombe, inconscient. Son fils hurle et se précipite courageusement sur le dragon, un court glaive à la main. Il semble minuscule en face de ce dragon géant.

Allez-vous considérer que rien de tout cela ne vous concerne et, profitant du désordre, vous diriger vers le port pour y emprunter un bateau (rendez-vous au 402) ou, au contraire, vous précipiter pour tenter de sauver le jeune garçon (rendez-vous au 84) ?

10

Le brouillard se déchire soudain et les sombres et sinistres Monts de la Solitude surgissent devant vous, leurs pics tourmentés semblant vouloir griffer le ciel bas. Un vent froid qui vous glace les os se lève brusquement en sifflant à vos oreilles. Puis, alors que vous traversez la vallée, les lourds nuages noirs qui menaçaient éclatent soudain et de violentes rafales de pluie et de neige fondue vous cinglent de plein fouet, entravant votre marche. La contrée est totalement désertique, le sol raviné et torturé par les éléments naturels, un paysage de désolation où seuls quelques plantes et de rares animaux parviennent encore à survivre. Les flancs de la montagne sont recouverts d'une maigre végétation d'épineux que le vent agite violemment comme s'il cherchait à arracher leurs racines. Un peu plus loin, un mouflon décharné vous observe d'un air craintif à l'abri précaire du petit buisson où il s'est dissimulé. Vos vêtements sont complètement trempés et vous sentez un mince filet d'eau couler désagréablement le long de votre dos. Et cette pluie qui ne cesse pas ! Pour comble, vous devez traverser un torrent glacé. Vous ne devez qu'à votre rigoureux entraînement de supporter ce déluge. Vous progressez quand même malgré la fatigue qui vous gagne lentement. Finalement, vous arrivez au bord d'un gouffre profond et vous décidez de faire une petite halte. De l'autre côté de la faille gigantesque et étroite, comme si quelque Titan avait fendu le sol d'un puissant coup d'épée, vous apercevez un chaos d'énormes blocs : les Pics de la Désespérance. Une fragile arche naturelle, d'à peine deux mètres de large, franchit l'abîme. Un peu au-dessus de vous, un surplomb permet de rejoindre les sinistres chaos rocheux. L'escalade en semble difficile et périlleuse mais vous permettra également d'atteindre les Pics.

Allez-vous franchir l'abîme en traversant par le pont (rendez-vous au 22) ou préférez-vous, si vous possédez la discipline de l'Escalade, grimper sur le promontoire (rendez-vous au 34) ?

11

Vous en aviez été averti. Vous regardez Mandrake d'un air grave, reconnaissable maintenant qu'il ne fait plus aucun effort pour imiter le Suprême Grand Maître. C'est dans ce confessionnal que vous apportez une mort fulgurante à l'assassin. Avant qu'il ne puisse se remettre de votre assaut stupéfiant, vous l'achevez en frappant sèchement sur son cou. Il semblerait que votre réactivité physique n'ait pas souffert, bien que vous comptiez plutôt sur votre esprit ces derniers temps.

Le déguisement de Mandrake était parfait. Il a tué Parsifal deux jours plus tôt, après avoir passé plusieurs jours à le surveiller discrètement. Il a appris à connaître la routine du temple, et même les individus les plus proches du Suprême Grand Maître furent incapables de découvrir son imposture. Il a même rencontré et parlé avec Force Lady Gwyneth de l'Ordre du Lotus Jaune sans éveiller ses soupçons.

Il était un adversaire formidable mais vous avez de nouveau triomphé, vous, le tout premier à survivre aux intentions meurtrières de la Guilde des Assassins. Vous ordonnez aux moines de choisir un nouveau Suprême Grand Maître et menez vous-même la prière en l'honneur des

travaux et de la vie de Parsifal.

Sans l'aide de Perdigan, vous pourriez très bien être mort à l'heure qu'il est et vous lui envoyez donc un message de remerciement. Demain aura lieu un banquet pour célébrer votre survie.

Rendez-vous au **I62**.

12

Vous vous dirigez vers l'est à travers la montagne. Après une longue et pénible ascension des Monts de la Solitude, froids et inhospitaliers, vous descendez dans une plaine sauvage et désertique. Peu désireux d'y laisser blanchir vos os, vous la traversez d'un bon pas et vous arrivez enfin dans une région plus verdoyante. Comme vous devez traverser la Mer Intérieure, vous vous laissez guider vers la côte par les senteurs marines que porte le vent. Votre voyage s'est, jusqu'à présent, déroulé sans incident et vous récupérez **3 points d'Endurance**. Finalement, vous arrivez sur la côte. Du haut d'un tertre, vous examinez attentivement le rivage, une grande plage de sable fin. La mer miroite paisiblement au soleil et une petite brise salée de l'air du large vous rafraîchit agréablement après votre longue marche. Vous remarquez alors, à quelques dizaines de mètres, une barque à voile unique qui a été tirée sur le sable à l'abri de la marée haute. Tout à fait ce qu'il vous fallait ! Vous vous en approchez tranquillement. Vous ne voyez personne à proximité, pourtant des filets de pêche sont posés à côté, prêts à être embarqués. Vous jetez un rapide coup d'oeil alentour puis, après avoir déposé **15 Pièces d'Or** sur le tas de filets, vous mettez le bateau à l'eau. La Chance vous sourit car, à l'intérieur, vous découvrez des vivres pour plusieurs jours de mer. Rassuré, vous hissez la voile qu'une bonne brise gonfle aussitôt. Comme le temps se maintient au beau, le voyage se déroule paisiblement et vous récupérez **2 points d'Endurance**. Après deux jours de navigation, une île apparaît sur l'horizon. À mesure que vous approchez, vous distinguez une belle cité dont les murs blancs rougeoient au soleil couchant. D'après vos calculs, il devrait s'agir du Port de Tor.

Allez-vous vous diriger vers ce port (rendez-vous au **I02**) ou plutôt vers l'est, en direction des Crocs de Nadir (rendez-vous au **79**) ?

13

Vous avez enfin sélectionné vos Conseillers Privés. Les quatre sièges de la Chambre de l'Étoile désormais occupés, vous allez pouvoir prendre place à l'extrémité de la table. Serviteurs et courtisans s'écartent sur votre passage tandis que vous vous dirigez à grands pas vers la Chambre de l'Étoile, sans vous soucier des regards de reproche que vous lance Parsifal, le Suprême Grand Maître du Temple de Kwon.

Rendez-vous au **I63**.

14

En même temps que vous bondissez dans sa direction, la Licorne s'ébroue, hennit, puis s'enfonce rapidement dans les bois en vous jetant un regard dédaigneux et moqueur. Vous n'êtes pas près de la rattraper. Haussant les épaules, vous poursuivez votre marche. Un jour et une nuit passent sans incident — comme si les habitants de la forêt évitaient soigneusement de vous rencontrer, bien que vous vous déplaçiez aussi silencieusement qu'une panthère. Mais

cela vous permet néanmoins de vous reposer et de récupérer 2 points d'Endurance. Au sortir de la forêt, vous arrivez enfin sur le rivage de la Mer Élémentaire. À près d'un demi-mille au large, vous apercevez alors une petite île qui doit être celle dont le Grand Maître des Ombres vous a parlé. Vous êtes un bon nageur et cette distance ne saurait vous effrayer si, entre l'île et vous, ne se déchaînait parfois la Mer Élémentaire. Normalement calme, elle a de brutales et soudaines convulsions et elle explose alors en geysers et jaillissements qui, tel un mur liquide, déferlent à toute vitesse à la surface avant de disparaître à nouveau. Ce sont les Eaux Élémentaires. Vous prenez une profonde inspiration puis, après avoir adressé une courte prière à Kwon, vous plongez et vous nagez vigoureusement en direction de l'île.

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au 54. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au 74.

15

Maintenant que vous connaissez l'opinion de chacun, de qui allez-vous suivre le conseil ? Allez-vous appliquer les idées de Parsifal et de Gwyneth (rendez-vous au 25), de Golspiel (rendez-vous au 35), du Surintendant (rendez-vous au 45) ou du Démagogue (rendez-vous au 55) ?

16

Vous levez l'anneau du Scorpion au-dessus de votre tête tandis que vos paroles résonnent encore dans la clairière. Suit un long silence. Tout à coup, un homme atterri souplement devant vous, après un saut d'une quinzaine de mètres, et vous fait face, les jambes écartées et les mains sur les hanches. Vous en restez pétrifié de surprise. C'est un des dangereux Ninjas de la Voie du Scorpion, reconnaissable à son costume noir qui le recouvre de la tête aux pieds et à son épée courbe attaché dans son dos. Il ne dit pas un mot mais fait un pas de côté en vous montrant du doigt une paroi abrupte qui permet d'atteindre les pics. Cependant, vous semblez hésiter trop longtemps à son goût et, d'un geste impérieux, il vous invite à grimper, sans cesser de vous observer d'un air impénétrable à travers la mince fente de sa cagoule.

Si vous possédez la discipline du Shin-Ren, rendez-vous au 88. Sinon, allez-vous passer devant le Ninja pour escalader la paroi (rendez-vous au 100) ou immédiatement l'attaquer (rendez-vous au 112) ?

17

Dès que le Héraut annonce que Golspiel est le nouveau Prévôt des Marchands, il se fait bombarder d'oeufs pourris et de fruits et, sous les huées, est contraint de se réfugier dans les jardins du Palais. Les habitants d'Irsmun réagissent vivement à la nouvelle de votre alliance avec l'odieux Golspiel et ils se doutent que sa fortune y est pour quelque chose. Ils redoutent également l'augmentation du prix du pain et de bien d'autres denrées. Vous perdez 1 point de Popularité.

Rendez-vous au 7.

18

Le Grand Maître des Ombres tente alors de vous faucher de sa canne-épée, mais, de l'avant-bras, vous parvenez à lui bloquer le poignet en même temps que vous le frappez durement au plexus de vos doigts tendus. N'oubliez pas qu'il peut avoir déjà perdu quelques points d'Endurance. Si vous possédez la discipline du Yubi-Jutsu, vous lui infligez *1 point de Dommages supplémentaire*.

GRAND MAÎTRE DES OMBRES
Défense contre la Morsure du Cobra : 7
Endurance : 15
Dommages : 1D + 1

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 42. Sinon il se baisse à temps et tente de vous trancher les jarrets d'un coup derrière les genoux. Votre Défense est de 7 tandis que vous bondissez en arrière pour l'éviter. Si vous survivez à cet Assaut, allez-vous tenter l'Éclair Brisé (rendez-vous au 30), les Dents du Tigre (rendez-vous au 6) ou à nouveau la Morsure du Cobra (revenez au début de ce paragraphe) ?

19

Parsifal, le Suprême Grand Maître, et Force Gwyneth semblent s'être concertés à l'avance sur la solution à vous proposer. Ainsi côte à côte sur l'estrade, Parsifal, en longue robe de moine, paraît à peine plus petit que Force Gwyneth qui, l'air martial, a revêtu, par-dessus sa cotte de mailles, le pourpoint brodé du blason de Dama. Parsifal prend la parole :

— Majesté, la tradition veut que tous les Temples soient également taxés ; pourtant, pendant de nombreuses années, nous avons dû payer des impôts exorbitants, alors que le Temple du Temps en était dispensé, pour le plus grand profit des prêtres de Némésis. Nous proposons que vous frappiez le Temple de Némésis d'une amende de 5 Talents et que vous imposiez au Temple du Temps une taxe de 1 Talent. Lorsque vous aurez à nouveau besoin d'argent, nous pourrons alors revenir à l'ancien système d'égalité. C'est de cette manière seulement, Majesté, que vous pourrez gagner la population à votre cause : en réparant les injustices commises par l'Usurpateur.

— Le peuple pense que les prêtres de Némésis se sont soustraits à votre loi. Punissez-les, Majesté ! ajoute Gwyneth.

Retournez au 7.

20

Il tente de bloquer votre poignet, mais échoue. Votre poing s'écrase sur sa gorge avec une telle puissance qu'il s'écroule terrassé sur le sol. Lâchant ses deux Sais, il titube et suffoque, cherchant désespérément à reprendre sa respiration. Sans attendre, vous lui assénez un formidable Éclair Brisé dans l'estomac qui l'achève définitivement.

Rendez-vous au 44.

18

Le Grand Maître des Ombres tente alors de vous faucher de sa canne-épée, mais, de l'avant-bras, vous parvenez à lui bloquer le poignet en même temps que vous le frappez durement au plexus de vos doigts tendus. N'oubliez pas qu'il peut avoir déjà perdu quelques points d'Endurance. Si vous possédez la discipline du Yubi-Jutsu, vous lui infligez *1 point de Dommages supplémentaire*.

GRAND MAÎTRE DES OMBRES
Défense contre la Morsure du Cobra : 7
Endurance : 15
Dommages : 1D + 1

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 42. Sinon il se baisse à temps et tente de vous trancher les jarrets d'un coup derrière les genoux. Votre Défense est de 7 tandis que vous bondissez en arrière pour l'éviter. Si vous survivez à cet Assaut, allez-vous tenter l'Éclair Brisé (rendez-vous au 30), les Dents du Tigre (rendez-vous au 6) ou à nouveau la Morsure du Cobra (revenez au début de ce paragraphe) ?

19

Parsifal, le Suprême Grand Maître, et Force Gwyneth semblent s'être concertés à l'avance sur la solution à vous proposer. Ainsi côte à côte sur l'estrade, Parsifal, en longue robe de moine, paraît à peine plus petit que Force Gwyneth qui, l'air martial, a revêtu, par-dessus sa cotte de mailles, le pourpoint brodé du blason de Dama. Parsifal prend la parole :

— Majesté, la tradition veut que tous les Temples soient également taxés ; pourtant, pendant de nombreuses années, nous avons dû payer des impôts exorbitants, alors que le Temple du Temps en était dispensé, pour le plus grand profit des prêtres de Némésis. Nous proposons que vous frappiez le Temple de Némésis d'une amende de 5 Talents et que vous imposiez au Temple du Temps une taxe de 1 Talent. Lorsque vous aurez à nouveau besoin d'argent, nous pourrons alors revenir à l'ancien système d'égalité. C'est de cette manière seulement, Majesté, que vous pourrez gagner la population à votre cause : en réparant les injustices commises par l'Usurpateur.

— Le peuple pense que les prêtres de Némésis se sont soustraits à votre loi. Punissez-les, Majesté ! ajoute Gwyneth.

Retournez au 7.

20

Il tente de bloquer votre poignet, mais échoue. Votre poing s'écrase sur sa gorge avec une telle puissance qu'il s'écroule terrassé sur le sol. Lâchant ses deux Sais, il titube et suffoque, cherchant désespérément à reprendre sa respiration. Sans attendre, vous lui assénez un formidable Éclair Brisé dans l'estomac qui l'achève définitivement.

Rendez-vous au 44.

21

Les Orques ont été amenés des Montagnes Pourpres à Irsmun, trois cents ans plus tôt, pour servir d'esclaves. Leurs descendants ont obtenu la citoyenneté un siècle plus tard. Votre décision de les exiler en même temps que les Halvorques — des Orques métissés — retourne l'opinion publique contre vous. La population commence à vous considérer comme un tyran, au même titre que l'Usurpateur. Ils n'ont plus aucune confiance dans votre capacité à gouverner avec sagesse. Déjà, des agitateurs circulent dans la cité pour rallier les mécontents tandis que des pamphlets, diffusés sous le manteau, vous accusent — entre autres crimes — de faiblesse, de partialité, de favoritisme et, plus grave encore, de duper le peuple. Vous êtes justement en train de lire un de ces calomnieux pamphlets quand la foule déchaînée, conduite par des prêtres de Némésis, fait irruption dans le Palais. Aucun de vos courtisans ne lève le plus petit doigt pour vous aider. Malgré leur courage, vos gardes du corps succombent sous le nombre et se font massacrer tandis qu'on vous traîne dans les rues pour, finalement, vous condamner au supplice de la roue, en face du Temple de Kwon. Le Mal, une fois encore, a triomphé !

22 (ILLUSTRATION À LA PAGE SUIVANTE)

Vous avancez prudemment sur l'arche. Le vent, qui souffle en rafales, redouble de violence et menace constamment de vous faire basculer dans le vide. Vous vous briseriez au fond de l'abîme comme un vulgaire morceau de bois. Accroupi, vous progressez très lentement, en vous accrochant solidement aux moindres aspérités du rocher. Jetant un coup d'oeil dans les profondeurs du gouffre, vous distinguez vaguement un filet tendu entre les parois, comme un grand hamac pour prendre ceux qui tombent du pont. Vous vous demandez à qui il peut bien servir dans cet endroit désolé, et la réponse ne se fait pas attendre. En effet, malgré les hurlements assourdissants du vent, vous entendez soudain un rire tonitruant. Levant les yeux, vous apercevez alors une silhouette d'apparence humaine, mesurant près de trois mètres de haut. Les poils qui recouvrent son corps sont si longs et si épais que vous avez du mal à faire la différence d'avec son pagne en peaux de bouc. Une corne surmonte un œil unique, planté au milieu de son front bosselé. Le Cyclope Cornu tient un énorme rocher dans son poing et plusieurs autres sont entassés à ses pieds.

— Bienvenue, homoncule ! rugit-il. Tu vas me changer agréablement de la viande de bouc.

Il lance alors la pierre dans votre direction, cherchant visiblement à vous précipiter du pont dans le filet. Vous parvenez de justesse à éviter le projectile, mais votre mouvement réflexe vous fait chanceler dangereusement. Votre équilibre est précaire et le vent, toujours aussi fort, n'arrange rien. Votre position est vraiment très inconfortable, et vous devez trouver une solution d'urgence car le monstre s'apprête à vous lancer une nouvelle pierre.

Allez-vous tenter de gagner l'autre côté du pont en rampant le plus rapidement possible (rendez-vous au 46) ou continuer d'avancer lentement en essayant d'éviter ses terribles projectiles (rendez-vous au 58) ?

23

Les portes s'ouvrent de nouveau et un homme, vêtu d'une ample robe blanche et coiffé d'une calotte, blanche également, s'avance dans la Salle du Trône. C'est Gristache, le Grand Prêtre du Temple d'Avatar. Son visage pâle et émacié, à l'air bienveillant et solennel, dégage une aura



de sainteté qui attire le regard. Si vous possédez la discipline du Shin-Ren, l'Entraînement de l'Âme, rendez-vous au 43. Sinon poursuivez votre lecture.

— Qu'il soit rendu grâce à Avatar que vous nous ayez libérés, Majesté, déclare Gristache en vous saluant profondément. Depuis trop longtemps, le Mal empoisonne la vie de cette cité. Je désire vous aider à effacer les souillures que le règne de l'Usurpateur a laissées dans nos coeurs et montrer au peuple comment marcher la tête haute. Vous le savez, nous, les disciples d'Avatar, nous considérons que le Bien est supérieur à toute chose ; le grand sage Truthgal a d'ailleurs écrit : « Un roi se doit d'écouter les conseils d'un esprit pur. » J'ose avouer humblement que, dans toutes mes pensées et tous mes vœux, j'aspire à être cet homme-là. J'attends votre décision, Majesté.

Allez-vous demander à Gristache de siéger à la Chambre de l'Étoile (rendez-vous au 53) ou le récuser (rendez-vous au 63) ?

24

Le pêcheur grogne un peu et dit :

— Pour ce prix, je ne vous emmène que jusqu'à l'Île des Voleurs ! Allez, montez. Nous sommes prêts à appareiller.

Un peu plus tard, poussé par une bonne brise qui gonfle la voile, vous vous retrouvez en pleine mer, fendant les flots bleu sombre. Vous adressez alors une fervente prière à Kwon pour qu'il vous aide dans les périlleuses aventures qui vous attendent. Après deux jours de navigation, vous avez récupéré **2 points d'Endurance**. Le troisième jour, le Capitaine, qui ne vous a prêté aucune attention jusqu'à présent, vous annonce :

— Nous arriverons demain à l'Île des Voleurs.

Lui demandez-vous alors où vous pourrez trouver une Amulette de Nullaq (rendez-vous au 72) où le remerciez-vous sans plus (rendez-vous au 86) ?

25

Force Gwyneth, à la tête du Guet, fait une excellente impression sur la population. La seule présence des Palaches qui patrouillent à cheval, deux par deux, suffit à ramener le calme dans la cité. L'impartialité qu'elles montrent en traquant les malfaiteurs vous fait gagner **1 point de Popularité**. Pendant cette décade, vous constatez que Gwyneth est capable de mener à bien une tâche difficile, et que, grâce à elle, Irsmun est devenue une des villes les plus sûres de tout le Manmarch. Force Gwyneth se déclare prête à payer la solde de ses Palaches sur les caisses de son temple si vous exemptez d'impôt le Temple de la Pyramide. Comme la dépense serait trop forte pour les coffres du Trésor, d'ailleurs presque vides, vous acceptez avec joie sa proposition. Notez que vous ne pourrez plus suivre l'avis de ceux qui vous suggéreront de taxer le Temple de Dama.

Rendez-vous au 353.

26

La forêt est obscure et il s'en dégage une puissante odeur de moisi. Après quelques heures de marche, vous tombez sur un ruisseau que vous décidez de suivre. Un peu plus loin, vous remarquez que les rayons de soleil percent à travers l'épais feuillage et, peu après, vous arrivez au bord d'une clairière que traverse le cours d'eau. Un animal fabuleux, une Licorne d'une grande beauté, est en train de s'y désaltérer. Vous restez sans bouger quelques minutes, surpris et ravi par le gracieux spectacle. Ses flancs argentés semblent briller à la lumière comme une armure tandis que sa corne se dresse fièrement vers le ciel. On raconte que les pouvoirs de sa corne sont immenses et que celui qui parvient à la chevaucher détient alors une fortune immense. L'occasion qui se présente est unique.

Aussi allez-vous tenter de sauter sur le dos de la Licorne (rendez-vous au 14) ou préférez-vous rester immobile à la regarder, sans rien faire (rendez-vous au 36) ?

27

D'aimable, le marchand devient livide d'une rage difficilement réprimée, son visage prenant soudain une vilaine couleur grise. Pendant un instant, il ne parvient même plus à trouver ses mots.

Si ses mercenaires, sous les ordres d'Antocidas le Borgne, avaient, jusqu'à présent, la charge du Guet, rendez-vous au 57. Sinon, d'un ton amer et désabusé, Golspiel murmure que votre père, un individu plus honorable que vous, tenait toujours les promesses qu'il avait fait. Puis il s'éloigne lentement, laissant derrière lui d'écoeurants effluves de brillantine. Rendez-vous au 7.

28

Brusquement, vous apercevez l'éclair argenté d'un mince disque d'acier qui, surgi de nulle part, siffle en tourbillonnant vers vous. Vous reconnaissez un Shuriken mais différent de ceux dont vous vous servez d'habitude. Par pur réflexe, vous levez l'avant-bras pour détourner le mortel projectile. Le Shuriken heurte violemment vos Manches de Métal dans un bruit métallique et, heureusement dévié, va finir sa course contre la paroi rocheuse. Poussant un cri guttural, un homme, habillé en Ninja, atterrit alors souplement devant vous. Un bond d'une quinzaine de mètres de hauteur ! Dès que le Ninja touche le sol, il saisit une courte épée accrochée dans son dos.

— Tu n'es pas un Ninja du Scorpion ! siffle-t-il rageusement en fouettant l'air de son arme. Prépare-toi à mourir, chien !

D'une détente formidable, il exécute un saut périlleux avant et frappe aux jambes. Vous évitez la lame d'un saut de côté et vous passez aussitôt à l'attaque.

Allez-vous tenter de glisser sous sa garde pour exécuter une Queue du Dragon (rendez-vous au 52) ou un Cheval Ailé (rendez-vous au 64) ou vous rapprochez-vous pour lui asséner une Morsure du Cobra (rendez-vous au 76) ?

29

De terreur, vous vous débattiez pour échapper au monstre. Mais, soudain, le Draken, fils de Nullaq, semble réagir à l'aura maléfique de l'Amulette. Ses tentacules cessent de se tordre dans tous les sens et le monstre hideux plonge, comme apaisé, puis disparaît dans les profondeurs. Vous recrachez le peu d'eau salée que vous avez bu dans votre affolement et, sans perdre de temps, vous vous remettez à nager. Soudain, dans un nouveau geyser, un autre Élémentaire jaillit près de vous. Cette fois-ci, vous plongez aussitôt pour essayer de lui passer sous le ventre.

Tentez votre Chance mais en ôtant *2 points* au résultat du lancer des dés, pour cette fois seulement. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au 246. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au 258.

30

Le Grand Maître des Ombres pointe sa canne-épée sur votre cou mais, vous la bloquez de la paume et vous lui envoyez un coup de pied dans le genou, puis à la tête. Souvenez-vous qu'il peut avoir perdu quelques points d'Endurance. Si vous possédez la discipline du Yubi-Jutsu, vous lui infligez *1 point de Dommage supplémentaire*.

GRAND MAÎTRE DES OMBRES

Défense contre l'Éclair Brisé : 7

Endurance : 15

Dommages : 1D + 1

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 42. Sinon, d'un revers du bras, il fait décrire un large demi-cercle à son épée, visant votre estomac. Votre Défense est de 7 tandis que vous bondissez en arrière en tentant de parer son attaque avec vos deux mains. Si vous êtes encore vivant, allez-vous tenter la Morsure du Cobra (rendez-vous au 18), les Dents du Tigre (rendez-vous au 6) ou, de nouveau, l'Éclair Brisé (revenez au début de ce paragraphe) ?

31

Le Surintendant, vêtu d'une cape brodée d'argent et ornée d'épaulettes de velours noir, traverse alors lentement la grande Salle et vient s'incliner profondément devant vous. Avec son visage anguleux et pâle, son long nez et sa petite barbiche grise, il ressemble à un grand rapace un peu inquiétant.

— Majesté, dit-il, je m'occupe de cette ville depuis la mort de votre père. Je connais cette cité mieux que beaucoup d'autres. Et je sais comment traiter ces problèmes de coexistence de religions et de races différentes. J'ai l'expérience du pouvoir. De plus, je suis le délégué du Temple de Némésis et, sans son aide, vous pourriez ne pas rester longtemps sur le Trône. Si vous me choisissez, je vous donne ma parole que j'agirai au mieux de vos intérêts et que je ne chercherai pas à prendre votre place. Les fidèles de Némésis méritent aussi, comme les autres, d'être représentés au Conseil Privé. C'est pourquoi, je crois que vous devez me nommer Conseiller Privé à la Chambre de l'Étoile.

Il s'apprête à ajouter quelque chose, puis se ravise. Il y a une espèce de menace voilée dans son attitude. Il est vrai que près d'un tiers de la population d'Irsmun vénère Némésis, le Suprême

Principe du Mal. Vous devez choisir entre les satisfaire et utiliser les services du Surintendant, et courir le risque d'augmenter son pouvoir.

Si vous demandez au Surintendant de siéger à la Chambre de l'Étoile, rendez-vous au 51. Si, en revanche, vous rejetez sa candidature, rendez-vous au 61.

32

Le Ninja lève aussitôt le bras gauche pour dévier votre coup et, dans le même mouvement, frappe votre cuisse gauche. Une chance que, en combat rapproché, il ne puisse pas trop appuyer ses coups, car vous ressentez aussitôt une violente douleur et vous perdez 2 points d'Endurance. Si vous êtes encore vivant, vous prenez appui sur cette jambe blessée et vous lui lancez un bon coup de pied à l'intérieur de son genou droit. L'os brisé, le Ninja hurle de douleur et titube. Vous en profitez immédiatement pour lui asséner trois rapides coups de poing, un Poing de Fer à l'estomac, une Morsure du Cobra dans les yeux et une Patte du Tigre à la base du cou. Littéralement achevé, il s'écroule comme une masse sur le sol.

Rendez-vous au 44.

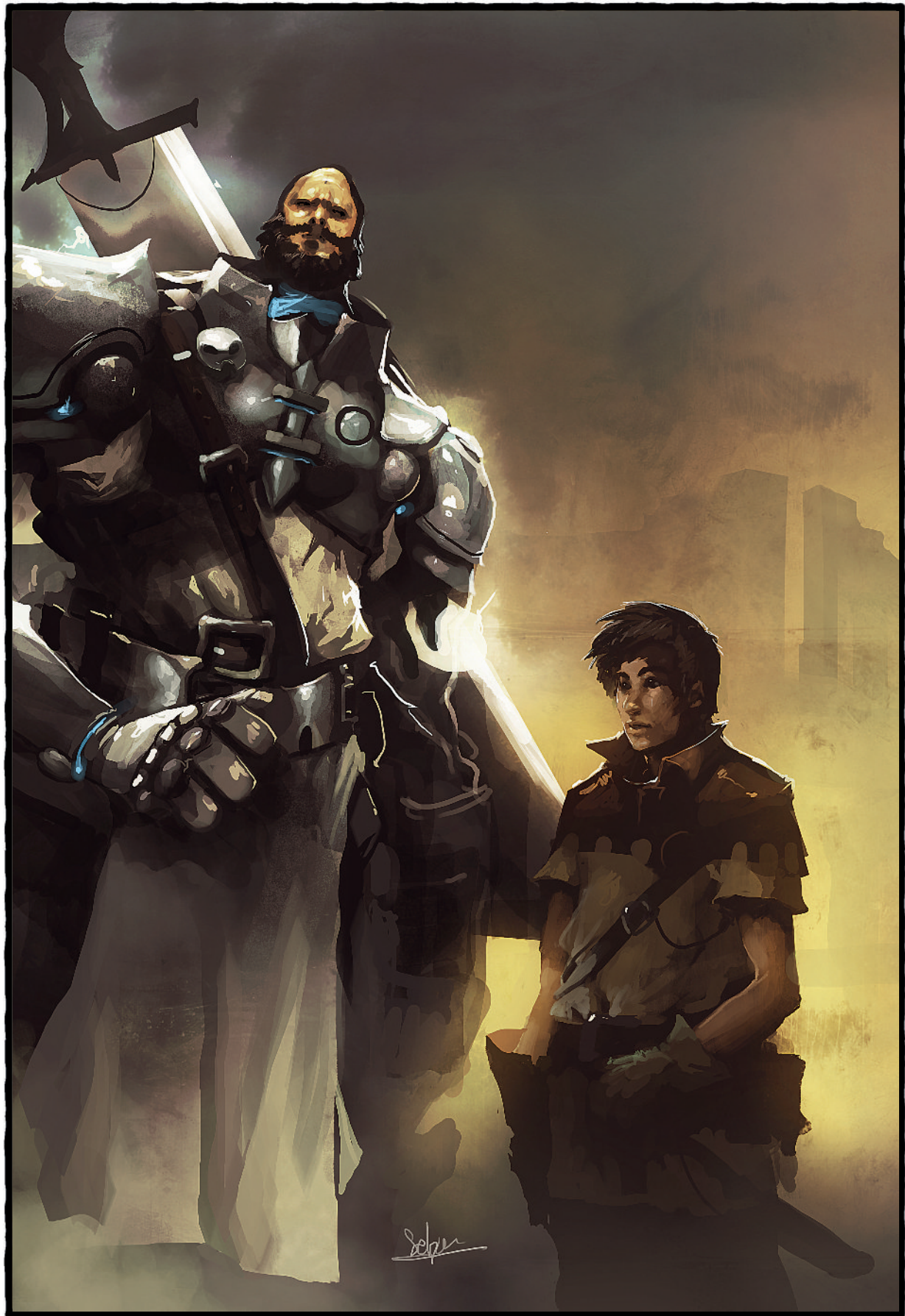
33 (ILLUSTRATION À LA PAGE SUIVANTE)

Vous pénétrez dans la ville par une grande porte, creusée à la base des murailles, puis vous empruntez un large escalier, inondé de lumière, qui conduit au niveau le plus élevé de la ville. De là, vous pouvez apercevoir les toits de plusieurs temples qui brillent au soleil. Les rues sont pleines de gens qui semblent tous se diriger au même endroit. Poussé par la curiosité, vous décidez de les suivre pour voir ce qui se passe. Après une marche épuisante, où vous ne cessez de monter et de descendre des escaliers, vous franchissez une dernière arche et vous ne pouvez vous empêcher de pousser un sifflement admiratif. Devant vous s'ouvre une immense esplanade, dallée de marbre, que bordent des temples d'une beauté architecturale à vous couper le souffle. Vous reconnaissez tour à tour les Temples du Temps, de la Toute-Mère, de Gauss et d'Illustra — la Fontaine d'Amour —, mais le plus grand et le plus imposant de tous est le Temple Forteresse de Rocheval, le Prince des Chevaliers Errants et le gouverneur du Saint des Saints. La foule, immense maintenant, s'est répartie sur les côtés de l'esplanade et attend. Quelques instants plus tard, des prêtres en robe blanche, flanqués de soldats vêtus d'armures rutilantes, de grandes croix rouges brodées sur leurs pourpoints, sortent en procession du Temple de Rocheval. De chacun d'eux émane une aura de pureté.

Mais c'est un guerrier immense, en tête de la procession, qui provoque l'admiration et les cris de la foule, particulièrement chez les femmes. Grand et fort, il porte en travers du dos une longue épée nue qui étincelle de lumière blanche. Vous n'avez encore jamais vu quelqu'un d'aussi belle allure. Vous devez même résister à l'envie de vous agenouiller devant lui pour jurer fidélité à ce divin soldat. Ses yeux gris ont des reflets métalliques et, pourtant, il irradie paix et bonté.

— Paladin, c'est Paladin ! hurle la foule en liesse. Le Gardien du Saint Ordre des Templiers Errants !

Au côté de Paladin marche un jeune garçon d'environ quatorze ans, sans doute son fils. Du



Selva

coup, vous pensez qu'il doit s'agir d'une cérémonie organisée pour sa majorité. Brusquement, le son d'une trompe emplit l'air et, résonnant sur l'esplanade, couvre les hurlements de la foule, maintenant affolée. Des cris fusent de partout : « Les Dragons attaquent, les Dragons attaquent ! »

Rendez-vous au 9.

34

Vous fixez les Griffes du Chat à vos mains et à vos pieds puis vous lancez habilement le grappin. Il heurte une pierre avec un bruit métallique, à peine audible au milieu des rugissements du vent et finit par s'accrocher à une aspérité de la roche. Après une traction sur la corde, vous vous hissez lentement sur la paroi abrupte, trouvant des prises là où un homme ordinaire serait bloqué. Presque à bout de forces, vous atteignez heureusement le sommet, d'où vous apercevez, en contrebas, le fragile pont de pierre, telle une corde raide tendue sur l'abîme. En dessous, l'obscurité est totale et menaçante. À quelques mètres de vous, un bloc de pierre permet de descendre de l'autre côté du gouffre. De là, un petit sentier monte vers les Pics de la Désespérance. En le suivant des yeux, un peu plus haut, vous remarquez l'entrée d'une caverne. À ce moment, un homme au corps massif se profile dans l'ouverture et s'avance à l'extérieur d'un pas lourd, reniflant l'atmosphère comme s'il avait perçu l'odeur d'une proie. Vous aurait-il repéré ? Vous dissimulant du mieux que vous le pouvez, vous détaillez la créature : ses membres épais et musclés sont entièrement recouverts de longs poils, et un oeil unique luit méchamment au milieu de son visage simiesque, surmonté d'une courte corne. Le Cyclope Cornu descend le sentier jusqu'au précipice sans cesser d'examiner attentivement le pont. Lorsqu'il se rend compte qu'il n'y a rien, ni personne, il observe les environs d'un air soupçonneux et méfiant, mais ne vous remarque pas.

Allez-vous attaquer le Cyclope (rendez-vous au 382) ou descendre vers le sentier, situé derrière lui, et monter ensuite vers les Pics afin de l'éviter (rendez-vous au 370) ?

35

Vous remerciez chaudement Golspiel. Financer et équiper le Guet, pour une ville de la taille de celle d'Irsmun, est en effet fort coûteux. Mais, après tout, Golspiel est un homme très riche. Antocidas le Borgne et ses mercenaires semblent tout à fait capables de maîtriser la situation et d'enrayer les troubles, cependant leurs procédés expéditifs provoquent certaines rancoeurs parmi la population. Des rumeurs de corruption vous parviennent pendant la décade qui suit, et vous avez l'impression qu'une grande partie de l'argent que versent les riches citoyens, pour éviter d'être arrêtés sous de fausses accusations, s'engloutit dans les vastes coffres de Golspiel. Les habitants d'Irsmun finissent par détester ces mercenaires, dont vous dépendez de plus en plus pour vous protéger. Vous perdez 2 points de Popularité.

Rendez-vous au 353.

36

La belle Licorne finit de s'abreuver et s'éloigne en trotinant dans la forêt, gracieuse et majestueuse. Une silhouette surgit alors, vêtu de vert, un arc de frêne à la main. C'est un Elfe aux cheveux bruns et aux yeux d'ambre. Il vous adresse la parole d'une voix mélodieuse.

— Bienvenue dans la forêt des Fables, étranger. Je suis heureux que tu n'aies pas tenté de faire du mal à notre soeur Licorne. Mon nom est Galanviel et je suis le chef des Elfes de la Forêt.

Plusieurs autres Elfes, vêtus également de vert, apparaissent aussitôt de derrière les arbres où ils étaient dissimulés. Apparemment, vous avez été suivi depuis votre entrée dans la Forêt, sans même que votre grande vigilance vous permette de les déceler.

Si vous êtes un ami des Elfes, rendez-vous au **I 32**. À moins que vous ne portiez un anneau que vous aurait donné Paladin du Port de For. Auquel cas, rendez-vous au **I 74**. Si rien de tout cela ne s'applique à vous, rendez-vous au **I 08**.

37

Le Surintendant grimace un sourire avant de commencer son discours, mais son expression tranche tellement avec sa raideur froide et compassée qu'il rate complètement son effet.

— Certains disent que les prêtres de Némésis se sont enrichis grâce aux impôts versés par les autres temples d'Irsmun. C'est faux ! L'Usurpateur seul est responsable ! Lui seul a pu prendre cet argent et le dépenser. L'argent rentrant dans les caisses du Trésor et n'en ressortait jamais. Nous sommes prêts à payer la même part d'impôts que les temples du Temps, de Dama, d'Avatar ou de Kwon, c'est-à-dire 1 Talent chacun. Cela fait en tout 5 Talents pour le Trésor. De plus, cet impôt est juste et ne sera pas impopulaire.

Il s'assoit lentement en examinant un par un les autres Conseillers, le regard dissimulé sous ses sourcils broussailleux.

Retournez au 7.

38

Vous distinguez bientôt à l'horizon sud-est la mince ligne d'une côte. De gros nuages, noirs d'orage, s'amassent au loin, mais vous ne pouvez pas faire grand-chose dans votre petit bateau. Vous vous contentez d'amener rapidement la voile, que vous ferlez soigneusement. Quelques heures plus tard, vous êtes pris au beau milieu de la tempête et, votre embarcation, violemment secouée par les rafales de vent, danse comme un bouchon sur les vagues déferlantes. Le soleil a complètement disparu derrière les épais nuages et des trombes d'eau s'abattent alors sur vous. Votre bateau se remplit d'eau plus rapidement que vous ne parvenez à l'écoper. Soudain, une vague plus forte que les autres fait chavirer votre embarcation et vous êtes jeté dans la mer déchaînée. Vous avez beaucoup de mal à vous maintenir la tête hors de l'eau et vous luttez furieusement plusieurs heures contre les éléments. Seule votre endurance vous sauve de la noyade. À bout de forces et à moitié conscient, vous vous échouez finalement sur une plage de sable fin où vous restez immobile un temps interminable, trop épuisé pour bouger. Lorsque vous avez récupéré quelque peu, vous examinez l'épaisse végétation qui borde la grève. En étudiant votre carte, complètement trempée et presque illisible, vous pensez qu'il doit s'agir de la Forêt des Fables. Si vous marchez au nord-est, vous pourrez atteindre les côtes de la Mer Élémentaire en évitant complètement les Crocs de Nadir. Vous frissonnez déjà à la pensée de devoir traverser la Mer Élémentaire. Sans parler du Draken qui, dit-on, vit dans ses abysses, on la dit extrêmement dangereuse. Vous devrez pourtant le faire si vous voulez accomplir

vosre quête. Vous vous relevez alors en soupirant et vous pénétrez dans la forêt.

Rendez-vous au 26.

39

Vous entendez d'étranges crachotements, suivis de sifflements, qui proviennent de sous la table ovale, puis toute la pièce s'emplit soudain de fumée. Vos Conseillers perdent aussitôt connaissance. Grâce à la vivacité de vos réflexes, vous êtes déjà descendu de votre trône et sorti de la pièce avant que la fumée nocive vous atteigne. Vous claquez brutalement les portes derrière vous et vous vous arrêtez net, horrifié. En effet, sans se préoccuper du tumulte, l'un de vos gardes du corps, une Palache, est en train de trancher la tête de sa compagne. Vous fermez les yeux sur ce spectacle effroyable. Mais, à ce moment, les portes s'ouvrent brusquement sur Parsifal, qui titube hors de la Salle du Trône, un mouchoir humide sur le visage. Préférez-vous tuer la Palache qui se prépare à vous attaquer (rendez-vous au 279) ou mettre Parsifal à terre d'une Queue du Dragon (rendez-vous au 289) ?

40

Brusquement, vous apercevez l'éclair argenté d'un mince disque d'acier qui, surgi de nulle part, siffle en tourbillonnant vers vous. Vous reconnaissez un Shuriken mais différent de ceux dont vous vous servez d'habitude. Avant que vous ayez pu réagir, le Shuriken se plante dans votre cuisse. La douleur est insupportable et vous perdez 4 points d'Endurance. Si vous êtes encore vivant, vous l'arrachez vivement en serrant les dents et vous le jetez loin de vous après l'avoir examiné. Par chance, il n'était pas empoisonné. Soudain, poussant un cri guttural, un homme, habillé en Ninja, atterrit souplement devant vous. Un bond d'une quinzaine de mètres de hauteur ! Dès que le Ninja touche le sol, il saisit une courte épée accrochée dans son dos.

— Tu n'es pas un Ninja du Scorpion ! siffle-t-il rageusement en fouettant l'air de son arme. Prépare-toi à mourir, chien !

D'une détente formidable, il exécute un saut périlleux avant et vous frappe aux jambes. Vous évitez la lame d'un saut de côté et vous passez aussitôt à l'attaque.

Allez-vous tenter de glisser sous sa garde pour exécuter une Queue du Dragon (rendez-vous au 52) ou un Cheval Ailé (rendez-vous au 64) ou vous rapprochez-vous pour lui asséner une Morsure du Cobra (rendez-vous au 76) ?

41

Parsifal fait signe à un jeune page qui s'approche aussitôt en lui tendant un parchemin. Il commence à lire en même temps que vous regardez par-dessus son épaule.

Premier Candidat : le Surintendant, adorateur de Némésis, qui a administré la cité sous le règne de l'Usurpateur.

Deuxième Candidat : Force Gwyneth, Grande Prêtresse du Temple de Dama.

Troisième Candidat : Golspiel Bouche d'Argent, marchand.

Quatrième Candidat : le Démagogue, un orateur très populaire chez les petites gens.

Cinquième Candidat : Gristache, Grand Prêtre du Temple d'Avatar.

Sixième Candidat : Perdigan, prêtresse de Némésis, chef des Agents secrets de l'Usurpateur, une maîtresse-espionne.

Septième Candidat : Solstice, Grand Prêtre du Temple du Temps.

Huitième Candidat : Parsifal, Suprême Grand Maître du Temple de Kwon, c'est-à-dire moi-même, Majesté.

Vous pouvez ordonner au page de vous présenter cette liste à n'importe quel moment. Pour ce, revenez à ce paragraphe 41, en ayant soin de noter le numéro du paragraphe d'où vous venez. Lorsque vous pénétrez dans la Salle du Trône, toute l'assistance s'agenouille. Vous vous installez sur le Trône. Parsifal s'incline alors devant vous — car, malgré sa qualité de Suprême Grand Maître, il vous doit le respect —, puis passe dans le vestibule chercher le premier candidat. Le silence se fait brusquement.

Rendez-vous au 31.

42

Ce dernier coup fait perdre l'équilibre au Grand Maître des Ombres, qui s'écroule à vos pieds. Il tente de se redresser mais, touché à mort, il retombe lourdement sur le sol en grimaçant. Il gémit, le souffle rauque, et, le regard trouble, tend la main dans votre direction. Son bras cassé fait un angle bizarre juste en dessous du coude.

— Tu as gagné, dit-il sourdement, en hoquetant de douleur. Tu es un grand Ninja. Mais je crains malgré tout que tu aies perdu ton temps. (Il esquisse un léger sourire.) Je vais mourir mais, ici, tu ne trouveras ni Globe ni Sceptre ! Ils sont de l'autre côté des Crocs de Nadir, ce détroit de la Mer Intérieure où deux rochers se brisent sans cesse l'un contre l'autre.

Il se met à ricaner mais s'étrangle aussitôt dans un spasme, un filet de sang s'écoulant de ses lèvres.

— Au-delà des Crocs de Nadir, poursuit-il, vit un Draken qui guette tous ceux qui se dirigent vers le Déroit de l'Oubli pour les dévorer. Seul celui qui porte une Amulette de Nullaq peut lui échapper ! Au centre de la Mer Élémentaire, se dresse une île. C'est là que se trouvent le Globe et le Sceptre de Telmain Ier, l'ancien roi d'Irsmun. Mais... (Il s'arrête de nouveau pour reprendre son souffle.)... Sammaël en est le gardien... Tu es encore loin d'en avoir fini, Ninja !

Vous savez que Sammaël est une espèce de démon, créé par les prêtres de la Mort à partir du cadavre d'un Elfe. Il représente pour eux la pire des créatures. Soudain, malgré sa faiblesse, le Grand Maître des Ombres raidit le bras. Dans un dé clic, une mince et longue lame de métal jaillit instantanément de son poignet et se plante dans votre œil gauche, qu'il arrache d'un seul coup. Vous portez les mains au visage en hurlant, inondé de sang. Le Grand Maître vous lance un dernier coup d'œil narquois et expire, tandis que vous étanchez votre blessure. Vous perdez 1 point d'Habilité au poing, au pied et à la mise à terre jusqu'à ce que vous trouviez un quelconque moyen de voir de l'œil gauche. Après vous être confectionné un bandeau sommaire pour dissimuler votre orbite vide, vous enjambez le cadavre du Grand Maître et vous vous approchez de l'autel. La statue de Némésis vous regarde d'un air malveillant.

En examinant soigneusement le socle, vous découvrez une cache contenant deux petites fioles. L'une renferme apparemment du poison, tandis que l'autre est remplie d'une potion de guérison que vous pourrez boire à tout instant, et récupérer ainsi jusqu'à 10 points d'Endurance. Tout au fond, vous trouvez également un coffret, dont vous vous empressez de briser la serrure. La chance vous a souri car il contient 40 Pièces d'Or et de magnifiques pierres précieuses. Cette petite fortune vous sera sûrement bien utile ! Enfermant le tout dans votre bourse, vous commencez de remonter l'escalier. Mais vous rebroussez aussitôt chemin car plusieurs Ninjas en descendent et vous barrent le passage. Sans un mot, ils viennent s'aligner de chaque côté de la sortie. Découragé, épuisé, vous reculez devant le nombre. Mais l'un d'eux lève la main et dit :

— Tu es parvenu à pénétrer au coeur de notre camp le plus secret et le mieux gardé, et tu as vaincu le Grand Maître des Ombres. Nous sommes contraints de te laisser repartir librement, bien malgré nous. Puisque tu as accompli un exploit, les lois de l'honneur nous interdisent de gêner ton passage.

Les Ninjas s'écartent alors devant vous. Mais, dès que vous posez le pied sur la première marche de l'escalier en spirale, il ajoute :

— Mais ne te réjouis pas trop vite, Ninja ! Tu as tué notre Grand Maître et la honte de sa défaite rejaillit sur nous. Notre honneur se paiera de ta vie... Un jour prochain ! En attendant ce jour béni, que Némésis dévore ton âme !

Quelques instants plus tard, vous retrouvez la lumière du jour. Le soleil brille et vous avez peine à croire que cette vallée paradisiaque cache en son sein autant de personnages maléfiques. Il va maintenant falloir que vous traversiez la Mer Intérieure pour atteindre les Crocs de Nadir.

Regardez votre carte. Pour rejoindre la côte, allez-vous franchir les montagnes par l'est (rendez-vous au 12) ou les traverser par l'ouest (rendez-vous au 2) ?

43

De tous ceux qui se sont présentés aujourd'hui au poste de Conseiller Privé, Gristache est le plus simple. Il irradie la bonté et semble posséder une grande force de volonté. Vous lisez dans son esprit qu'il n'est pas sûr d'être choisi, sans doute parce qu'il n'est pas le chef d'un temple important.

Retournez au 23.

44

Vous enjambez le corps pour vous approcher de la porte. Elle est criblée de carreaux d'arbalète en forme de scorpion et décorée d'un énorme cyclone peint. Vous tournez doucement la poignée, vous ouvrez lentement et vous vous glissez silencieusement dans le couloir. Malgré la faible lumière, vous distinguez en face de vous un autre Ninja, à peu près de votre stature, son costume noir est déchiré par endroits comme à la suite de nombreux combats. Bien que sans arme, il semble prêt à se battre, ses yeux brillants animés d'une résolution farouche. Ce

Ninja dégage une aura presque tangible de puissance et de force.

Allez-vous lui asséner un Cheval Ailé (rendez-vous au 56) ou reculer en adoptant une posture défensive (rendez-vous au 68) ?

45

Le Surintendant sort de la Chambre de l'Étoile et entreprend aussitôt de reconstituer le Guet, éliminant soigneusement les officiers de l'Usurpateur les plus hais par la population. Sa tactique se révèle tout d'abord efficace. Mais, bientôt, les habitants d'Irsmun réalisent que, malgré la révolution, les fidèles de Némésis sont restés au pouvoir et dirigent la répression. Vous faites savoir que le Surintendant est à vos ordres, ce qu'il confirme aussitôt, du moins en public. Malgré cela, les manifestations recommencent quelques jours plus tard. Vous perdez 2 points de Popularité.

Rendez-vous au 353.

46

Vous rampez, accroupi sur le pont, vos vêtements gonflés par le vent qui continue de souffler violemment.

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au 82. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au 94.

47

Rapide comme l'éclair, vous déviez la canne-épée d'un revers de vos Manches de Métal et vous suivez aussitôt le mouvement en frappant le Maître de la Confrérie des Assassins d'une série de coups violents qui le tuent net. Vous êtes assez satisfait de constater que vos réactions ne se sont pas ralenties, même si cette fois vous avez plus fait confiance à votre intelligence qu'à vos capacités physiques. Le déguisement de Mandrake était parfait ; vous ordonnez à vos serviteurs de préparer un banquet pour célébrer votre victoire et survie.

Rendez-vous au 419.

48

Sur un mot de vous, le bateau à proue de cygne glisse sur les flots en longeant le rocher à votre gauche. La mer n'est qu'un gigantesque bouillonnement mais le bateau parvient à passer. Vous vous accrochez fermement à ses flancs tandis qu'il maintient son cap malgré les courants désordonnés. Le bruit est assourdissant et le bateau des Elfes plonge et craque de toutes ses membrures en franchissant les redoutables Crocs de Nadir. Soudain, les eaux se gonflent en même temps que les deux rochers se rapprochent inexorablement l'un de l'autre. Vous croyez votre dernière heure venue, écrasé comme un insecte, lorsque l'embarcation bondit brusquement vers des eaux plus calmes. Vous êtes passé juste à temps car, derrière vous, les Crocs de Nadir se heurtent violemment dans un fracas épouvantable. Poussant un profond soupir de soulagement, vous examinez la surface de la Mer Élémentaire. Vous apercevez effectivement une petite île, à près d'un demi-mille, dont vous n'êtes séparé que par les flots

déchaînés de la Mer Élémentaire. Vous espérez qu'il s'agit bien de l'île dont vous a parlé le Grand Maître des Ombres. Normalement calme, cette Mer a de brutales et soudaines convulsions et elle explose alors en geysers et jaillissements qui, tel un mur liquide, déferlent à toute vitesse à la surface avant de disparaître à nouveau. Ce sont les Eaux Élémentaires. Vous ordonnez au bateau d'avancer, priant Kwon qu'un Élémentaire ne surgira pas soudain en dessous de vous car, tout autour de vous, de nombreux Élémentaires jaillissent hors de l'eau, comme pour jouer. Mais, à votre grand étonnement, vous remarquez que le bateau des Elfes semble parfaitement détecter la présence des créatures liquides car il les évite adroitement sans pour autant changer de direction. L'île est maintenant toute proche. Alors que vous commencez d'être complètement rassuré, un gigantesque bouillonnement se produit à la surface. beaucoup plus important que ceux des Élémentaires. Puis d'énormes tentacules surgissent des vagues et commencent à battre sauvagement les eaux. Une masse énorme émerge alors en ruisselant. Le monstre ressemble à une pieuvre géante. Deux yeux blancs protubérants vous fixent d'un air sinistre et méchant tandis que son bec recourbé et dur comme l'acier claque férocement. Le Draken ! Vous avez beaucoup de mal à vous maintenir à flot au milieu des vagues qu'il a fait naître.

Si vous possédez une Amulette de Nullaq, rendez-vous au 138. Sinon rendez-vous au 186.

49

Vous entendez d'étranges crachotements, suivis de sifflements, qui proviennent de sous la table ovale, puis toute la pièce s'emplit soudain de fumée. Vos Conseillers perdent aussitôt connaissance. Grâce à la vivacité de vos réflexes, vous êtes déjà descendu de votre trône et sorti de la pièce avant que la fumée nocive vous atteigne. Vous claquez brutalement les portes derrière vous, et les deux moines de Kwon, qui vous servent de gardes du corps, vous entourent aussitôt. À ce moment, les portes s'ouvrent brusquement sur Parsifal, qui titube hors de la Salle du Trône, un mouchoir humide sur le visage.

Vous précipitez-vous pour voir s'il a besoin d'aide ou de soins (rendez-vous au 229) ou le frappez-vous sans attendre d'une Queue du Dragon (rendez-vous au 299) ?

50

Vous vous rapprochez d'eux rapidement et vous expédiez un Poing de Fer dans l'estomac du plus proche eunuque.

	Défense	Endurance	Dommages
Premier GARDE DU CORPS	6	9	ID + 2
Second GARDE DU CORPS	7	8	ID + 2

Si vous parvenez à éliminer les deux hommes, rendez-vous au 78. Sinon, si tous deux sont vivants, votre Défense est de 6 et vous ne pouvez parer qu'une seule attaque. Si un seul en réchappe, votre Défense est de 8. Maintenant, si vous survivez à cet Assaut, allez-vous tenter une Queue du Dragon (rendez-vous au 114), un Tigre Bondissant (rendez-vous au 66) ou de nouveau un Poing de Fer (retournez au début de ce paragraphe) ?

51

Pensez à noter sur la Charte Royale que vous avez nommé Conseiller le Surintendant. Celui-ci vous salue de nouveau et traverse majestueusement la Chambre de l'Étoile au milieu de murmures d'inquiétude. Beaucoup évitent votre regard.

Rendez-vous au 71.

52

En même temps que le Ninja se redresse et frappe en direction de votre cou, vous êtes au sol, une jambe glissée entre les siennes. S'il s'agit de la seconde fois que vous tentez de le mettre à terre, sa DEFENSE est de 8 et non de 7.

SENTINELLE NINJA

Défense contre la Queue du Dragon : 7

Endurance : 13

Dommages : 1D + 1

Si vous réussissez, vous parvenez à crocheter sa jambe et, en vous retournant brusquement, à le déséquilibrer. Puis, aussi agile qu'un chat, vous bondissez sur vos pieds. Comme votre adversaire a quelques difficultés à se relever, un peu étourdi de sa chute brutale, vous tentez alors un coup de poing en Morsure du Cobra (rendez-vous au 76) en ajoutant *1 point au chiffre annoncé par les dés* pour cet Assaut seulement. En revanche, si vous avez échoué dans votre mise à terre, le Ninja se recule vivement et riposte par un violent coup au visage que vous tentez d'esquiver. Votre Défense est de 7. Si vous êtes encore vivant, allez-vous tenter de nouveau une Morsure du Cobra (rendez-vous au 76) ou un Cheval Ailé (rendez-vous au 64) ?

53

Gristache s'incline et vous remercie, puis il pénètre humblement dans la Chambre de l'Étoile. Notez qu'il fait désormais partie de vos Conseillers Privés.

Si vous en avez déjà nommé quatre, rendez-vous au 13. Sinon rendez-vous au 73.

54 (ILLUSTRATION À LA PAGE SUIVANTE)

Vous parvenez à éviter adroitement les Élémentaires qui, comme pour jouer, jaillissent hors de l'eau tout autour de vous. L'île est maintenant toute proche. Alors que vous commencez à être complètement rassuré, un gigantesque bouillonnement se produit à la surface, beaucoup plus important que ceux des Élémentaires. Puis d'énormes tentacules surgissent des vagues et commencent à battre sauvagement les eaux. Une masse énorme émerge alors en ruisselant. Le monstre ressemble à une pieuvre géante. Deux yeux blancs protubérants vous fixent d'un air sinistre et méchant tandis que son bec recourbé et dur comme l'acier claque féroce. Le Draken ! Vous avez beaucoup de mal à vous maintenir à flot au milieu des vagues qu'il a fait Naître.

Si vous possédez une Amulette de Nullaq, rendez-vous au 29. Sinon rendez-vous au 204.

