

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Mark Smith et Jamie Thomson

Les Parchemins de Kettsuin



La Voie du Tigre



folio
junior

Mark Smith et Jamie Thomson

Les Parchemins de

Kettsuin

La Voie du Tigre/2

Traduit de l'anglais par C. Degolf

Illustrations de Bob Harvey

Gallimard

Le Serment du Ninja	9
La vengeance du Ninja	12
Avant de vous lancer dans l'aventure	14
Le combat	15
La Feuille d'Aventure	16
La Feuille de Combat	17
Les techniques de combat de la Voie du Tigre	18
Les disciplines de la Voie du Tigre	26
L'Equipement du Ninja	30
Les Parchemins de Ketsuin	33



Le Serment du Ninja

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

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

Les moines sont présents sur cette île depuis des siècles, vouant chaque instant de leur existence terrestre à leur dieu, Kwon, Celui-qui-connaît-les-Mots-Sacrés-du-Pouvoir, le Maître Suprême du combat à mains nues. Ils se sont donné pour

mission d'aider les hommes à lutter contre le mal omniprésent dans le monde.

En constatant que vous étiez seul et que vous aviez besoin d'aide, les moines vous ont accepté auprès d'eux dans le Temple du Rocher, et vous êtes devenu leur protégé. 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 souveniez que votre fidèle servante répétait sans cesse qu'elle avait une signification mystique — jusqu'au jour où vous avez osé y faire allusion. Alors, les moines vous ont demandé d'être patient et de méditer. Le plus ancien et le plus sage des moines du Temple du Rocher, Najishi, le Grand Maître de l'Aube, a fait de vous son disciple. Il vous a initié et guidé dans la sérénité de Kwon ; il vous a appris ce qu'étaient les hommes et 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 à la Vérité. Cependant, depuis l'âge de six ans, vous avez passé le plus clair de votre temps à suivre l'enseignement de la Voie du Tigre. Et aujourd'hui vous êtes un Ninja, un maître en arts martiaux capable de vaincre un adversaire aussi puissant soit-il sans même être vu, et encore moins soupçonné. A 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 du 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 qui, dans ce monde, se dira serviteur du mal.

Lorsque vous étiez plus jeune, vous restiez suspendu des heures durant aux branches des arbres pour durcir les muscles de vos bras ; vous couriez pendant des kilomètres et votre foulée était si légère et si rapide qu'un ruban de dix mètres, attaché à votre taille, flottait au vent derrière vous, sans jamais toucher terre ; aussi leste qu'un singe, vous dansiez sur des cordes raides tendues haut au-dessus du sol. Vous savez également nager comme un poisson et bondir comme un tigre ; vous vous déplacez comme une brise murmurante ; vous glissez dans la nuit la plus noire comme une ombre.

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

Je me fondrai dans la nuit, je transformerai mon corps en bois ou en pierre. Je pénétrerai dans la terre et je

traverserai des murs et des portes fermées. Je serai tué mille fois mais je ne mourrai pas. Je changerai de visage et je deviendrai invisible, capable de marcher parmi les hommes sans qu 'aucun ne me voie.

Un jour, un homme débarqua dans l'île. Son nom était Yaémon, le Grand Maître de la Flamme. Usant de magie noire, il se fit passer aux yeux des moines pour un dévot de Kwon originaire du Grand Continent. Mais, à la vérité, s'il était réellement moine, il faisait partie des adorateurs du frère dévoyé de Kwon, Vile, celui qui pousse les puissants à opprimer les faibles et les hommes sans loi à gouverner les sots. Invincible dans le combat à mains nues, Yaémon tua Naijishi et pénétra dans le Temple où il s'empara des Parchemins de Ketsuin. Une fois de plus. vous avez alors éprouvé la cruelle douleur de perdre un être cher à votre cœur, et vous avez juré devant Kwon qu'un jour vous vengeriez Naijishi.

La Vengeance du Ninja

Dans le premier volume de la série « La Voie du Tigre » intitulé *La Vengeance du Ninja*, vous avez mis toute votre force de Ninja au service d'un seul but : vous venger de Yaémon, le Grand Maître de la Flamme, assassin de votre père spirituel, Najishi. Vous avez traqué votre ennemi juré à travers le monde d'Orb, pour finalement le rencontrer, le combattre et le vaincre au sommet du Donjon de la sombre Forteresse de Guen Dach. Là, vous lui avez repris les Parchemins de Ketsuin dont il s'était emparé dans le Temple du Rocher de l'Ile des Songes Paisibles. Des Parchemins qui lui avaient révélé le terrible Mot du Pouvoir. Un Mot qui, prononcé aux Colonnes du Bouleversement, aurait emprisonné à tout jamais Kwon, votre dieu, dans les Lieux Infernaux. Deux hommes l'avaient rejoint à Guen Dach : Honoric, le Grand Maréchal de la Légion de l'Épée de Damnation, et Manse, le Mage de la Mort. Deux hommes qui connaissaient

également le Mot du Pouvoir, mais que vous avez vaincus, eux aussi.

Vous vous trouvez maintenant sur le toit du Donjon de Guen Dach. Autour de vous la tempête est effroyable. Vous venez tout juste de tuer les alliés de Yaémon : vous avez emprisonné Honoric avec le sang du dieu Nil, après quoi vous avez abattu Manse, un sectateur de Némésis — le plus puissant des dieux du Mal. Leurs cadavres déjà froids gisent à quelques pas de là.

Un ultime combat livré à Yaémon vous a permis de triompher à nouveau. Vous voilà d'autant plus vengé qu'il vous a révélé, avant d'expirer, que c'était lui le responsable de la mort de votre véritable père ,ce père que vous n'avez, hélas, jamais connu. A présent, le corps de votre ennemi est étendu à vos pieds. Ainsi, il vous apparaît plus petit et bien moins imposant qu'il ne l'était de son vivant. Les Parchemins de Ketsuin sont entre vos mains, et vous allez les dérouler lorsque, soudain, les éléments semblent s'apaiser autour de vous, tandis que retentit une voix. La voix de Kwon, votre dieu.

-Nombreux sont les Ninjas. Mais tu es le Ninja. Un nom que Yaémon t'a donné à juste titre. A présent, il va souffrir pour l'éternité dans les Lieux Infernaux, place qui aurait été la mienne

si tu avais échoué dans ta mission. Le monde d'Orb peut t'être reconnaissant de l'avoir sauvé de la terreur qui se serait abattue sur lui si les trois ordres maudits avaient été victorieux.

Vos blessures se sont refermées comme par magie, et vous sentez en vous une intense énergie, en même temps que vous êtes envahi par un calme que vous n'avez encore jamais connu.

Tu as peu de temps, avant que les forces du Mal ne recommencent à se manifester, reprend le dieu. Aussi, tu dois sans tarder rapporter les Parchemins de Ketsuin au Temple du Rocher qu'ils n'auraient jamais dû quitter. Mais ton chemin sera semé de dangers. Aussi, je vais t'aider. Choisis une discipline de la Voie du Tigre que tu ne possèdes pas encore, et je te l'enseignerai de telle manière que tu la maîtriseras comme si elle t'avait été enseignée depuis ton enfance. De plus, si au cours de ce voyage tu te trouves dans un péril extrême, prononce les mots suivants : « Kwon, viens à mon secours ! » Alors, je serai à tes côtés. Mais souviens-toi bien de ceci : je ne pourrai venir à ton secours qu'une seule fois. Sois fort pour réussir la nouvelle mission que je t'assigne. Car mon souhait est qu'un jour tu viennes me rejoindre dans le jardin des dieux.

Lentement, vous reprenez conscience du vent, de la pluie, du tonnerre et des éclairs. Kwon

s'éloigne ! Alors, levant les bras au ciel, vous hurlez :

-Grand dieu, qui était mon véritable père ?

Le vent lui-même semble vous apporter une réponse :

-Le temps n'est pas encore venu, Ninja !...

Vous frissonnez, réalisant seulement maintenant que vous êtes trempé jusqu'aux os. Une fois de plus vous êtes seul. Pour peu de temps, à l'évidence, car, venant du grand escalier du Donjon, vous entendez des cliquetis d'armes qui s'approchent...

Avant de vous lancer dans l'Aventure

Même si vous n'avez pas lu *La Vengeance du Ninja*, vous pouvez, bien entendu, vous lancer dans l'aventure des *Parchemins de Ketsuin*. Il vous suffit, pour cela, de prendre connaissance des règles du jeu qui figurent ci-dessous.

Si vous avez lu *La Vengeance du Ninja*, vous pouvez maintenant utiliser la Feuille d'Aventure telle qu'elle existait à la fin de votre mission : vous commencez cette nouvelle aventure avec

le nombre de Shurikens qui vous restaient à la fin de *La Vengeance du Ninja*, mais votre ENDURANCE, ainsi que votre Force Intérieure ont retrouvé leur total de départ. De plus, vous pouvez ajouter une Discipline supplémentaire (à choisir parmi les huit proposées) à celles que vous possédiez déjà — y compris le Fléau de Kwon, si vous avez appris cette discipline. Tous les objets que vous auriez pu découvrir restent en votre possession. Enfin, vous pouvez également conserver vos différents scores d'Habilité, s'ils sont positifs. S'ils sont négatifs, vous recommencez à zéro.

Le Combat

En tant que Maître du Taijutsu, l'art Ninja du combat à mains nues, vous allez affronter vos adversaires en utilisant trois techniques : les coups de poing, les coups de pied et les mises à terre qui sont décrites ci-après. De plus, vous pourrez choisir trois disciplines parmi les huit qui vous seront proposées à partir de la page 26 (une quatrième, le lancer du Shuriken, vous étant acquise d'office — voir à la même page). Enfin, vous aurez à votre disposition un équipement particulier qui est décrit en page 30.

Les Techniques de combat de la Voie du Tigre

Les illustrations figurant en pages 18 et 19 vous montreront les différents coups qui vous sont permis dans chacune des techniques. En règle générale, il est plus facile de porter un coup de poing qu'un coup de pied. Et réussir une mise à terre peut permettre ensuite d'enchaîner avec un

Feuille d'Aventure

HABILETE

Coup de poing

Coup de pied

Mise à terre

Points de Destin

Force Intérieure

Endurance

SHURIKENS

- Costume Ninja
- Tuba
- Manches de Métal
- Garrot
- Poudre Eclair
- Silex & Amadou
- Poisson-Araignée
- Sang du dieu Nil

NOTES

--

OBJETS PARTICULIERS

--

Feuille de Combat

Adversaire :

Endurance : 124

Adversaire :

Endurance : 130

Adversaire :

Endurance : 26

Adversaire :

Endurance :

Les Techniques de combat de la Voie du Tigre

Coups de pied



Cheval Ailé



Tigre Bondissant



1



2

Eclair Brisé

Coups de poing



Poing de Fer

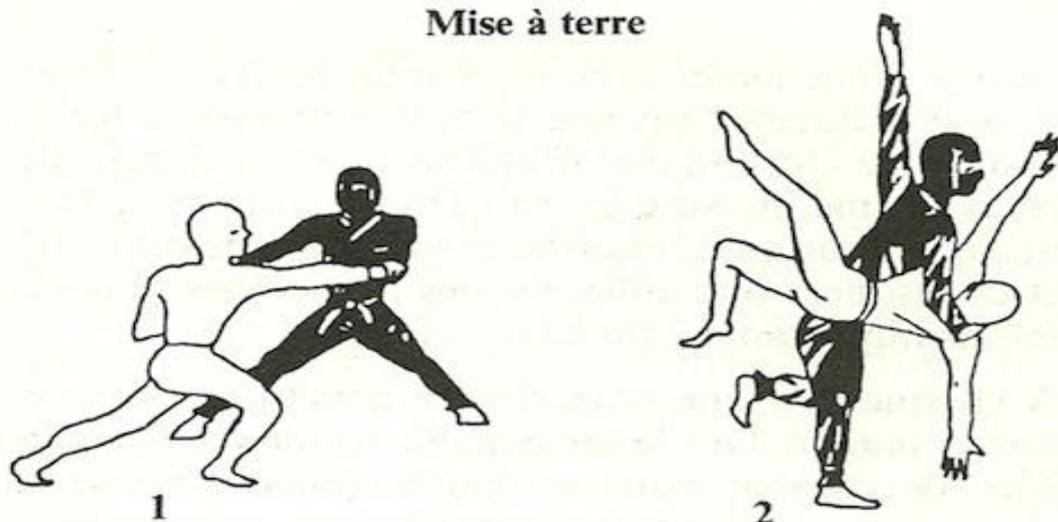


Patte du Tigre

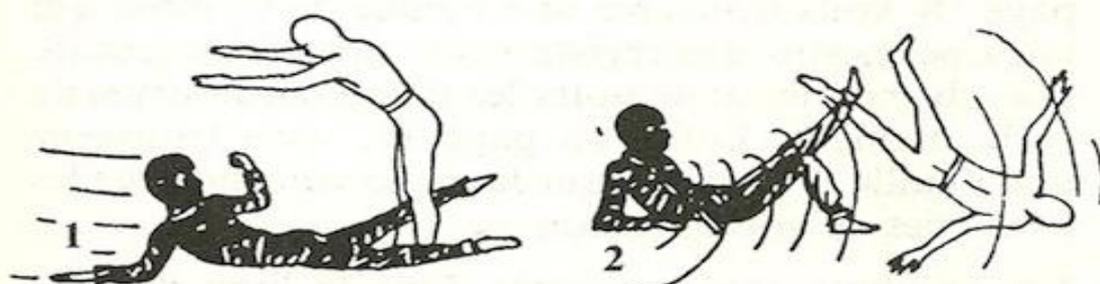


Morsure du Cobra

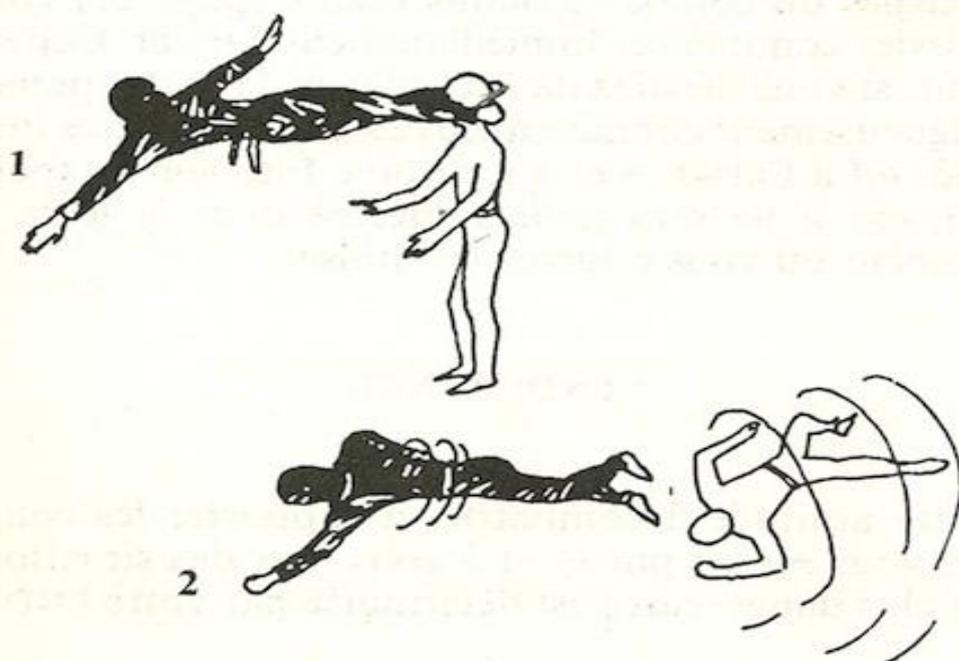
Mise à terre



Le Tourbillon



La Queue du Dragon



Les Dents du Tigre

« coup mortel ». (Mais si vous échouez dans une tentative de mise à terre, vous serez alors en état d'infériorité et en danger de recevoir une blessure grave.) Donc, selon la technique que vous aurez choisie, et son degré de difficulté et de risque, vous infligerez des dommages plus ou moins importants à un adversaire.

A chaque fois que vous devrez combattre, il vous sera demandé dans le texte quelle technique particulière de combat vous souhaitez utiliser. Selon le choix que vous aurez fait, vous devrez vous rendre à un paragraphe précis pour engager le combat. A la page 18, vous trouverez une Feuille de Combat qui vous permettra d'enregistrer les caractéristiques de vos adversaires, et de noter les phases successives de l'affrontement. Enfin, en page 16, vous trouverez une Feuille d'Aventure sur laquelle vous noterez les péripéties de votre mission.

Les combats sont présentés dans le livre de telle sorte qu'en prenant rapidement connaissance des « Règles du combat à mains nues » (page 21) vous puissiez commencer immédiatement à jouer. Cependant, si vous décidez de procéder de la sorte, prenez soigneusement connaissance des deux chapitres intitulés « La Parade » et « La Force Intérieure » (page 24), car il ne sera

jamais spécifié dans le texte le moment où vous pourrez les utiliser.

ENDURANCE

Votre aptitude à combattre, à supporter les coups qui vous seront portés et à vous tirer des situations les plus dangereuses est déterminée par votre **ENDURANCE**. Vous commencez le jeu avec un total de 20 points d'**ENDURANCE**. Ces points traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général. Votre total d'**ENDURANCE** subira d'importantes modifications au cours de l'aventure : durant un combat, par exemple, ou lorsque vous serez attaqué par surprise, vous perdrez des points d'**ENDURANCE** que vous pourrez peut-être regagner lors de rencontres bénéfiques. Cependant, notez bien que si votre total d'**ENDURANCE** devient, à un moment ou à un autre, égal à zéro, cela signifiera que vous avez reçu un coup mortel, et donc que votre aventure est terminée !

Bien entendu les adversaires que vous affronterez posséderont, eux aussi, des points d'**ENDURANCE**.

Règles du combat à mains nues

Comme il l'a été dit précédemment, chaque fois que vous devrez affronter un adversaire, il vous sera demandé, dans le texte, quelle technique vous désirez utiliser. Une fois votre choix fait, vous serez renvoyé à un paragraphe particulier où vous engagerez le combat. Là, vous trouverez toujours un tableau se présentant de façon identique à l'exemple figurant ci-dessous :

NOM DE L'ADVERSAIRE	DEFENSE	contre la
	technique choisie : 5	ENDURANCE : 12
	DOMMAGES : 1D + 2	

Les différents Assauts du combat se déroulent ainsi :

1 : Lancez deux dés et comparez le résultat obtenu à la DEFENSE de votre adversaire. S'il est supérieur à la DEFENSE de votre adversaire, passez à la séquence 2 : S'il est inférieur, passez à la séquence 3.

2 : Votre coup a atteint son but. Lancez un dé : le chiffre obtenu représente le nombre de points de DOMMAGES que vous infligez à votre adversaire. Retranchez alors ces points de son ENDURANCE. Si, alors, l'ENDURANCE de votre adversaire est égale à zéro, vous êtes vainqueur, et vous pouvez vous rendre au paragraphe indiqué dans le texte. Sinon, passez à la séquence 3.

3 : Votre coup n'a pas atteint son but. Ou, alors, l'ayant atteint, votre adversaire possède encore des points d'ENDURANCE. Dans l'un et l'autre cas, il riposte. Lancez deux dés et comparez le résultat obtenu à votre DEFENSE (qui sera toujours indiquée dans le texte). Si ce résultat est supérieur à votre DEFENSE, passez à la séquence 4. S'il est inférieur, passez à la séquence 5.

4 : Votre adversaire a réussi son coup. Reportez-vous alors à la quatrième ligne de l'exemple figurant plus haut. Vous pouvez lire : $\text{DOMMAGES} = 1D + 2$. Cela signifie que vous devez jeter un dé et ajouter 2 au résultat obtenu. Ce qui vous donnera le total des points de DOMMAGES qui vous auront été infligés et que vous retrancherez de votre ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE est alors égal à zéro, votre aventure se termine ici. Sinon, passez à la séquence 5 (Bien entendu, il s'agit d'un exemple. Vous pouvez aussi bien combattre un adversaire

infligeant comme DOMMAGES 1 D, ou 2D — vous lancez alors deux dés — ou 2D + 3, etc.)

Remarque : avant de retrancher les points de DOMMAGES de votre ENDURANCE, vous pouvez envisager de parer le coup de votre adversaire. Pour cela, voir le chapitre intitulé « La Parade », page 24.

5. L'attaque de votre adversaire a échoué. Ou, ayant réussi, il vous reste néanmoins des points d'ENDURANCE. Dans l'un ou l'autre de ces cas, reportez- vous tout simplement au texte. Vous y trouverez toutes les explications nécessaires à la suite du combat. Cependant, n'oubliez pas de reprendre le combat avec les nouveaux totaux d'ENDURANCE !

Ces règles sont valables pour les trois techniques, en tenant compte des cas particuliers suivants :

Le coup de poing

Si vous choisissez cette technique, le combat se déroule très exactement en suivant les règles de combat à mains nues.

Habilité au poing. Au fur et à mesure que vous progresserez dans la Voie du Tigre, votre maîtrise des différentes techniques s'affirmera. Ou, au contraire, la fatigue se faisant ressentir,

elle pourra s'émousser. L'Habilité au poing, au coup de pied et à la mise à terre est l'image de votre maîtrise à un moment donné. Vous commencez l'aventure avec une Habileté dans les trois techniques égale à zéro comme il est indiqué sur votre Feuille d'Aventure. A chaque fois que vous lancerez deux dés pour savoir si vous avez réussi ou non à porter un coup à votre adversaire, ajoutez au résultat vos points d'Habilité (ou retranchez-les s'ils sont négatifs).

Le coup de pied

Le coup de pied et l'Habilité au pied suivent les règles du combat à ceci près : comme cette technique inflige des blessures plus graves que le coup de poing, lorsque vous lancerez le dé pour savoir combien de points de DOMMAGES vous avez infligés à un adversaire, ajoutez 2 au résultat obtenu (1D + 2).

La mise à terre

La mise à terre et l'Habilité à la mise à terre suivent également les règles du combat, mais avec la particularité suivante : si vous réussissez une mise à terre, vous n'infligez aucun point de DOMMAGES à votre adversaire. Mais vous profitez de son état d'infériorité pour lui porter, *immédiatement*, un autre coup : coup de poing ou coup de pied. Si vous réussissez dans votre tentative, ajoutez alors 2 points aux points de DOMMAGES que vous lui infligez.

LA PARADE

En tant que Ninja, Maître du Taijutsu, vous avez appris à parer les coups avec différentes parties de votre corps et, principalement, avec 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 et 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 inférieur à la DEFENSE qui est la vôtre au cours du combat, vous avez réussi à parer le coup et vous ne subissez donc pas de DOMMAGES. Sinon, vous appliquez les règles du combat. 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 pour l'Assaut suivant : vous devrez donc diminuer votre Habilité au poing, au pied et à la mise à terre de 2 points pour cet Assaut (et cet Assaut seulement). Et n'oubliez pas que vous ne pouvez essayer de parer que les *coups* qui vous

sont portés (et non les mises à terre, par exemple).

LA FORCE INTERIEURE

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 où vous en avez besoin. C'est ainsi que, de nos jours, les spécialistes de karaté parviennent à briser des blocs de bois ou des piles de briques. Dans quelque combat que ce soit, et avant de lancer les dés pour savoir si vous avez réussi à porter un coup ou non à un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser votre Force Intérieure. Dans ce cas, retranchez tout d'abord 1 point de votre total de Force Intérieure, puis lancez vos dés. Si votre coup est victorieux, les points de DOMMAGES que vous infligerez à votre adversaire seront multipliés par deux. Bien entendu, lorsque votre Force Intérieure sera égale à zéro, vous ne pourrez plus y faire appel. Aussi, utilisez-la à bon escient ! Vous commencez l'aventure avec 5 points de Force Intérieure, comme il est indiqué sur votre Feuille d'Aventure.

CHANCE ET DESTIN

La chance joue un rôle important dans l'aventure que vous allez vivre, et la déesse du Destin occupe une place importante dans le monde d'Orb. Au cours de l'aventure, vous gagnerez — ou vous perdrez — des points de Destin (que vous noterez dans la case de votre Feuille d'Aventure réservée à cet effet). A chaque fois qu'il vous sera demandé de *Tenter votre Chance*, lancez deux dés et ajoutez vos points de Destin au résultat obtenu (ou soustrayez ces points de ce même résultat, selon que vos points de Destin seront positifs ou négatifs). Si vous obtenez un total de 7 à 12, vous êtes Chanceux et le Destin vous sourit. Mais, si ce total est de 2 à 6, vous êtes Malchanceux et le Destin vous tourne le dos. Au début de l'aventure, vous ne possédez aucun point de Destin.

Les Disciplines de la voie du Tigre

Toute votre existence s'est déroulée dans un seul but : devenir un Ninja accompli. De ce fait, vos sens se 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, de galoper des jours et des nuits entiers. L'entraînement que vous avez subi vous a rendu quelque peu ventriloque ; et c'est un jeu pour vous de rester des heures durant dans la plus parfaite immobilité. Enfin, vous possédez à fond l'art du déguisement appelé « les Sept Façons d'Aller ». Ainsi, vous pouvez prendre nombre d'apparences diverses : celle d'un ménestrel, par exemple, si la nécessité s'en faisait sentir. Cependant, vous avez surtout appris, dans l'art du déguisement, 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 sans que Ton remarque votre présence.

L'entraînement du Ninja comprend neuf autres disciplines particulières. La première d'entre elles, le Shurikenjitsu, est enseignée à tout Ninja. Vous possédez donc cette discipline. Mais vous devez en choisir trois autres parmi les huit qui sont décrites ci-dessous. Lisez donc attentivement les caractéristiques de ces

disciplines et, lorsque vous aurez fait votre choix, notez-les sur votre Feuille d'Aventure.

Le Shurikenjitsu

Le Shuriken est généralement un petit disque métallique dont le bord est aiguisé comme une lame de rasoir. Le Shuriken que vous avez choisi a la forme d'une étoile. Et vous êtes capable de le lancer à plus de dix mètres où ses effets sont encore dévastateurs. Lorsque vous lancerez un Shuriken, il sera précisé dans le texte la DEFENSE de la cible visée. Jetez alors deux dés. Si le résultat obtenu est supérieur à cette DEFENSE, vous avez atteint votre but. Lancez un dé : le chiffre obtenu représente les points de DOMMAGES infligés à votre cible. Retranchez-les de son ENDURANCE.

Parfois, vous serez incapable de retrouver le Shuriken que vous aurez lancé : ainsi, tenez un compte précis de ces engins mortels sur votre Feuille d'Aventure. Au début de cette aventure, vous êtes en possession de 5 Shurikens.

L'Œil d'Aigle

Cette discipline exige un parfait contrôle musculaire, un œil d'aigle 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, telles 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 êtes pratiquement à l'abri de toutes les tentatives d'empoisonnement qui pourraient être tentées contre vous.

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 les 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, il 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. Puis, 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 l'origine.

Le Crochetage des Serrures, la Détection et la Neutralisation des 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 niches 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 aux plafonds.

L' Equipement 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, le jour, vous vous déplacez déguisé en voyageur ou en mendiant, par exemple, 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 régions recouvertes de neige, ou vert, pour passer inaperçu dans les bois ou dans les contrées herbeuses.

Les manches de métal

Quatre lamelles de métal, 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 alors que vous serez sous l'eau, ou comme une sarbacane qui expédiera les Fléchettes Empoisonnées à une distance beaucoup plus grande 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 flamme, cette poudre produit aussitôt un éclair aveuglant. Mais, attention, vous ne possédez qu'une seule dose de cette poudre.

Le silex et l'amadou

Ils vous permettront d'allumer des feux lorsque vous le désirerez.

Le poisson-araignée

Salé et séché, ce poisson venimeux est à la base du produit dont sont enduites les Fléchettes Empoisonnées. Il est utilisé également 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. En fait, il s'agit d'un venin extrêmement difficile et dangereux à obtenir, puisqu'il est produit par le dard d'un redoutable scorpion, fils du dieu Nil, plus connu sous le nom de « Bouche du Néant ».

A présent, vous maîtrisez parfaitement les trois techniques du Taijutsu. Vous savez lancer le Shuriken, et vous avez choisi avec soin vos trois disciplines. Vous êtes un guerrier Ninja accompli et il est temps de vous lancer dans l'aventure pour franchir une étape supplémentaire dans la Voie du Tigre. Rendez-vous au [1](#).

Au bruit des pas lancés à votre poursuite, vous estimez la troupe à plus de vingt gardes. Déjà la meute hurlante débouche dans l'escalier du Donjon. Sûr que votre compte est bon si jamais ils découvrent ce que vous avez fait d'Honoric, leur chef, et de ses alliés, Yaémon et Manse, le Mage de la Mort ! Le toit est encore éclairé par le faible rougeoiement d'un brasero. Allez-vous tenter de défendre le haut de l'escalier, de façon à les cueillir un par un à leur arrivée (rendez-vous au [17](#)), ou essayer de vous élancer du toit du Donjon dans l'espoir de sauter le mur du château et d'atterrir ainsi dans le fossé en contre-bas (rendez-vous au [34](#)) ? Ou bien envisagez-vous, si vous possédez la discipline de l'Acrobatie, de descendre le mur extérieur du Donjon (rendez-vous au [52](#))?

2

Pareil au tigre, vous franchissez la grille d'un bond souple et feutré. Il était temps : la herse tombe derrière vous avec fracas. Vous poussez un soupir de soulagement. Jugeant malsain de vous attarder en ces lieux, vous remontez vers le tunnel principal et vous reprenez votre marche. Rendez-vous au [76](#).

3

Il vous paraît maintenant tout à fait évident que, dans votre panique, vous n'avez pas remarqué le

chemin qui aurait pu vous mener à l'air libre. Car l'escalier n'en finit pas de monter, pour aboutir à un vaste carrefour. Obstiné, vous serrez les dents et optez pour le tunnel opposé dont la pente est toujours ascendante. Vous apercevez enfin la lumière du jour, brillant au loin. Tout à votre joie, vous précipitez votre pas sans même réaliser qu'un air vif et pur vous fouette le visage. Quand, à votre grand soulagement, vous débouchez au sommet de la montagne, un vaste panorama de forêts et de landes sauvages s'offre à vos yeux. Vous vous trouvez sur l'autre versant des montagnes de la Dent du Lutin. Pour être tout à fait exact, la vallée de la Crow se trouve à vos pieds. Rendez-vous au [235](#).

4

Vous avez à peine le temps d'arracher la Fléchette et d'en reconnaître l'odeur âcre et familière — celle du venin du poisson-araignée — que déjà de violentes convulsions vous torturent les chairs. Le poison fait son effet. Il ne mettra que quelques secondes pour atteindre votre cœur. Un arrêt cardiaque vous foudroie à l'instant ; Yaémon vient d'être vengé et votre aventure se termine ici.

5

En souriant, le magicien tend sa bague au chevalier. Thybault se tourne alors vers vous et vous demande ce qu'il pourrait faire pour vous remercier de les avoir sauvés. Si vous avez été blessé, il vous soigne dans l'instant, ce qui vous permet de regagner tous les points d'ENDURANCE perdus jusqu'alors. Au cas où vous viendriez des cavernes des Gobelins, il remarque également les cloques qui couvrent votre corps. Signe évident, selon lui, que vous avez contracté la peste. Il lui suffit de prier Avatar et d'imposer les mains sur votre front pour chasser la maladie. Puis, après vous avoir salué, tous quatre s'éloignent en direction de l'est, vers la Mer de l'Etoile. Sans perdre une minute de plus, vous vous remettez en route pour rejoindre un port où vous pourrez embarquer à destination de l'Ile des Songes Paisibles. Mais allez-vous vous diriger vers le sud-ouest, bien que le parcours boisé paraisse difficile (rendez-vous au [44](#)), ou vers l'ouest où le chemin sera sans doute plus aisé, mais plus à découvert également (rendez-vous au [32](#)) ?

6

La ville est grande et prospère, mais un nombre surprenant de jeunes enfants, pour la plupart

dévêtus, courent en bandes dans les rues, s'amusant à éviter au dernier moment les passants. Vous marchez d'un pas alerte, avec l'espoir de trouver une taverne où glaner quelques renseignements utiles concernant les ports de la Mer Infinie. C'est alors qu'une vive lueur attire votre attention. Tournant la tête dans sa direction, vous apercevez une vieille femme, recroquevillée derrière une charrette chargée d'étranges marchandises, telles que des viscères — à ce qu'elle prétend — de chimères et d'hippogrififons nécessaires à quelque rituel magique. A vos yeux, ce ne sont là que de peu ragoûtants abats de mouton, mais il vous est difficile d'en juger tant la lumière s'échappant d'un petit brasero posé sur la charrette est éclatante. Enfin, l'étrange lueur perd de son intensité, ce qui vous permet de constater que la femme vend également de la Poudre Éclair, au prix de cinq Pièces d'Or la dose. Si vous avez assez d'Or, vous pouvez en acheter. Alors que vous continuez d'examiner cet étrange étal, une brusque tornade semble vous envelopper et disperser les marchandises dans un grand tourbillon, en même temps que des éclairs colorés zigzaguent devant vos yeux. Un instant étourdi, vous revenez cependant à vous rapidement et tâtez machinalement vos vêtements. Les Parchemins de Kettsuin ont disparu ! Pivotant sur vos talons, vous apercevez alors un homme de haute taille aux

cheveux blonds et bouclés, et revêtu d'un manteau beige, qui se faufile dans la foule. Curieusement, les passants paraissent s'écarter sur son passage. Vous le suivez en courant, essayant de ne pas le perdre de vue. Mais, malgré tous vos efforts, il disparaît soudainement, comme s'il était devenu invisible. Toutefois, votre ouïe de pisteur surentraîné a vite fait de capter le bruit de ses pas s'éloignant dans une ruelle proche. Vous vous précipitez dans cette direction. Rendez-vous au [43](#).

7

Vous vous installez pour passer la nuit à l'abri d'un bosquet d'ifs. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [35](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [307](#).

8

Vous jetez à vos pieds la perle de cristal que le Prince des Elfes vous a donnée pour vous remercier de l'avoir aidé à se sauver des chacals de mer. Le verre éclate, laissant échapper une petite goutte bleutée qui bientôt gonfle et se transforme en une gigantesque vague. Vous lui ordonnez de vous protéger et de se retourner contre votre adversaire. Cassandra se précipite jusqu'à la porte en chêne alors que Tyutcheff recule pas à pas. Thaum, quant à lui, récite une formule magique. Il est néanmoins trop éloigné

de vous pour être dangereux. Il n'en demeure pas moins qu'il serait plus prudent de lui expédier un Shuriken. Si vous n'en possédez plus, rendez-vous au [20](#). S'il vous en reste encore, sachez que la DEFENSE de Thaum, occupé à marmonner sa formule magique, n'est que de 4. Si vous le touchez, rendez-vous au [31](#). Sinon votre projectile frappe le mur en pure perte ; rendez-vous alors au [20](#).

9

La nuit se passe sans incident. Mais le lendemain matin, lorsque vous vous réveillez, vous vous trouvez en proie à de forts accès de fièvre. Votre corps est couvert de grosses pustules noirâtres. Votre esprit divague et des cauchemars vous assaillent. Vous rêvez que vous êtes seul, au bas des marches du Temple du Rocher sur File des Songes Paisibles, entouré de tous les ennemis que vous avez terrassés. Vous reprenez conscience au moment où Thybault impose les mains sur votre front et psalmodie une prière à Avatar. Le soleil est déjà haut dans le ciel. La peste que vous avez contractée dans les cavernes des Gobelins vous quitte lentement. Une fois votre guérison assurée, Taflur examine vos plaies et achève de vous soigner. Vous êtes sauf mais affaibli. Vous récupérez néanmoins tous les points d'ENDURANCE que vous aviez perdus. Les

aventuriers veillent sur vous une nuit encore, jusqu'à ce que vous repreniez vos forces, et vous en profitez pour les questionner sur le pays qui s'étend de ces collines à la Mer Infinie. Ils vous racontent que les plaines et les montagnes situées au sud sont peuplées de nains méfiants et inhospitaliers envers les voyageurs. La route qui mène vers le sud-ouest est peu empruntée, car les brigands y tendent souvent des embuscades. Vers l'ouest, le relief désertique offre peu d'endroits où s'abriter. Mais, de toute façon, tous les chemins que vous pouvez prendre mènent à la ville d'Harith que traverse la rivière Crow. Vous êtes obligé de passer par cette cité pour vous rendre sur les bords de la Mer Infinie. Avant de reprendre votre route qui traverse les collines, vous les remerciez une fois encore de leur aide. Préférez-vous vous diriger vers l'ouest (rendez-vous au [32](#)) ou vers le sud-ouest (rendez-vous au [44](#)) ?

10

Sans faire le moindre bruit, vous vous laissez tomber à terre, et vous courez vers la porte principale de la demeure. Mais, au moment où vous passez devant la pièce dans laquelle vous vous étiez caché, sa porte s'ouvre brutalement, laissant paraître un homme revêtu d'un costume en tout point semblable au vôtre. La garde d'une épée recourbée qu'il porte en bandoulière dans

son dos dépasse de son épaule. Vous apercevant, il s'immobilise, les yeux brillant de surprise. Puis, faisant quelques pas en arrière, il referme vivement la porte sur lui. Mais vous vous attendiez à cette réaction et, d'un formidable Cheval Ailé, vous faites voler en éclats le panneau de bois. L'homme avait déjà atteint l'autre porte de la pièce ; cependant au vacarme que vous venez de faire, il se retourne brusquement en poussant un cri de rage. Sans lui laisser le temps de se mettre en position de combat, vous lui lancez un Shuriken. Sa DEFENSE est de 7. Si vous réussissez, rendez-vous au [410](#). Si vous échouez, rendez-vous au [24](#).

11

Le Serpent Ailé étant arrivé au terme de sa navigation, vous allez devoir maintenant traverser l'Ile d'Abondance pour gagner le port d'Iga et, là, trouver un autre navire à destination de l'Ile des Songes Paisibles, votre pays. Le capitaine n'a pas perdu son temps : il a déjà fait prévenir quelques personnes sûres de votre arrivée, et il vous accompagne bientôt vers la demeure d'une riche et belle aristocrate, veuve d'un seigneur de l'île. Chemin faisant, vous croisez de nombreux Samourais aux resplendissantes armures laquées de rouge. Ils sont armés de leurs habituelles épées légèrement recourbées, si effilées qu'elle pourraient vous

couper le cou sans même que vous puissiez vous en rendre compte ! La voix empreinte du plus grand respect, le capitaine vous informe que ce sont là les guerriers du puissant seigneur Kiyamo. Enfin, vous atteignez votre but, une imposante maison bâtie sur la plus haute des sept collines qui cernent la ville. Votre hôtesse, répondant au merveilleux nom de Doux Zéphir, vous accueille dans la plus grande simplicité, et bientôt vous êtes confortablement installé devant une table basse où a été disposé un service à thé fait de la plus fine porcelaine. Mais il sera dit que vous ne pourrez profiter de cette exquisite hospitalité car, au moment même où vous alliez commencer le récit de vos aventures, un messenger portant une baguette d'ivoire sculptée aux armes du seigneur Kiyamo fait irruption dans le boudoir où vous vous trouvez. Après s'être respectueusement incliné devant Doux Zéphir, il se tourne vers vous et vous déclare : « Le puissant seigneur Kiyamo vous demande auprès de lui. Et il vous informe que l'île des Songes Paisibles court un terrible danger. » Tremblant à l'idée de retrouver votre pays ravagé, vous prenez immédiatement congé et, suivant le messenger, vous vous dirigez vers le palais de Kiyamo. Rendez-vous au [91](#).

Le grappin glisse trop loin sur le sol humide du souterrain, et la herse tombe devant vous. Vous

êtes bel et bien pris au piège. Après une heure de vains efforts pour briser les barreaux de votre prison, vous êtes découvert par des Gobelins, seuls êtres hantant ces lieux sombres. Ils sont bientôt plusieurs centaines à rire de vous, et à déverser de pleins récipients d'eau sale dans le souterrain. A tel point que vous risquez bientôt de mourir noyé. Désespéré, vous implorez Kwon, le Rédempteur, pour qu'il vienne vous sauver. Rendez-vous au [95](#).

13

Votre adversaire saisit son épée à deux mains. La lame siffle en décrivant un arc de cercle et s'abat sur vous. Avec la vivacité de l'éclair, vous claquez vos paumes au-dessus de votre tête, bloquant ainsi l'arme à quelques centimètres seulement de vos cheveux. Cet exploit laisse un instant le Ninja sans réaction. Vous en profitez pour lui porter un coup de pied à la gorge suivi tout aussitôt d'un Tigre Bondissant rapide et précis. Sous la violence de la contre-attaque, l'homme part en arrière et s'effondre comme une masse. Ce dernier coup l'a tué net. Vous demeurez un moment son arme encore entre vos mains, victorieux et plus seul encore dans cette maison vide. Vous êtes recru de fatigue, et le sommeil vous surprend à l'endroit précis où vous venez de combattre. De mauvais rêves, hantés de formes noires et menaçantes, viennent troubler votre repos, mais vous vous réveillez

néanmoins en excellente forme. Vous gagnez 3 points d'ENDURANCE, et récupérez tous les Shurikens que vous avez pu utiliser depuis que vous vous êtes mis en route vers le palais du seigneur Kiyamo. Rendez-vous au [168](#).

14

Vous vous souvenez que l'Épée Dansante, qui ne vous est d'aucune utilité, possède en revanche un pouvoir magique. Vous la tirez de son fourreau et la montrez aux quatre hommes. Aussitôt les yeux du chevalier s'illuminent. Vous remarquez alors que le devant de son tabar est orné d'un blason représentant un parchemin déroulé. Jamais il ne vous a été donné de voir un blason de ce genre. Faisant un pas vers vous, il vous demande de regarder l'épée plus attentivement. Vous la lui remettez, pensant qu'il n'y a aucun danger à la lui confier. Le regard concentré sur l'arme, le chevalier murmure une formule incantatoire qui a pour effet de faire soudain sauter l'épée de ses mains ! Immobile dans l'air, l'arme semble prête à exécuter ses ordres. Les aventuriers s'exclament devant un tel prodige — un phénomène qui ne peut se manifester qu'à l'aide de formules magiques inscrites sur un parchemin de sortilèges. Taflur, le moine revêtu du manteau vert de l'Ordre Illustre, propose sur-le-champ de vous donner l'Etoile du Soleil, en échange de quoi Vespers pourrait conserver l'épée. Eris rejette cette suggestion. Thybault

soutient l'argument. Finalement la bague vous est remise. Eris vous apprend alors que si vous prononcez le mot « Rahelios », une particule de soleil jaillira du chaton de la bague et explosera sur la cible que vous lui aurez désignée. Thybault ajoute qu'il est important de braquer la bague sur ses ennemis et non sur soi. Vous vous en seriez douté... Comme la nuit tombe, vous décidez d'établir ensemble votre camp au pied de la colline, et vous proposez à vos quatre compagnons de prendre le premier tour de garde. Rendez-vous au [9](#).

15

Alors que vous méditez, assis en tailleur, sur la signification du monde, vous apercevez la tête rasée d'un moine. Il contourne un magnolia et vient vers vous avec un sourire engageant. C'est Hardred, le grand maître du temple de Kwon. « Un bateau ? » lui demandez-vous, plein d'espoir. Hardred incline silencieusement la tête et se met à fouiller dans Tune des manches de son ample robe. Votre intuition vous prévient instantanément d'un danger. Ce moine n'est pas Hardred, mais bien plutôt Mandrake. Rendez-vous au [382](#).

16

En grimaçant, vous arrachez la fléchette. A l'odeur acre qu'elle dégage, vous reconnaissez aisément le poison dont elle est enduite : celui

tant redouté du poisson-araignée. Levant les yeux à cet instant, vous apercevez la lame courbe d'une épée découpant aussi rapidement que silencieusement une ouverture dans le mur. Vous vous levez d'un bond, mais un malaise vous saisit ; vous êtes pris de vertiges et de nausées. Vous surmontez cependant les effets du poison et vous recouvrez vos esprits au moment même où une silhouette tout de noir vêtue, le visage dissimulé par un turban, se glisse à vos côtés, une épée à la main. Avant que vous n'ayez eu le temps de vous défendre, la lame vous passe au travers de la gorge. Vous mourez sans souffrance. Ainsi se termine votre aventure.

17

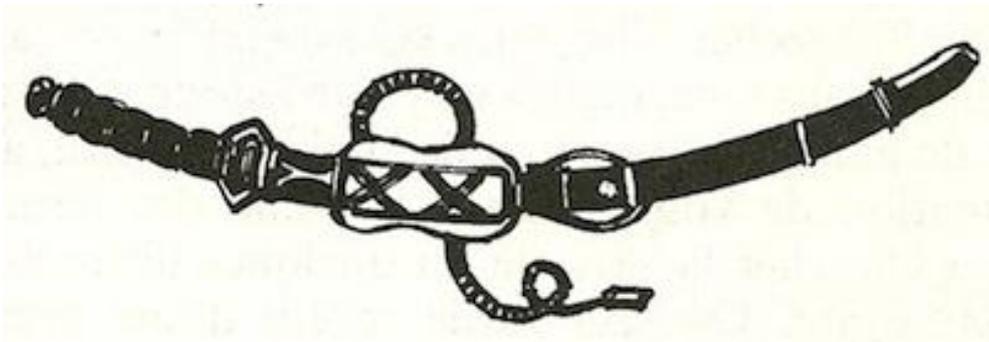
A la lueur des torches éclairant l'escalier, vous attendez l'ennemi, bien campé en haut des marches. Le premier homme surgit et se précipite sur vous. C'est l'un des gardes. Il porte une cotte de mailles, une longue épée plate et un bouclier aux armes de la Légion de l'Épée de Damnation, qu'il écarte au moment où il vous frappe au thorax. Allez-vous essayer de le pousser dans l'escalier au moyen de la Queue du Dragon (rendez-vous au [70](#)), tenter de l'assommer d'un Poing de Fer (rendez-vous au [85](#)), ou bien préférez-vous lui réserver un redoutable Cheval Ailé (rendez-vous au [101](#)) ?

18

Vous êtes épuisé. Votre rapidité de tigre s'en ressent et vous êtes trop lent à réagir. La herse hérissée de piquants tombe sur votre dos, vous transperçant de part en part. Votre agonie sera longue et cruelle dans les montagnes escarpées, royaume des Gobelins...

19

L'homme vous regarde d'un air imbécile, la tête penchée sur le côté ; à croire que le bonhomme est dépourvu de vertèbres cervicales. Le regard hébété et larmoyant, il vous demande si vous aimeriez voir l'œuf de dragon blanc qu'il prétend avoir trouvé dans une caverne des Etendues Glacées. Et il tend un doigt vers son sac qui, vous le remarquerez alors, a une étrange forme. Vous pouvez, pour lui faire plaisir, accepter sa proposition. Dans ce cas, rendez-vous au [49](#). Mais vous pouvez également bondir sur lui (rendez-vous au [56](#)), ou lui assener un bon coup sur le crâne avant de reprendre votre chemin (rendez-vous au [64](#)).

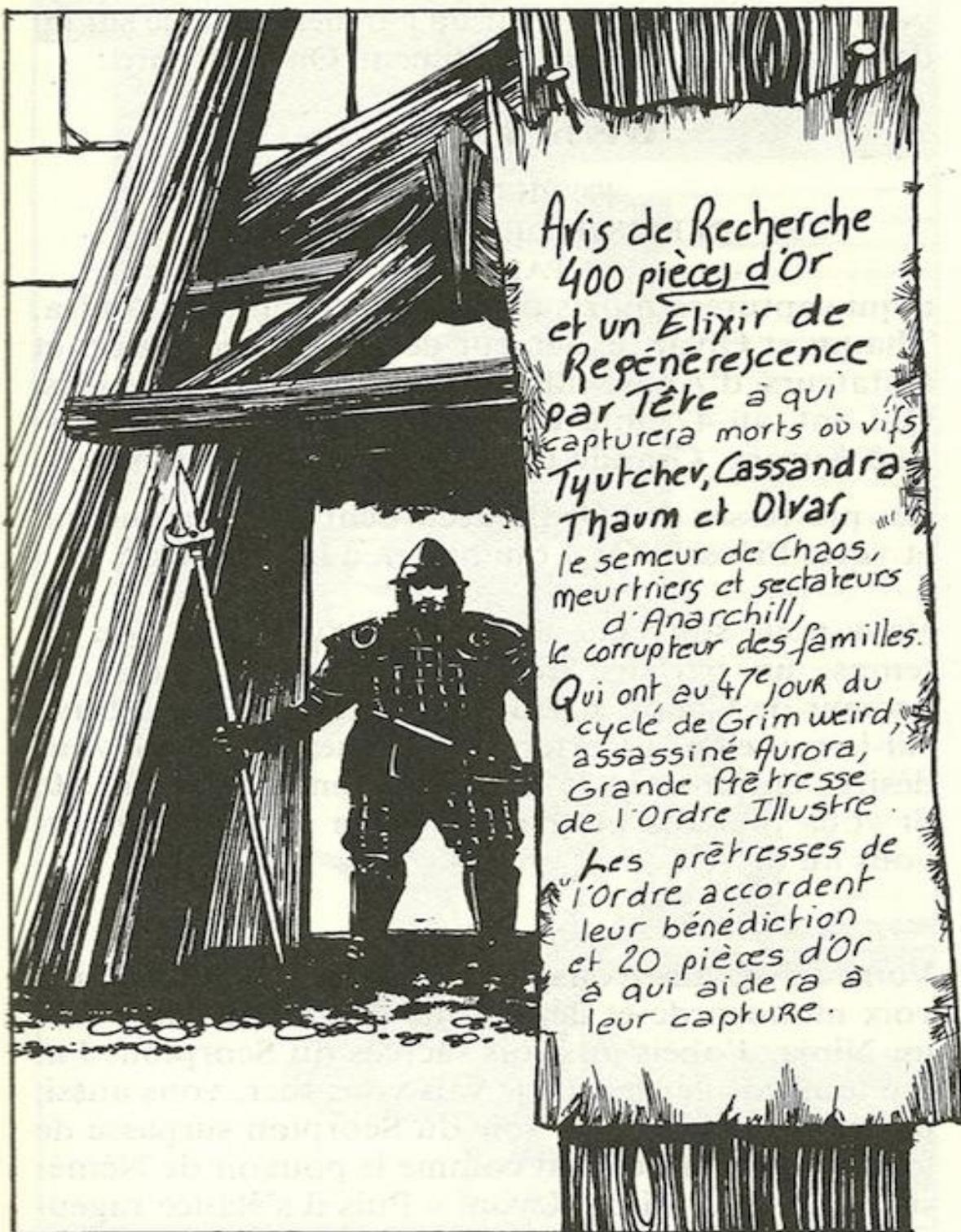


20

A peine Thaum a-t-il achevé de prononcer la formule magique qu'une petite boule de feu jaillit de ses mains et file dans un grondement sourd vers la masse liquide qui s'élève très haut au-dessus de lui. Il se produit alors une explosion et, aussitôt après, une énorme boule de feu tourbillonne autour de l'eau en suspens, prête à déferler sur le magicien. Une colonne de vapeur se forme alors, qui disparaît en s'élevant dans les airs. La masse liquide est ainsi entièrement anéantie en un rien de temps, par le pouvoir magique de Thaum, le Thaumaturge. Maintenant Cassandra et Tyutcheff vous serrent de près. Vous reculez et décidez d'attaquer la femme en premier lieu. Rendez-vous au [121](#).

21

Vous marchez d'un bon pas et, vers la fin de la journée, vous pénétrez dans la vallée de la Crow. Les prairies alentour sont parsemées de roses et d'asphodèles. Vous vous frayez un chemin vers le fleuve qui poursuit, en contrebas, son cours vers l'ouest en direction de la Mer Infinie, serpentant entre des champs fraîchement labourés. Ici, chaque paysan verse une partie de ses récoltes au seigneur en échange d'une étroite bande de terre cultivable. Certaines n'excèdent pas quelques mètres carrés. Sur un rocher vous remarquez des vieux pantalons ainsi qu'une



21 *Votre attention est tout particulièrement attirée par un parchemin cloué sur un des vantaux extérieurs du bâtiment.*

veste de toile usagée qu'un paysan a dû mettre là à sécher. Vite, vous vous en revêtez et, ainsi déguisé, vous vous mettez en route le long d'un chemin de halage en direction de la ville d'Harith, avec l'intention de vous mêler à la foule des fermiers venus chercher la sécurité ou quelques distractions dans la cité. Un seul garde revêtu d'une armure noire se tient en faction devant la porte principale. Aucun signe distinctif ne vous permet de connaître le dieu auquel il appartient. Au-delà de la porte se dresse un petit bâtiment de pierre sur lequel flotte un drapeau vert et blanc. Votre attention est tout particulièrement attirée par un parchemin cloué sur un des vantaux extérieurs du bâtiment. On peut y lire :

AVIS DE RECHERCHE

400 PIECES D'OR ET UN ELIXIR DE
REGENERESCENCE

PAR TETE

à qui capturera morts ou vifs Tyutcheff, Cassandra, Thaum et Olvar, le Semeur de Chaos, meurtriers et sectateurs d'Anarchill, le corrupteur des familles. Qui ont, au 47^e jour du cycle de Grimweird, assassiné Aurora, Grande Prêtresse de l'Ordre Illustre.

Les prêtresses de l'Ordre accordent leur bénédiction et vingt Pièces d'Or à qui aidera à leur capture.

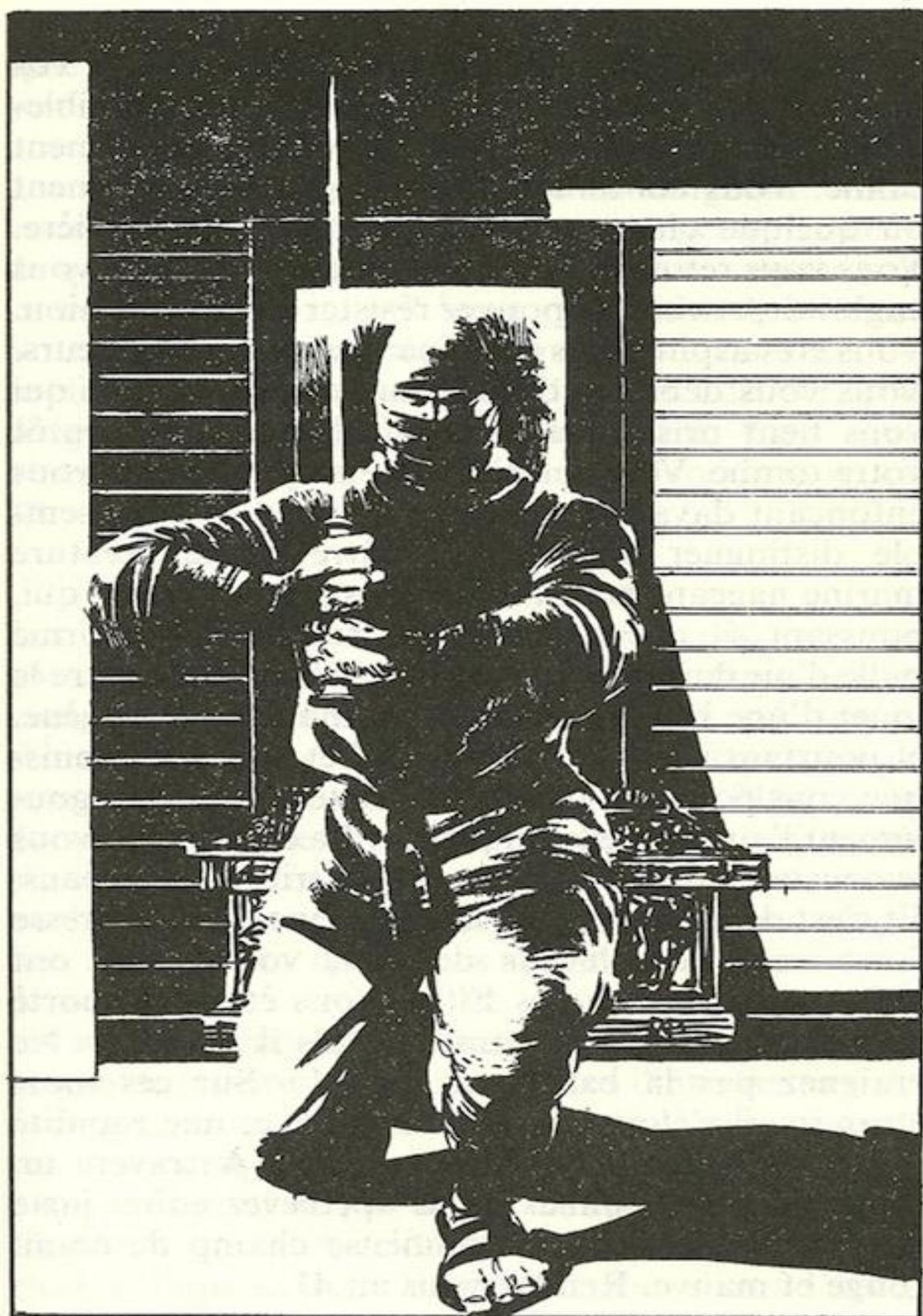
Vous vous souvenez alors avoir tué, voilà peu de temps, un barbare qui disait s'appeler Olvar, le Semeur de Chaos. C'était à la Passe de la Fortune, sur la route de la Forteresse de Guen Dach. Si vous désirez entrer dans le bâtiment, rendez-vous au [60](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [6](#).

22

Votre adversaire vous adresse alors la parole d'une voix monocorde et dépourvue d'émotion : « Je suis un Ninja. J'obéis aux lois sacrées du Scorpion. J'ai tué tous vos gardes. Et je vais vous tuer, vous aussi, prouvant ainsi que la Voie du Scorpion surpasse de loin celle du Tigre, tout comme le pouvoir de Némésis surpasse celui de Kwon. » Puis il s'élançe rageusement sur vous. Son épée jette un éclair. Vous devez essayer de parer le coup. Votre DEFENSE est de 7. Si vous réussissez, rendez-vous au [335](#). Si vous échouez, rendez-vous au [354](#).

23

Vous vous éloignez de la rive avec l'espoir que vos poursuivants vous perdront ainsi de vue. Insensiblement, l'eau autour de vous devient



22 « Je suis un Ninja. J'obéis aux lois sacrées du
Scorpion. »

étrangement calme. Vous continuez de nager jusqu'au moment où quelque chose semble vous attirer en arrière. Vous vous retournez : un tourbillon menace de vous engloutir, et vous ne pouvez résister à son attraction. Vous êtes aspiré, puis entraîné dans les profondeurs. Vous vous débattez dans l'eau verte et opaque qui vous tient prisonnier et risque fort d'être bientôt votre tombe. Vous retenez votre respiration en vous enfonçant davantage encore. Soudain, il vous semble distinguer le corps bleuâtre d'une créature marine nageant non loin de vous ; une créature qui, poussant sa gueule en avant, souffle une énorme bulle d'air dans votre direction... Vous pensez être le jouet d'une hallucination due au manque d'oxygène, et pourtant non : la bulle est bel et bien réelle puisque vous pouvez y plonger votre tête et aspirer goulûment l'air dont elle est pleine ! La créature — vous le constatez maintenant — est un triton des océans. Et c'est dans un langage télépathique qu'il s'adresse à vous :

« Les chacals de mer, vous dit-il, ont kidnappé le Prince des Elfes. Vous êtes transporté vers leurs champs de corail. » Puis il ajoute : « Ne craignez pas la baleine à corne ! » Sur ces mots étranges, il s'éloigne avec une grâce et une rapidité qu'aucun humain ne saurait égaler. A travers un écran de petites bulles, vous

apercevez enfin, juste au-dessous de vous, un immense champ de corail rouge et mauve. Rendez-vous au [41](#).

24

Le Shuriken siffle vers la gorge de l'homme dont les yeux s'écarquillent de surprise et d'effroi. Cependant, d'un geste incroyablement rapide, il tire son épée et, en poussant un hurlement, il frappe le Shuriken de toutes ses forces. L'étoile d'acier tordue tournoie un instant en bourdonnant avant de déchirer une cloison de papier sur toute sa longueur. Vous vous regardez l'un l'autre. Hormis le léger battement de quelques fragments de papier déchirés agités par la brise du dehors, nul bruit ne trouble le silence. Votre adversaire se présente maintenant à vous de profil, la jambe gauche fléchie, la pointe de son épée dirigée vers votre gorge, les bras tendus. Vous vous observez l'un l'autre avec défiance. Rendez-vous au [22](#).

25

Les aventuriers vous observent avec défiance. Ils vous invitent cependant à partager leur repas : de la viande séchée accompagnée de quelques galettes de céréales. Vous reconnaissez le deuxième prêtre comme étant un adepte de la déesse Illustre, la déesse de la Vie, épouse d'Avatar. Le prêtre en blanc, qui se présente à

vous sous le nom de Thybault, lance des regards de reproche au jeune magicien :

« Au nom de tout ce qui est bon, Eris, quel démon a pu s'emparer de vous pour que vous envoyiez des vapeurs toxiques sur un être qui n'a nul besoin de respirer pour vivre ? Sans l'intervention de notre sauveur, ici présent, nous aurions suivi, à coup sûr, le spectre dans la tombe ! Faut-il être un magicien subtil pour ne pas savoir dissiper les effets de sa propre magie ! » A ces mots, Eris s'éloigne en rougissant. Pour sa part, Vespers, le chevalier à l'épée, gémit : « Je ne retrouverai jamais complètement l'usage de mon bras droit. Je vous avais bien dit que nous n'aurions pas dû fréquenter ce fidèle adorateur d'un dieu du Chaos ! » Eris, cependant, se met à rire alors que vous acceptez l'invitation qui vous est faite. Le deuxième prêtre, celui portant une croix blanche sur sa robe verte, s'empresse de calmer ses compagnons, suggérant même à Eris d'offrir sa bague ornée de l'Etoile du Soleil au chevalier. Si vous possédez l'Epée Dansante du roi des Gobelins, rendez-vous au [14](#). Sinon, rendez-vous au [5](#).

26

Le grappin maintient la herse à une quinzaine de centimètres du sol, ce qui vous permet de vous glisser dessous. Ensuite, vous parvenez à le tirer

vers vous et la herse tombe avec fracas. Vous rejoignez alors le tunnel principal où vous reprenez votre marche sous la montagne. Rendez-vous au [76](#).

27

Vous vous allongez, oubliant vos cauchemars, et vous vous endormez rapidement. Mais bientôt votre ouïe ultra-sensible perçoit un léger grattement près de vous. En une seconde vous vous retrouvez assis sur votre lit, complètement éveillé et tous vos sens aux aguets, scrutant la pénombre de la pièce. Cependant, vous ne distinguez rien de particulier à la lueur de la bougie, si ce n'est un tube de bambou très mince qui perce la cloison. Avant même que vous réalisiez le danger, une Fléchette Empoisonnée se plante dans votre épaule. Si vous possédez la discipline de l'Immunité aux Poisons, rendez-vous au [16](#). Sinon, rendez-vous au [4](#).

28

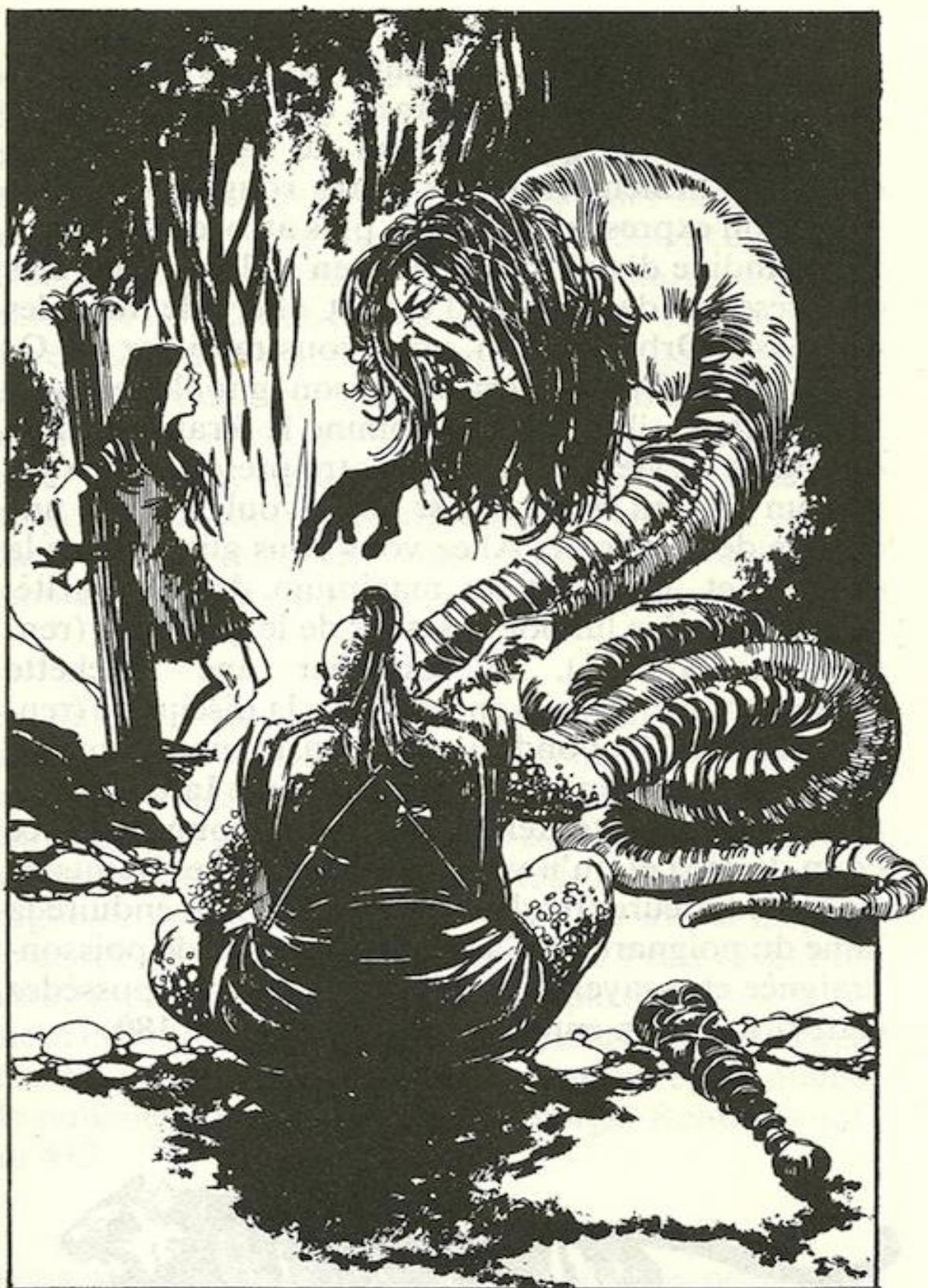
Le bourreau revient, le visage encore dissimulé sous sa grande cagoule de cuir noir. Vous ne pouvez donc pas voir ses traits lorsqu'il examine vos liens et se déclare satisfait du travail accompli par les gardes.

Aussitôt qu'ils lui disent que vous avez tué Yaémon, Honoric et Manse, le Mage de la Mort, sa voix s'emplit d'une effroyable colère: «Je ne

sais jusqu'où peut me conduire le pouvoir de mon imagination en matière de tortures dans un cas comme le tien, Ninja ! » rugit-il. Sur ce, il donne des ordres aux gardes qui s'éloignent et se retourne pour examiner les menottes dans le petit fourneau. Utilisant alors votre discipline de l'Évasion, vous vous disloquez un bras et glissez vos doigts de métal entre vos liens. Vous voilà libéré. Par chance, le garçon demeure impassible pendant que vous rampez, tel le tigre, vers le dos massif et luisant du bourreau. En poussant un cri, vous lui décochez un coup de pied dans la nuque qui l'expédie, tête la première, dans son four. Le garçon, jusqu'ici silencieux, pousse des hurlements de joie. Vous refermez la porte du fourneau sur le cou du tortionnaire, puis vous libérez les prisonniers. Le garçon vous indique alors le moyen de vous évader par une rivière souterraine reliant le bassin aux douves. En n'oubliant pas que vous devez mettre les Parchemins de Ketsuin en sécurité, vous le remerciez et vous plongez. Rendez-vous au [153](#).

29

Bien à l'abri, vous contemplez — fasciné — le O- Bakemono brisant sans le moindre effort une bûche après l'autre. Enfin, apparemment satisfait de son travail, il saisit dans ses énormes bras un invraisemblable monceau de bois et se dirige



29 *Vous êtes en présence de Hyéna, l'enfant chéri de tous les démons d'Orb.*

vers un énorme rocher devant lequel il s'arrête. Une étrange mélodie, dans laquelle il vous semble reconnaître le mot « Baal », sort alors d'entre ses lèvres, et aussitôt une dalle de pierre pivote, révélant une ouverture dans laquelle le monstre disparaît, avant que le rocher ne reprenne son apparence première. Quelque peu ahuri par la scène à laquelle vous venez d'assister, vous remarquez alors que l'herbe de la clairière est roussie en de nombreux endroits et que, non loin du rocher, le sol semble avoir été labouré en un arc de cercle, sur une largeur d'une soixantaine de centimètres. Prudemment, vous vous approchez à votre tour du rocher et, après vous être concentré, vous prononcez sans hésiter le mot « Baal ». Dans un sinistre grincement, la dalle pivote de nouveau. Devant vous se trouve un étroit passage creusé dans le roc, éclairé par des torches fixées à ses parois. C'est presque en retenant votre souffle que vous vous y engagez. Le tunnel semble s'enfoncer au cœur de la montagne, et vous le suivez jusqu'à ce qu'il débouche dans une vaste caverne, au centre de laquelle brûle un grand feu. Contre la paroi la plus éloignée de l'endroit où vous vous tenez se trouve un autel grossier maculé de taches sombres, sur lequel deux chandeliers noirs ont été disposés de part et d'autre d'une effroyable idole représentant une créature mi-homme, mi-insecte, d'environ un mètre de haut.

Dans un coin sont entassés des objets hétéroclites, dérobés à l'évidence aux malheureux villageois. Mais le spectacle le plus horrible qui s'offre à vos yeux est une jeune fille enchaînée à un robuste poteau de bois planté non loin du feu. Son visage est mouillé de larmes, et une faible plainte s'échappe de sa gorge. Sans doute doit-il s'agir de la fille du vieil homme que vous avez rencontré au village. Non loin de vous, et vous tournant le dos, est assis le O-Bakemono occupé, à ce qu'il vous semble, à dévorer une patte de chèvre. Le monstre vous paraît maintenant presque familier, comparé à l'être cauchemardesque qui fait face à la jeune fille : un reptile d'au moins six mètres de long, d'un diamètre dépassant le mètre, à la tête et au torse de sorcière. Son visage disparaît presque sous une forêt de cheveux huileux et emmêlés comme une poignée de reptiles grouillants, et vous ne pouvez vous empêcher de frissonner en remarquant les éclairs verdâtres qui jaillissent de ses yeux, et ses crocs qui brillent entre ses lèvres rouges comme le sang. Son expression reflète la plus atroce cruauté, et il se dandine d'avant en arrière en sifflant. Vous êtes en présence de Hyéna, l'enfant chéri de tous les démons d'Orb. Soudain, vous vous raidissez : le O- Bakemono vient d'interrompre son ignoble repas et, la tête haute, il hume l'air comme le ferait un chien de

chasse. Il vient de déceler votre présence. Il n'y a pas un instant à perdre si vous voulez avoir une chance de le vaincre. Allez-vous vous glisser dans la caverne et, profitant au maximum de l'obscurité, bondir derrière lui pour essayer de le garrotter (rendez-vous au [51](#)), lui expédier une Fléchette Empoisonnée, si vous en possédez la discipline (rendez-vous au [71](#)), bondir sur le monstre pour tenter le Fléau de Kwon en utilisant votre Force Intérieure — à la condition, toutefois, que vous connaissiez ce coup de pied et qu'il vous reste encore des points de Force Intérieure (rendez-vous au [398](#)), ou enduire la lame du poignard de Cassandra de venin de poisson- araignée et essayer de le frapper — si vous possédez cette arme, bien entendu (rendez-vous au [180](#)) ?



30

Vous ne pouvez pas vaincre cet adversaire en lui ôtant une vie qu'il a déjà perdue voici plusieurs

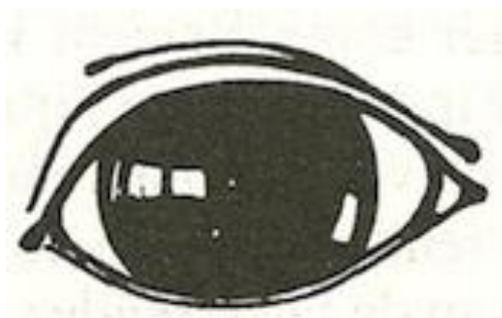
siècles. Vos coups, qui blesseraient gravement un homme normal, ne font que fractionner simplement les parties du corps de l'Immortel Seigneur de la Guerre sans parvenir à stopper son attaque. Divisez par deux les DOMMAGES causés par vos coups. Vous devez démembrer complètement votre adversaire si vous voulez dissiper l'effet magique qui le maintient artificiellement en vie. Si vous venez de lui porter un coup de poing, rendez-vous au [86](#). Si vous venez de lui porter un coup de pied, rendez-vous au [74](#). Mais, dans l'un et l'autre cas, vous reprenez le combat au moment où votre adversaire contre-attaque.

31

Le Shuriken que vous avez lancé tournoie à toute vitesse avant de pénétrer profondément dans la poitrine du magicien. L'homme s'effondre sur le sol humide de la cave. Son charme est rompu. Aussitôt, la masse liquide déferle sur lui, telle une gigantesque vague, le projetant contre le mur avec une si grande force qu'elle lui ôte la vie, alors que l'eau disparaît aussi rapidement qu'elle était apparue. C'est à ce moment que, dans un bruit de tonnerre, le mur gauche de la salle s'effondre, produisant un épais nuage de poussière qui vous prend à la gorge. Rendez-vous au [413](#).

32

Vous vous engagez dans une région de prairies à l'herbe rare, où seuls quelques pins brisent la monotonie du décor. Pendant deux jours, vous marchez, de l'aube au crépuscule. Aux étapes, un lourd sommeil vous permet à peine de récupérer de la fatigue journalière. Au soir du troisième jour, vous apercevez un homme au crâne chauve. L'inconnu est vêtu d'une longue robe couleur sable. Il est assis sur un rocher en bordure du chemin et vous regarde venir. Un sac est posé près de lui. S'il vous paraît plus prudent de faire un large détour pour l'éviter, rendez-vous au [7](#). Si, au contraire, vous choisissez de le saluer, rendez-vous au [19](#).



33

Vous arpentez chaque jour le rivage en regardant les galères entrer et sortir du port. Vous brûlez d'envie de revoir l'Ile des Songes Paisibles, et d'en terminer avec votre mission. La famille chez qui vous logez ne vous pose aucune question. D'ailleurs, vous ne leur parlez quasiment jamais. Un grand trois-mâts jette

enfin l'ancre au large de la côte. Un messager vous invite à y embarquer le lendemain même. Le bateau est prêt à mettre une nouvelle fois le cap sur Rhaner, une grande ville située à l'extrême sud. Rendez-vous au [406](#).

34

Vous courez à travers une flaque d'eau de pluie sur le toit du Donjon, et vous vous élancez dans la nuit. Il va vous falloir exécuter maintenant un plongeon de quarante mètres du haut du toit si vous voulez éviter de vous écraser sur le mur du château et atterrir sans dommage dans le fossé qui le borde. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [383](#). Si par malheur vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [401](#)

35

Quelque chose vous réveille en sursaut. Qui n'aurait pas possédé l'acuité du tigre à l'affût n'aurait pu saisir ce léger bruissement. D'un bond vous vous redressez, tous vos sens en éveil ; mais rien ne semble vous menacer. Malgré tout, vous passez le reste de la nuit en alerte et, l'aube venue, vous reprenez vite votre route vers la Mer Infinie. Dans la matinée, vous ralentissez quelque peu votre allure en apercevant, au loin, un homme assis au bord du chemin. Alors que vous n'en êtes plus qu'à quelques pas, vous êtes frappé de stupeur en constatant qu'il s'agit du même personnage que celui que vous aviez évité

la veille. A ses pieds est posé le même sac. Il vous regarde d'un air imbécile, la tête penchée sur son épaule. A croire que le bonhomme est dépourvu de vertèbres cervicales. Le regard hébété et larmoyant, il vous demande si vous aimeriez voir l'œuf de dragon blanc qu'il prétend avoir trouvé dans une caverne des Etendues Glacées. Et il tend le doigt vers son sac qui, vous le remarquez alors, a une étrange forme. Pensant qu'il est préférable de ne pas le contrarier, allez-vous regarder ce que contient le sac (rendez-vous au [49](#)) ? Mais vous pouvez également vous ruer sur lui pour l'attaquer (rendez-vous au [56](#)), ou plus simplement lui assener un bon coup sur la tête avant de reprendre votre chemin (rendez-vous au [64](#)).

36

Les yeux remplis de larmes, le vieil homme et sa femme vous remercient et vous promettent de prier pour que vous réussissiez à atteindre le palais. Vous les assurez de la venue des soldats dans la journée même. Puis, après un rapide repas, vous vous élancez sur le chemin montagneux menant au palais.

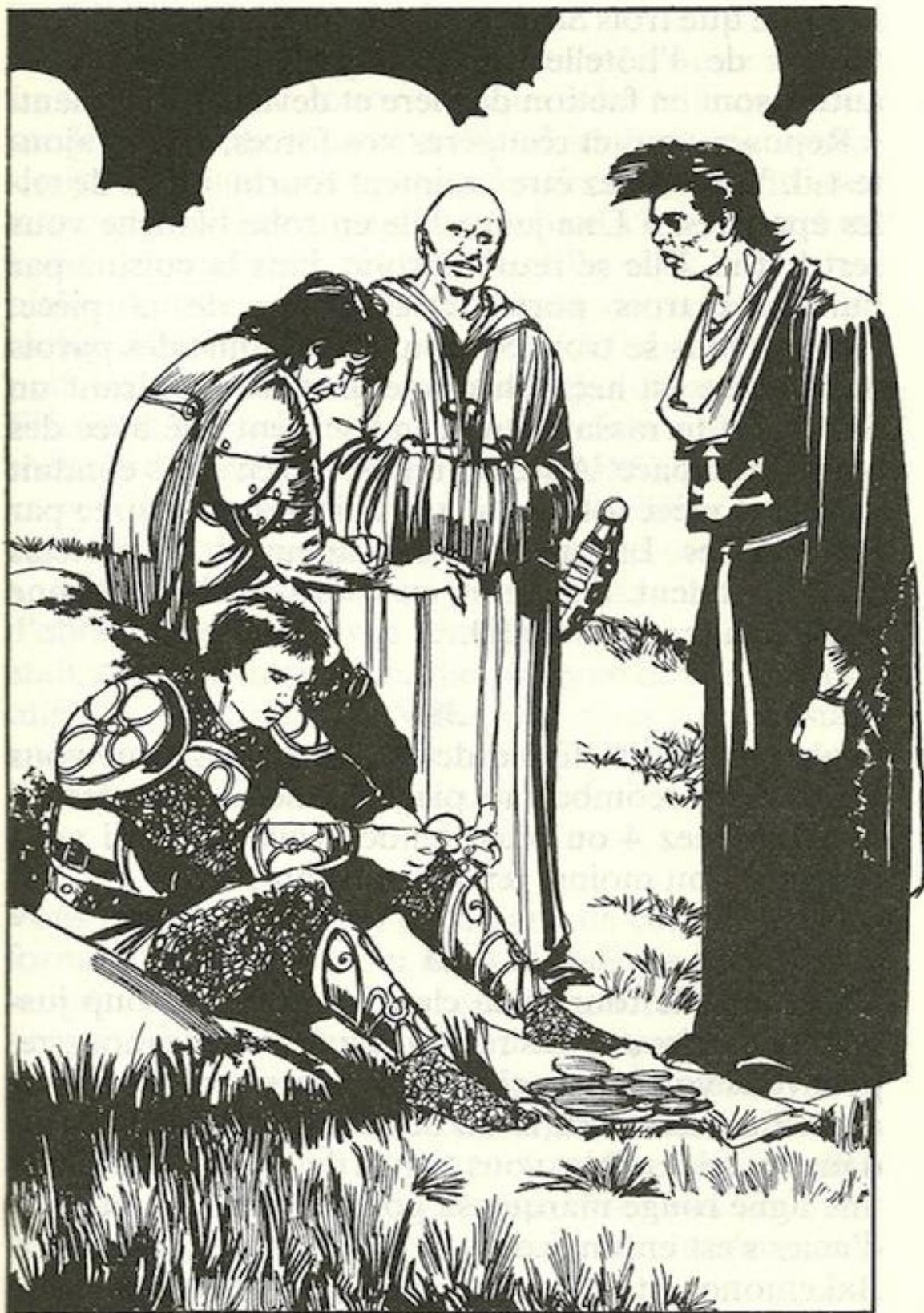
Vous le quittez peu après pour couper directement à travers la montagne sous le couvert de ses forêts. Vous effacez ainsi vos traces. Après quoi, sûr de n'être pas suivi, vous reprenez la route serpentant à l'aplomb du vide.

Enfin, au détour d'un ultime virage, vous apercevez le palais du seigneur Kiyamo éclairé par le soleil couchant. L'édifice se dresse entre deux pics. De magnifiques jardins l'entourent ainsi qu'un grand mur d'enceinte surmonté de tours de guet. Des bannières aux couleurs de la Maison du seigneur Kiyamo flottent à l'entrée principale. Vous donnez aux gardes la baguette d'ivoire que vous a remise le messager, et la porte s'ouvre devant vous. L'un d'eux vous fait traverser l'esplanade où Samourais et soldats s'entraînent à l'épée et au tir à l'arc. Vous êtes introduit peu après dans une salle de réception richement meublée où l'on vous demande poliment de patienter. Votre guide vous salue et s'éclipse aussitôt. Peu après pénètre dans la salle un homme en robe blanche décorée de grandes fleurs bleues. Il porte en outre deux épées — l'une courte et l'autre longue — glissées dans le large turban qui lui ceint les reins. Il se présente à vous sous le nom d'Onikaba, conseiller suprême du seigneur Kiyamo. Il vous dit encore qu'il vient de rentrer de l'Ile des Songes Paisibles où il s'est longuement entretenu avec le Grand Maître de l'Aube. Il vous semble, à ses propos, que les vôtres sont au courant du fait que vous êtes rentré en possession des Parchemins de Ketsuin. Toutefois, une chose est sûre ; tous prient ardemment pour votre retour. Ces quelques révélations faites, le conseiller vous conduit dans une grande salle décorée de

boiseries au centre de laquelle se tient assis le seigneur Kiyamo en personne. Une table basse encombrée de parchemins et de cartes se dresse devant lui. Des armes de Samourais tapissent les murs du sol au plafond. Le seigneur vous fait signe de vous asseoir devant lui. Vous êtes impressionné, mais vous le regardez néanmoins attentivement pendant qu'un serviteur vous apporte le thé. L'homme n'est plus très jeune. Cependant, ses épaules et ses bras fortement musclés témoignent du fait que le vieux guerrier s'entraîne encore régulièrement au maniement des armes et aux arts martiaux. Rendez-vous au [66](#).

37

L'Immortel Seigneur de la Guerre n'est plus qu'un assemblage confus de vieilles hardes mêlées de débris divers. La lumière noire de ses yeux s'est éteinte et la lame de son épée s'évanouit bientôt en fumée. La brise se lève et chasse les dernières volutes de gaz jaune et asphyxiant du sommet de la colline. Vous regardez autour de vous. L'homme à l'épée est étendu sur le sol, et il saigne. Les hommes en blanc et en vert — des prêtres apparemment, bien que l'un d'eux porte une armure — ne sont pas blessés sérieusement et semblent se remettre lentement du sortilège lancé par le magicien qui, d'ailleurs, paraît plutôt heureux de les voir en



37 *Les hommes en blanc et en vert semblent se remettre lentement du sortilège lancé par le magicien.*

vie, quoiqu'il baisse la tête, l'air honteux. Le prêtre en vert impose ses mains sur la tête du blessé et, petit à petit, celui-ci semble reprendre ses esprits. Le prêtre en blanc se retourne alors vers vous. « Eh bien, merci, vous nous avez sauvés. Mais comment avez-vous fait pour pouvoir respirer dans ce nuage jaune ? » Le magicien ne vous laisse pas le temps de répondre à cette question : « A mon sens, dit-il, ce doit être un Ninja », cependant que le blessé, à ses côtés, se relève lentement. « Quoi qu'il en soit, je vous remercie au nom d'Avatar, Suprême Principe du Bien, pour avoir délivré Orb de la présence de ce démon », conclut-il. En dépit de leur récente performance, vous estimez que ce sont tous de puissants aventuriers aguerris aux dangers du monde d'Orb. Allez-vous accepter l'invitation du prêtre d'Avatar à partager leur repas (rendez-vous au [25](#)), ou préférez-vous disparaître aussi rapidement que vous êtes venu (rendez-vous au [172](#)) ?

38

Hatemoto Hizen et six Samourais vous font traverser les jardins en direction de l'hôtellerie du palais. Vous contournez encore un étang couvert de nénuphars en fleur avant de pénétrer, toujours sous leur conduite, dans une belle clairière fleurie et ordonnée avec soin. Les rayons du soleil couchant baignent ce décor enchanteur d'une chaude lumière rouge orangé.

Une sensation de paix et de sérénité vous envahit. Vos guides vous précèdent maintenant dans un sentier pavé qui serpente entre deux rangées de lanternes en papier jusqu'aux portes laquées rouge et noir de l'hôtellerie. Avec son toit de tuile et ses murs de papier huilé, le bâtiment présente une architecture comparable à celle des pagodes. Hizen vous introduit alors dans une grande salle somptueusement meublée de coffres ouvragés et de paravents peints avec grâce. Une porte coulisse devant vous. Dans la cour intérieure, une fontaine murmure doucement en se déversant dans une vasque moussue. En regardant vers le ciel, vous pouvez voir la lune se lever. Un autre panneau coulisse. Vous suivez toujours Hizen et entrez avec lui dans une autre salle. Une table basse y a été dressée. Des bols de riz fumants, des légumes frits et des tranches de poissons crus finement découpées s'offrent à votre appétit. Dieu que vous avez faim ! Vous vous asseyez en tailleur sur une natte et, tandis que vous dévorez votre repas, Hizen, qui s'est installé à vos côtés, vous informe que trois Samourais montent la garde à l'extérieur de l'hôtellerie. L'un patrouille, les deux autres sont en faction derrière et devant le bâtiment. « Reposez-vous et récupérez vos forces, Ninja, ajoute-t-il. Vous devez être vraiment fourbu après de telles épreuves. » Une jeune fille en robe blanche vous sert le thé. Elle se retire ensuite dans la cuisine par l'une des

trois portes coulissantes de la pièce. Devant vous se trouve une alcôve à l'une des parois de laquelle est accrochée une gravure montrant un Samourai terrassant un grand serpent ailé avec des serres de rapace. Après le repas, Hizen vous conduit dans une pièce attenante aux cuisines et éclairée par des bougies. Là, un bain de vapeur et un matelas vous attendent. Il se retire en vous souhaitant bonne nuit. Rendez-vous au [50](#).

39

Seule la rapidité féline de vos réactions peut vous éviter de succomber au piège. Lancez deux dés. Si vous obtenez 4 ou plus, rendez-vous au [2](#). Si vous obtenez 3 ou moins, rendez-vous au [18](#).

40

Vous faites le tour de la clairière à pas de loup jusqu'à ce que vous vous retrouviez derrière le monstre, puis vous vous approchez de lui lentement, cette fois à terrain découvert. D'un bond vous êtes sur lui. Et, dans un cri terrible, vous tentez de le garrotter. Déjà une ligne rouge marque sa gorge à l'endroit où le fil d'acier s'est enfoncé dans la chair. Cependant, le O-Bakemono est beaucoup plus fort que vous ne le pensiez. Il n'a pas bougé d'un pouce malgré la violence de votre attaque. Il ne paraît même pas affecté par le garrot. Il se contente, pour toute

parade, de passer calmement les bras derrière lui. Ses énormes mains vous agrippent. Une formidable traction vous projette en avant et vous roulez à terre. La violence de la contre-attaque a été telle que vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Malgré vos contusions multiples, vous vous relevez et reculez du plus vite que vous le pouvez. Par chance, l'intelligence de la créature semble très limitée. Elle vous lance simplement un regard furieux avant de reprendre sa tâche. Allez-vous vous précipiter à l'abri des arbres pour l'observer (rendez-vous au [29](#)), lui expédier une Fléchette Empoisonnée — si toutefois vous en possédez la discipline (rendez-vous au [185](#)), ou préférez-vous vous ruer sur lui pour tenter le Fléau de Kwon avec l'aide de votre Force Intérieure (rendez-vous au [171](#))? Mais, dans ce dernier cas, il faut tout d'abord que vous ayez rempli la mission qui vous était assignée dans le premier volume de la série intitulé *La Vengeance du Ninja*, que vous ayez ensuite appris ce coup de pied particulier, et qu'enfin il vous reste quelque Force Intérieure !

41

Vous dérivez, non loin d'un banc de corail blanc en forme d'éventail, connu dans les océans d'Orb sous le nom des « doigts des morts » en raison de son poison mortel. La bulle d'air dans laquelle vous respirez vous permet une certaine autonomie de mouvement. Allez-vous en

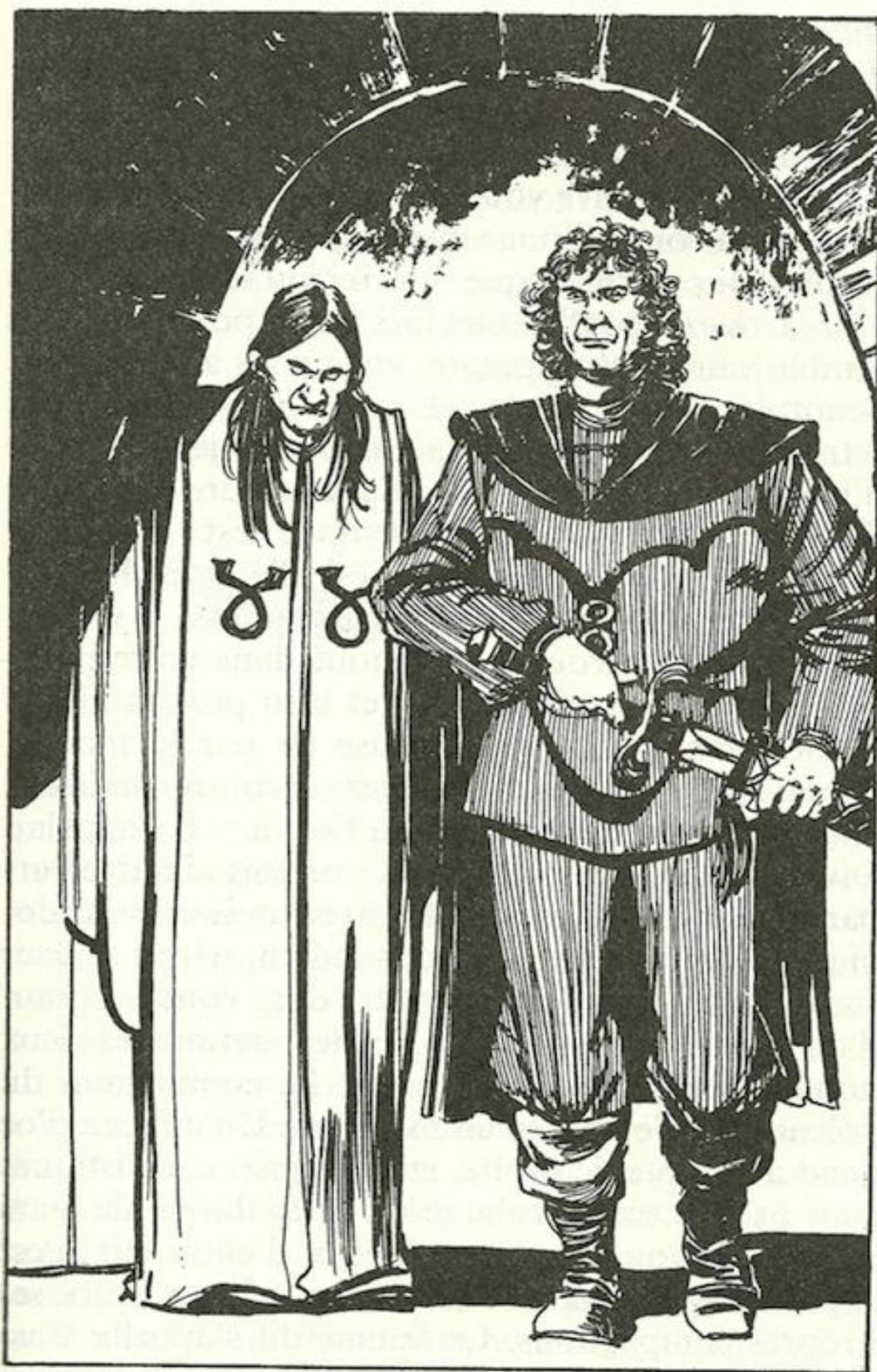
profiter pour examiner plus attentivement le corail blanc (rendez-vous au [68](#)), partir à la recherche du Prince des Elfes (rendez-vous au [81](#)), ou regagner la surface au plus vite (rendez-vous au [97](#)) ?

42

En courant, vous franchissez les grilles du monastère, après vous être assuré que personne ne vous poursuivait. Sans perdre un instant, vous vous mettez à la recherche du Grand Maître Hardred, mais un moine vous avertit qu'il s'est rendu au port afin de trouver un bateau en partance pour le sud, sur lequel vous pourriez vous embarquer. Rien d'autre à faire que d'attendre son retour. Rendez-vous au [15](#).

43

Les empreintes de pas que votre voleur laisse dans la poussière vous indiquent, à travers le dédale des ruelles, l'itinéraire qu'il a emprunté. Ce qui vous permet de le suivre, sans ralentir votre allure, jusqu'à un imposant bâtiment de pierre. Un édifice religieux, très certainement, mais construit à la manière des châteaux forts : mêmes tours cernées d'escaliers d'accès en spirale imitant quelque serpent enroulé autour d'une branche ou d'un tronc. En haut des murs crénelés, des gargouilles hideuses aux gueules béantes contemplent d'un air farouche les alentours. Vous avisez alors la porte d'une



43 *Lentement, Tyutcheff dégaine son épée à double tranchant...*

écurie au pied de la muraille. Elle est entrebâillée, et sans doute l'homme est-il passé par là. Sans hésiter, vous vous glissez dans l'ouverture. Les chevaux hennissent dans leurs stalles sur votre passage. Vous avez juste le temps d'apercevoir une ombre disparaître dans une trappe à demi dissimulée sous des gerbes d'orge. Rapidement vous les écartez, de manière à pouvoir coller votre oreille contre le panneau de bois. Le bruit des pas qui s'éloignent laisse supposer que vous pouvez maintenant ouvrir cette trappe en toute sécurité. Ce que vous faites vivement pour découvrir des marches de pierre luisante s'enfonçant dans la pénombre sous l'inquiétante église. A intervalles réguliers, des ouvertures ménagées dans le plafond laissent filtrer la lumière du jour. Celle-ci, bien que faible, vous permet de distinguer bientôt les silhouettes de deux hommes dévalant l'escalier devant vous. L'un est votre voleur, et vous remarquez que son compagnon est revêtu d'une ample robe de couleur grise. L'escalier finit par déboucher dans une vaste cave voûtée que les deux fuyards traversent en courant pour disparaître dans un sombre recoin. Une porte claque. Un verrou se ferme. Vous vous arrêtez essoufflé. Dès lors, votre poursuite vous semble vaine. Désappointé, vous vous avancez vers l'endroit d'où le bruit est provenu, et vous vous retrouvez presque face à face avec une jeune femme d'une grande beauté, portant une armure

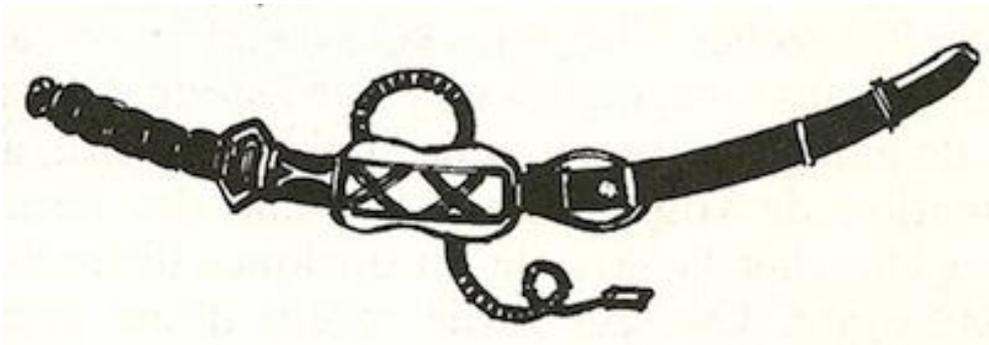
constituée de pièces disparates. Son visage est hostile et empreint d'un rare dédain. C'est elle, vous le comprenez alors, qui a fermé la porte et poussé le verrou. Non seulement vous avez échoué dans votre poursuite, mais vous semblez bel et bien pris au piège ! « Votre renommée est fameuse de par le monde, Ninja. Dommage que vous ayez rencontré un de nos amis non loin de la Passe de la Fortune. Il s'appelait Olvar, si vous vous souvenez... un fort aimable barbare du Nord », vous dit-elle, avec un sourire sardonique, alors que son regard, soudain, paraît se fixer sur un point situé derrière votre dos. Vous tournant d'un bloc, vous sursautez en découvrant les deux hommes que vous poursuiviez. Le compagnon du voleur est à l'évidence un magicien. Un anneau d'or pend à son oreille droite, et des signes cabalistiques sont brodés sur sa robe grise. A la dureté de leurs regards, il vous semble qu'aucun d'entre eux n'est capable de la moindre affection, même envers ses propres compagnons. La femme dit s'appeler Cassandra. Les hommes doivent être les deux personnages mentionnés avec elle sur l'avis de recherche placardé au-dehors : Tyutcheff et Thaum ; ceux-là mêmes qui, en compagnie d'Olvar, ont assassiné Aurora, la Grande Prêtresse de l'Ordre Illustre. Cassandra ajoute qu'il est temps pour eux de venger la mort d'Olvar. Tyutcheff dégaine alors son épée à double tranchant, tandis que Cassandra tire la

sienne de son fourreau. Allez-vous protester en disant que vous n'avez jamais tué personne de votre vie (rendez-vous au [82](#)), lancer un Shuriken sur l'un d'entre eux, s'il vous est possible de le faire (rendez-vous au [108](#)), utiliser une arme quelconque que vous auriez en votre possession (rendez-vous au [147](#)), ou tout simplement bondir sur Cassandra (rendez-vous au [121](#))

44

Pendant deux jours vous voyagez, de l'aurore jusqu'au couchant, en prenant le minimum de repos. Les haies d'églantiers et les épaisses futaies qui bordent le chemin vous égarent souvent dans un vaste dédale de feuilles et de branches, vous obligeant ainsi à de fréquents détours inutiles. Ces contretemps assombrissent un peu plus encore vos pensées. Un bruissement tout proche vous tire soudain de vos songes. Vous remontez alors une piste à travers une double haie d'églantiers. Trois brigands armés d'épées surgissent du feuillage et vous barrent le passage. Vous vous retournez : trois autres coquins vous prennent à revers. Aucune possibilité de fuite ne s'offre à vous dans cette masse de végétation. Si vous possédez la discipline de l'Acrobatie, vous pouvez tenter un saut périlleux au-dessus de vos adversaires avant de les combattre (rendez-vous au [57](#)).

Vous pouvez également choisir d'utiliser un Shuriken, si vous en avez un (rendez-vous au [73](#)), ou bien une Fléchette Empoisonnée, si vous en possédez la discipline (rendez-vous au [94](#)) ; sinon, vous ne pouvez qu'affronter les trois premiers bandits (rendez- vous au [106](#)).



45

Au moment même où vous alliez exécuter un roulé- boulé, le moine sort un poignard de sa manche et le lance dans votre direction. Son geste a été d'une incroyable rapidité, et en un éclair vous réalisez que l'homme qui vous fait face ne peut être Hardred. Alors que la lame s'enfonce dans votre cœur, il s'approche de vous et, dans un ricanement, il vous déclare : « Mandrake, Maître de la Confrérie des Assassins, pour te servir, Ninja ! Sois certain qu'Honoric sera satisfait de moi. Car il n'est pas mort, comme tu le croyais... » Votre aventure se termine ici.

46

La porte s'ouvre sur un souterrain qui descend et tourne brutalement sur la gauche. L'air que vous respirez est humide et sent le renfermé. Les Gobelins vous ont presque rattrapé. Vous vous décidez à accélérer votre course au risque de chuter dans l'obscurité. Le souterrain continue de tourner tout en se rétrécissant de plus en plus. Vous débouchez enfin dans un cul-de-sac. Le dos désormais à la paroi, vous êtes prêt à défendre chèrement votre peau. A ce moment même, une herse hérissée de piquants tombe devant vous dans un fracas de métal et de chaînes. Vous voilà pris au piège ! De l'autre côté de la grille, les Gobelins ne tardent pas à se presser, et vous abreuvent d'injures en vous menaçant du poing. La meute ricanante finit cependant par se retirer, mais bientôt un filet d'eau lèche déjà vos pieds. Les Gobelins s'emploient maintenant à vous noyer sous des trombes d'eau sale qu'ils déversent seau après seau de l'entrée du souterrain. Le niveau de l'eau monte rapidement sans qu'il vous soit possible de forcer les barreaux de votre prison. Tout ce qu'il vous reste à faire est de demander aide à votre dieu, Kwon le Rédempteur. Rendez-vous au [95](#).

47

Vous dirigez votre bague sur l'un de vos adversaires tout en criant « Rahelios ». Qui

choisissez-vous en premier pour cible, Cassandra (rendez-vous au [412](#)), ou Thaum (rendez-vous au [418](#)) ?

48

Après une journée de marche à travers la montagne, vous voyez la nuit tomber. Une myriade de petites lumières s'allument alors à vos pieds. Ainsi vous apparaît le camp de l'armée de Jikkyu. Vous descendez aussitôt dans la plaine. Puis, une fois parvenu à l'abord des champs, vous vous dirigez vers les premiers campements en prenant soin de vous abriter le plus possible derrière les bosquets qui sont autant d'étapes dans votre progression en terrain découvert. Vous atteignez enfin les avant-postes. Deux sentinelles sont postées tous les cinquante mètres, et de nombreux braseros marquent le périmètre du camp. Même dans la nuit la plus noire, votre vue est excellente. Vous rampez silencieusement vers l'un des soldats. Votre costume noir vous camoufle parfaitement. Une pierre jetée dans le brasero auprès duquel il se trouve suffît à le distraire un bref instant ; le temps suffisant pour que vous vous glissiez dans le camp, tel un fantôme. Une multitude de tentes s'alignent devant vous, parmi lesquelles l'une d'elles, bien plus haute que les autres, attire votre attention. « Ce doit être la tente personnelle de Jikkyu », pensez-vous. Sans hésiter, vous vous dirigez vers elle en vous

fondant le plus possible dans l'obscurité afin d'éviter d'être repéré par l'une des patrouilles qui parcourent les lieux. Certaines d'entre elles, d'ailleurs, sont constituées essentiellement de O-Bakemonos aux bras disproportionnés terminés par de redoutables griffes. Alors que vous continuez d'avancer par bonds successifs de tente en tente, un garde isolé passe près de vous. Une pareille occasion ne peut vous échapper. Le garrot tendu entre vos mains, vous vous approchez de lui sans bruit. L'homme s'affaisse sans avoir poussé le moindre gémissement. Vous revêtez promptement son armure et, ainsi déguisé, vous poursuivez au plus vite votre chemin vers la grande tente de Jikkyu. Deux soldats porteurs de torches en gardent l'entrée. Allez-vous ramper autour de la tente et pratiquer une incision dans la toile de manière à pouvoir jeter un œil à l'intérieur (rendez-vous au [98](#)), tenter de vous débarrasser des deux gardes aussi vite et aussi silencieusement que possible (rendez-vous au [79](#)), ou bien préférez-vous vous approcher d'eux pour leur dire que vous êtes un messager (rendez-vous au [387](#))?

49

Alors que vous vous penchez sur le sac pour l'ouvrir, l'homme bascule en arrière, et roule sur le dos. Spectacle si comique que vous ne pouvez vous empêcher de le suivre des yeux. Mal vous en a pris, car *quelque chose* a jailli hors du sac, et

plante maintenant ses griffes acérées dans votre gorge. Une immonde créature, semblable à une outre flétrie et violacée. En hurlant, vous la saisissez à pleines mains pour tenter de lui faire lâcher prise, mais tout ce que vous obtenez est pire encore : l'entité flasque s'écrase un peu plus sur votre visage. En proie à la panique, vous la mordez, et aussitôt un liquide âcre vous emplit la bouche et coule au fond de votre gorge. Sous l'effet du venin que vous venez d'absorber, votre corps commence à se paralyser. Si vous possédez la discipline de l'Immunité aux Poisons, rendez-vous au [78](#). Sinon, vous êtes vite dans l'incapacité de faire le moindre mouvement, et le vieil homme n'a aucun mal à s'emparer des Parchemins de Ketsuin. Vous avez échoué dans votre mission.

50

Le bain vous revigore. Vous vous sentez propre comme un sou neuf quand vous vous allongez mollement sur le matelas. Une agréable torpeur vous gagne, le sommeil vous cueille comme un bébé. L'instant est propice aux rêves. Votre esprit, libéré de toute contrainte, flotte au gré de sa fantaisie. Vous vous voyez flânant dans le néant, une tête de tigre flottant devant vous. Sa fourrure est magnifique et sans défauts, ses yeux d'un bleu incomparable vous fixent calmement. La sérénité de l'animal souligne plus encore l'impression de puissance qu'il

dégage. Celle-ci ne tarde d'ailleurs pas à s'exprimer. Sa gueule s'ouvre brusquement, découvrant deux rangées de dents effilées comme des poignards. Une bave rosie de sang écume à la commissure de ses babines. Un vent impétueux vous gifle le visage et chasse devant lui une odeur fétide qui vous étouffe. Une autre image apparaît alors au fond de la sombre gueule du fauve : deux yeux bleus de tigre vous dévisagent du fond obscur de la gorge du félin. Une nouvelle vision succède encore à cette dernière. Devant vous se dresse maintenant un Ninja. Sa capuche noire masque ses traits. Seuls, ses deux yeux noirs luisants brillent dans l'ombre d'une lueur malveillante et plus que cruelle. Vous vous réveillez en sursaut. Vous vous retrouvez assis sur votre couche, le corps tendu et baigné de sueur, le souffle oppressé. Il fait encore nuit et tout semble endormi. La bougie encore vacillante vous indique que vous avez dû dormir au moins trois heures. Allez-vous vous rendormir, sachant que votre corps fatigué a encore besoin de repos (rendez-vous au [27](#)), ou vous lever pour parler aux gardes (rendez-vous au [63](#)) ?

Vous profitez de ce que le O-Bakemono se redresse pour vous glisser furtivement dans la caverne. Un instant plus tard, tapi dans l'obscurité, vous bondissez sur lui. Enfourchant

son large dos, vous serrez le garrot de toutes vos forces. Le fil de fer s'enfonce dans la chair de son cou sans que le monstre paraisse en souffrir le moins du monde. Il vous attrape simplement et vous projette à terre en poussant des rugissements féroces. Vous roulez dans la poussière, à moitié assommé par la violence du choc. Avant même que vous ne vous soyez relevé, les anneaux de Hyéna vous enserrant. Ils brûlent comme l'enfer et vous étouffent tout à la fois. Un craquement d'os sinistre annonce la fin de vos brèves souffrances. Tout votre squelette éclate sous la pression formidable du monstrueux serpent. Votre aventure se termine ici.

52

Vous vous élancez du bord du toit du Donjon après avoir fixé vos griffes de chat à vos poignets et à vos mains. Vous amorcez la périlleuse descente vers la cour intérieure de la Forteresse. Mais déjà, au-dessus de vous, vous pouvez entendre les cris d'horreur des gardes qui viennent de découvrir le corps de Yaémon. Aucun d'eux n'a cependant l'idée d'inspecter la muraille en contrebas. Vous êtes à mi-parcours lorsque la lune surgit d'un rideau de nuages, éclairant ainsi vivement votre silhouette accrochée à la paroi. Un garde de la cour vous aperçoit alors et, croyant voir une araignée géante, il vous décoche une flèche. Si vous

possédez la discipline de l'Œil d'Aigle, rendez-vous au [167](#). Sinon, rendez-vous au [295](#).

53

L'Immortel Seigneur de la Guerre se déplace lentement. Vous décidez alors de tenter les Dents du Tigre. Vous lancez vos deux pieds vers son visage blême.

SEIGNEUR DE LA GUERRE DEFENSE contre
les Dents du Tigre : 5 ENDURANCE: 14
DOMMAGES : 1D + 2

Si vous réussissez votre Assaut, vous pourrez rajouter 2 points au résultat obtenu par les dés lors du prochain Assaut. De plus, vous multipliez par deux les points de DOMMAGES infligés à votre adversaire, car vous venez de frapper la partie putrifiée de son torse. Si vous échouez, il vous porte un coup à l'aine de son épée froide et brillante. Comme vous essayez de parer l'attaque en roulant sur le côté, votre DEFENSE est de 7. S'il vous touche, vous devez soustraire 2 points de vos deux prochains lancers de dés, car un froid d'outre-tombe vous engourdit et ralentit vos réflexes. Maintenant, si vous êtes toujours vivant, vous pouvez tenter un coup de pied (rendez-vous au [74](#)), ou un coup de poing (rendez-vous au [86](#)).

54

Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 6, rendez-vous au [26](#) ; si vous obtenez 2, 3, 4 ou 5, rendez-vous au [12](#).

55

Vous vous jetez en arrière pour éviter un méchant coup d'épée. Votre contre-attaque est fulgurante: vous lui portez un coup de pied à l'abdomen, puis un autre tout aussi violent au cou.

NINJA

DEFENSE contre l'Eclair Brisé : 7 ENDURANCE:19

DOMMAGES : 1D + 1

Si vous réduisez ses points d'ENDURANCE à zéro ou moins, rendez-vous au [13](#). Sinon, il tente de vous porter un coup d'épée aux jambes. Votre DEFENSE est de 7. Si vous survivez à cette attaque, allez-vous maintenant riposter par la Patte du Tigre (rendez-vous au [304](#)), le Tourbillon (rendez-vous au [87](#)), ou un autre coup de pied (revenez alors au début de ce paragraphe) ?

56

Alors que vous préparez votre attaque, l'homme vous passe le bras autour du cou dans un mouvement si rapide que vous êtes incapable de

réagir. Vous réalisez que vous avez affaire, sans aucun doute, à un moine adepte des arts martiaux. Votre DEFENSE est de 7. Si vous échouez, il vous porte de violents coups qui vous font perdre 5 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à cet Assaut, vous ripostez en tentant la Queue de Dragon (rendez-vous au [125](#)), la Morsure du Cobra (rendez-vous au [142](#)) ou l'Eclair Brisé (rendez-vous au [169](#)).

57

Curieusement une sensation de peur s'empare de vous. Malgré tout vous vous précipitez sur eux, les épaules rentrées, tel un boxeur prêt à frapper, avant de vous élancer dans un magistral saut périlleux qui vous fait souplement atterrir derrière eux. Leur surprise est totale et favorise votre attaque. Vous pouvez les affronter en tentant la Patte du Tigre (rendez-vous au [140](#)), le Tigre Bondissant (rendez-vous au [154](#)) ou le Tourbillon (rendez-vous au [163](#)). A tout moment vous pouvez rompre le combat : si vous préférez vous enfuir, rendez-vous au [201](#).

58

Votre coup de pied envoie le bourreau rouler sur le corps du prisonnier attaché au chevalet. Puis l'homme s'écroule derrière l'instrument de torture. Il se redresse toutefois et place précisément le chevalet entre lui et vous. Dans le même temps, les gardes vous ont encerclé.

Vous vous battez avec vaillance. Rapidement, vos coups de pied et de poing incisifs et puissants laissent trois de vos assaillants à terre. Mais l'un d'entre eux surgit devant vous en brandissant une masse d'armes dont la boule de fer vous frappe à la tempe. Vous tombez aussitôt dans l'inconscience. On vous ligote tandis qu'un des soudards fait chauffer une paire de menottes dans un four prévu à cet effet. Pendant ce temps, le bourreau part se faire bander la tête. Si vous possédez la discipline de l'Évasion, rendez-vous au [28](#) ; sinon, rendez-vous au [344](#).

59

Kwon ne peut entendre votre cri désespéré, car vous vous trouvez dans les profondeurs d'un temple dédié à un dieu dont le pouvoir est trop grand pour permettre l'intervention d'un autre dieu. Allez-vous attaquer Cassandra avant qu'elle ne vous frappe (rendez-vous au [121](#)), ou préférez-vous utiliser un objet que vous auriez découvert au cours de votre aventure (rendez-vous au [147](#)) ?

60

Trois prêtresses et un garde tout de vert et de blanc vêtus se lèvent à votre arrivée. Le soldat porte la main à son épée. Mais l'une des prêtresses — une femme à la chevelure blanche, si élancée qu'il vous semble faire face à un elfe

— vous gratifie d'un sourire. Vous leur annoncez alors que vous avez tue un nommé Olvar, le Semeur de Chaos, leur contant en détail votre rencontre. La prêtresse semble prêter beaucoup d'intérêt à vos propos.

« Il portait un serre-tête orné sur le devant d'une pierre bleue. L'avez- vous ? » demande-t-elle. Fuis elle poursuit : « Tous les barbares du Nord se ressemblent. Si c'était bien lui, nous vous remercions. Cependant, nous ne pouvons nous montrer généreux envers vous sans preuve. » Vous préférez ne rien ajouter à votre première déclaration et vous leur posez quelques questions sur les autres personnages mentionnés sur l'avis de recherche. La prêtresse pince les lèvres et fait une petite grimace. Elle ajoute : « Ils sont arrivés dans notre ville, après avoir été bannis de Wargrave pour les mêmes atrocités. Ils vénèrent le dieu des Chaos, Anarchill, et leur passe-temps favori est de tuer, pour leur simple plaisir ! Ils ont reçu l'aide du temple d'Anarchill, ici, en ville. Ils ont même été suffisamment audacieux pour profaner notre temple et assassiner la très vénérée Aurora dans son propre sanctuaire. Thaum, quant à lui, est un maître de l'illusion. Grâce à ses tours, ils sont parvenus à s'enfuir vers le Manmarch. Si ce que vous dites est exact, je suis surprise que vous ayez réussi à rencontrer Olvar seul à seul. On dit qu'ils sont inséparables. Peut-être la déesse s'est-elle déjà

vengée des autres... Si cela pouvait être vrai ! » soupire-t-elle. Vous décidez de quitter les lieux avant qu'on ne vous questionne sur les raisons qui vous ont amené à Harith. Rendez-vous au [6](#).

61

Alors que vous vous emparez d'un Shuriken, Hardred lance dans votre direction un poignard qui était dissimulé dans la manche de sa robe. Son geste a été d'une rapidité incroyable et, en un éclair, vous réalisez que l'homme qui vous fait face ne peut en aucun cas être Hardred. Si vous possédez la discipline de l'Œil d'Aigle, rendez-vous au [342](#). Sinon, c'est la dernière pensée qui habitera votre esprit car la lame du poignard vient de vous transpercer le cœur. Tandis que vous agonisez, le faux Hardred vous glisse à l'oreille d'une voix ironique : « Mandrake, Maître de-la Confrérie des Assassins, pour te servir, Ninja. Honoric sera satisfait... » Vous avez échoué dans votre mission.

62

Une décharge d'adrénaline réactive vos muscles endoloris, et vous vous élancez vers le cadavre du Gobelin, conscient que, si vous ne réussissez pas à l'atteindre, vous risquez d'être englouti à jamais dans le Magma originel. Heureusement, vos mains agrippent le corps partiellement décomposé du pendu. Le marécage organique se soulève alors dans une vague de chairs

putréfiées, et c'est par miracle que vous parvenez à lui échapper en vous hissant un peu plus haut. Dans un dernier réflexe, vous frappez violemment du pied le corps du Gobelin. L'immonde carcasse tombe dans le Magma qui l'absorbe aussitôt. Détachant votre regard de ce spectacle répugnant, vous apercevez une volée d'escaliers de pierre qui monte au-delà du dieu des Gobelins. Une pirouette vous fait atterrir sur la première marche, alors que l'immonde cloaque vient d'en terminer avec la tête du Gobelin. Rendez-vous au [3](#).



63

Vous vous levez et revêtez aussitôt le costume de Ninja. Puis, résolu, vous ouvrez la porte. Quoique à l'agonie, le Serpent Ailé de la gravure vous jette un regard où se mêlent le reproche et l'ironie. Vous ne vous en souciez guère. Vous poussez la porte coulissante donnant sur la petite cour intérieure. L'eau du bassin se ride

légèrement. Une pâle lueur de nuit éclairée par un maigre quartier de lune baigne ce charmant décor. L'air est rempli de parfums et du chant des insectes et des grenouilles. Il fait chaud et lourd. Tout est calme. Il vous semble pourtant que la pénombre alentour dissimule quelque chose d'inquiétant. Vous ouvrez une autre porte coulissante à l'autre bout de la cour, derrière laquelle l'obscurité est telle que vous ne distinguez rien. Vous vous tenez immobile, les sens en éveil. Une sorte d'alarme s'est déclenchée dans votre esprit. Cependant, vous ne voyez rien d'anormal. Un instant après, le chemin parcouru vous revient en mémoire : vous vous trouvez au seuil de la première pièce où vous avez été introduit. Sans hésiter, vous la traversez. Vos oreilles bourdonnent ; votre colonne vertébrale vous picote ; vous vous sentez parcouru par une nervosité croissante. Et pourtant tout semble tranquille. Vous ne constatez rien d'anormal dans cette pièce. Vous êtes sur le point d'ouvrir la porte menant à l'extérieur lorsque, pour une obscure raison, vous vous arrêtez et tendez l'oreille, tout en sachant qu'aucun piège ne saurait vous être tendu dans ce palais du Shogun, vieux de trois siècles. Ce doit même être l'endroit le mieux protégé de tout Lemné. Vous n'entendez rien excepté une respiration lasse. Vous entrebâillez la porte pour regarder au-dehors. Un des Samourais est appuyé à un pilier, les bras

croisés, tandis que le reste de la patrouille traverse la cour. Vous faites un pas en avant. L'homme se retourne aussitôt, une expression de terreur crispant son visage à la vue de votre costume. Mais, vous reconnaissant, il sourit avant de vous déclarer : « Qu'est-ce qui vous fait sortir avant l'aube, monsieur ? Seuls les morts et les pauvres gardes comme nous sont debout à pareille heure. » Vous vous sentez stupide. Vous vous en voulez de vous être conduit comme un lapin apeuré et c'est quelque peu embarrassé que vous confiez au garde que vous ne pouviez pas vous endormir. Vous lui parlez ainsi jusqu'à ce que vous remarquiez que cette familiarité entre vous le gêne. Vous lui souhaitez alors bonne nuit et retournez vous coucher. Rendez-vous au [77](#).

64

Alors que vous vous approchez de l'homme, il vous envoie son poing en pleine figure. Le coup vous fait chanceler, et vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Secouant la tête pour reprendre vos esprits, vous vous préparez à contre-attaquer. Rendez-vous au [56](#).

65

Vous plongez dans le marais noir, épais comme un torrent de lave, vous précipitant vers le corps du Gobelin. Une vague de douleur vous parcourt à cet instant, telle une brûlure, car l'infâme

liquide vous engloutit insensiblement et vous arrache la peau, tandis que vous vous efforcez de vous en dégager. Vous perdez, de ce fait, 9 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous parvenez à saisir la liane. Pressé d'échapper à cette horrible situation, vous détachez rapidement le corps du pendu et commencez à vous balancer, en prenant soin toutefois de ne pas laisser traîner la liane dans le Magma. Tandis que vous vous balancez de plus en plus haut, vous apercevez un escalier dont les marches disparaissent dans le plafond de la caverne. Une simple pirouette vous permet de l'atteindre et, avant de l'escalader, vous vous retournez pour voir, en frissonnant, l'immonde cloaque absorber les restes du Gobelin dont la tête disparaît lentement. Rendez- vous au [3](#).

66

Vous parlez au seigneur Kiyamo du village et des graves problèmes qu'il rencontre. Immédiatement, il donne ordre à Onikaba d'envoyer un détachement de Samourais pour régler l'affaire. Vous êtes rassuré. Les villageois seront sauvés. Il vous déclare ensuite :

« Votre renommée vous a précédé, Ninja. Les adeptes de Vile, de Némésis et de Vasch-Ro ont soif de votre sang, tandis que les autres dieux sont satisfaits de vous. Tout ce qui est bel et bon pour Orb réjouit mon cœur. » Vous le remerciez.

Il poursuit : « Mais il n'en est pas de même ici, à l'Ile d'Abondance. Un seigneur félon, répondant au nom de Jikkyu, est devenu puissant avec l'aide de son lieutenant, le Maître Archer. Il a rassemblé nombre de Ronins et de bandits sous sa bannière. Il possède également, sous ses ordres, une armée de O-Bakemonos. Il doit son pouvoir à ses alliés profanes. Mes espions m'ont rapporté que les émissaires à la solde des prêtres de Némésis et des moines de Vile ont promis leur soutien à Jikkyu si, après avoir conquis l'Ile d'Abondance, il envahissait l'Ile des Songes Paisibles et la détruisait entièrement. Avec l'appui des prêtres de Némésis, des moines de Vile et une quantité suffisante d'hommes, nul doute qu'il puisse y parvenir. Il a déjà mis sous sa coupe une grande partie du Sud, et masse maintenant ses troupes au-delà de la forteresse de Kanokura. Moi, mes hommes et les disciples d'Eo, le dieu de la Paix et du Bien-Etre, sommes de ceux qui se dressent devant lui. On nous avait prévenus de votre arrivée, Ninja. Nous avons besoin de vous. Vous devez pénétrer dans le camp ennemi et tuer Jikkyu. Il n'y a personne d'autre qui puisse le faire. Et cela, non pas dans le seul but de nous aider, mais aussi de protéger votre pays. Laissez-nous les Parchemins de Ketsuin. Le Grand Maître de l'Aube a envoyé un moine, Gorobéi, pour les rapporter au Temple du Rocher au cas où vous échoueriez

dans cette mission. De la sorte, ils ne tomberaient pas aux mains de l'ennemi. Le Grand Maître a dit que vous le reconnaîtriez. » Il fait signe à sa suite d'introduire le moine. Vous reconnaissez la grande et puissante quant à l'étrange tache de naissance en forme de couronne présente sur votre cuisse — cette tache dont vous vous souveniez que votre fidèle servante répétait sans cesse qu'elle avait une signification mystique — jusqu'au jour où vous avez osé y faire allusion. Alors, les moines vous ont demandé d'être patient et de méditer. Le plus ancien et le plus sage des moines du Temple du Rocher, Najishi, le Grand Maître de l'Aube, a fait de vous son disciple. Il vous a initié et guidé dans la sérénité de Kwon ; il vous a appris ce qu'étaient les hommes et 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 à la Vérité. Cependant, depuis l'âge de six ans, vous avez passé le plus clair de votre temps à suivre l'enseignement de la Voie du Tigre. Et aujourd'hui vous êtes un Ninja, un maître en arts martiaux capable de vaincre un adversaire aussi puissant soit-il sans même être vu, et encore moins soupçonné. A 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 du Manmarch, vénèrent et craignent les légendaires Ninjas que l'on appelle également les Hommes sans Ombre. La seule mention de ce nom glace les cœurs d'effroi. Vous faites partie de ces rares élus qui ont voué leur vie entière à Kwon en suivant la Voie du Tigre. Maintenant, vous voilà un messager de la mort pour qui, dans ce monde, se dira serviteur du mal.

Lorsque vous étiez plus jeune, vous restiez suspendu des heures durant aux branches des arbres pour durcir les muscles de vos bras ; vous couriez pendant des kilomètres et votre foulée était si légère et si rapide qu'un ruban de dix mètres, attaché à votre taille, flottait au vent derrière vous, sans jamais toucher terre ; aussi leste qu'un singe, vous dansiez sur des cordes raides tendues haut au-dessus du sol. Vous savez également nager comme un poisson et bondir comme un tigre ; vous vous déplacez comme une brise murmurante ; vous glissez dans la nuit la plus noire comme une ombre.

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

Je me fondrai dans la nuit, je transformerai mon corps en bois ou en pierre. Je pénétrerai dans la terre et je traverserai des murs et des portes

fermées. Je serai tué mille fois mais je ne mourrai pas. Je changerai de visage et je deviendrai invisible, capable de marcher parmi les hommes sans qu'aucun ne me voie.

Un jour, un homme débarqua dans l'île. Son nom était Yaémon, le Grand Maître de la Flamme. Usant de magie noire, il se fit passer aux yeux des moines pour un dévot de Kwon originaire du Grand Continent. Mais, à la vérité, s'il était réellement moine, il faisait partie des adorateurs du frère dévoyé de Kwon, Vile, celui qui pousse les puissants à opprimer les faibles et les hommes sans loi à gouverner les sots. Invincible dans le combat à mains nues, Yaémon tua Najishi et pénétra dans le Temple où il s'empara des Parchemins de Ketsuin. Une fois de plus, vous avez alors éprouvé la cruelle douleur de perdre un être cher à votre cœur, et vous avez juré devant Kwon qu'un jour vous vengeriez Najishi.

stature de Gorobéi, du Temple du Rocher. Il vous salue. Vous vous embrassez avec émotion. « Quel plaisir de te revoir ! vous dit-il, les yeux baignés de larmes. Comme nous avons prié pour toi ! » Vous décidez de vous mettre en route le lendemain et, confiant dans sa droiture et sa fidélité, vous lui remettez les Parchemins. Vos hôtes vous traitent merveilleusement, et une nuit paisible vous permet de regagner 5 points

d'ENDURANCE. Au petit matin, Kiyamo vous indique l'emplacement du camp de Jikkyu. Vous revêtez le costume de Ninja et vous partez sur-le-champ. Rendez-vous au [48](#).

67

Si vous possédez la discipline de la Détection des Pièges, rendez-vous au [184](#). Sinon, poursuivez votre lecture. Tandis que votre torche éclaire enfin le fond du tunnel qui se termine en cul-de-sac, un grincement derrière vous vous fait faire volte-face. Vous repartez en courant. A cet instant, une grille s'abat sur le sol, menaçant de vous prendre au piège. La herse est hérissée de pointes métalliques rouillées. Si vous possédez la discipline de l'Escalade, vous pouvez, si vous le voulez, jeter votre grappin dessous afin de la maintenir au-dessus du sol (rendez-vous au [54](#)). Sinon, il ne vous reste qu'à plonger avant qu'elle ne touche le sol (rendez-vous au [39](#)).

68

Tandis que vous nagez en direction du banc de corail vénéneux, trois formes à l'apparence de raies Manta à tête de requin se dirigent vers vous : des chacals de mer ! Ces bêtes sont intelligentes autant que féroces. Vous saisissez un bloc de corail venimeux à pleines mains. Ainsi armé, vous attendez leur attaque. Rendez-vous au [111](#).

Au lieu de vous remettre le permis d'embarquement, Hardred tire un poignard de sa manche et, avant que vous n'ayez pu réagir, il le lance dans votre direction. Vous n'avez que le temps de vous dire que cette rapidité d'exécution ne peut être l'œuvre de Hardred. Si vous possédez la discipline de l'Œil d'Aigle, rendez-vous au [342](#). Sinon, c'est la dernière pensée qui vous aura traversé l'esprit. Déjà vous rendez l'âme. Alors que la vie vous quitte, votre meurtrier vous glisse à l'oreille : « Mandrake, Maître de la Confrérie des Assassins, pour te servir, Ninja. Honoric sera satisfait... » Vous avez échoué dans votre mission.

70

Le soldat ajuste le temps de réaliser ce qui lui arrive. Vous glissez dans l'escalier, les pieds en avant. Son épée fend l'air. Vous entravez ses jambes par un ciseau, puis vous essayez de vous soulever de manière à le frapper avec votre avant-bras et de l'expédier ainsi au bas des marches.

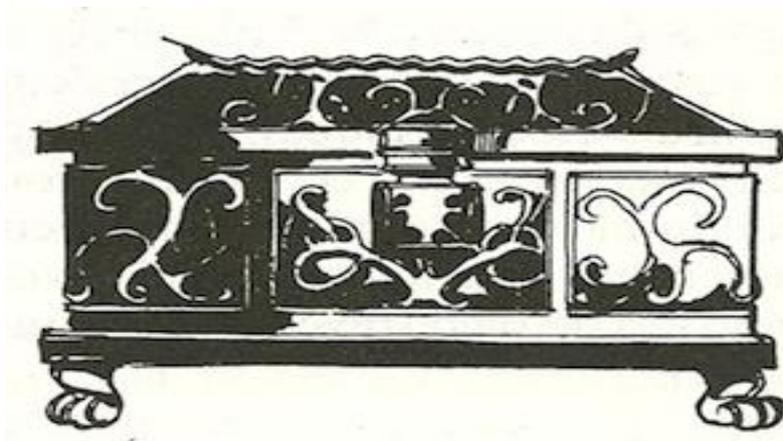
GARDE DU DONJON DEFENSE contre la
Queue du Dragon : 5 ENDURANCE : 12
DOMMAGES : 1D

Si vous réussissez, rendez-vous au [130](#). Si vous échouez, l'homme s'abat sur vous, la garde de son épée saisie à deux mains, levée haut au-dessus de sa tête, prêt à vous plonger sa lame dans le ventre. Votre DEFENSE est de 6. Vous essayez de rouler sur le côté afin de vous rétablir au plus vite. Si vous êtes encore en vie après cet Assaut, rendez-vous au [143](#).

71

Vous pénétrez furtivement dans la caverne tandis que le O-Bakemono se redresse lourdement, et vous lui décochez une Fléchette Empoisonnée derrière la nuque. Il porte une main à sa blessure et virevolte en hurlant de douleur. La fillette pousse un cri de surprise, et une intense lueur d'espoir brille dans ses yeux. C'est alors que Hyéna se tord dans une reptation monstrueuse avant de vous faire face dans un grondement de fureur. Le O-Bakemono titube. Mais, quoique affaibli par le poison, il a encore assez de force pour vous lancer son énorme gourdin. Vous esquivez le coup maladroit, cependant que des décharges d'énergie verte fusent des doigts de Hyéna. La terre paraît exploser autour de vous et vous hurlez de douleur en ressentant une brûlure intense qui vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, allez-vous jeter de la poudre éclair dans le feu, si vous en avez, avant

de tenter un Cheval Ailé à la tempe du O-Bakemono (rendez-vous au [112](#)), décocher une autre Fléchette au monstre (rendez-vous au [139](#)), ou bien lancer un Shuriken à Hyéna, pendant que vous essayerez d'en terminer avec le O-Bakemono (rendez-vous au [152](#))?



72

Les Gobelins n'ont pas osé traverser la vasière mais, alors que vous traversez la caverne à toute allure, leurs cris étouffés vous indiquent qu'ils s'approchent de vous par un autre souterrain. Celui dans lequel vous venez de vous engouffrer est éclairé par des lanternes. Vous poursuivez votre course jusqu'à ce que, dans un virage, vous tombiez nez à nez avec le plus grand Gobelin que vous ayez" jamais rencontré. Il était en train de compter ses Pièces d'Or. Vous voyant, il cache précipitamment son magot sous une toile avant de s'emparer d'une épée qui n'est sûrement pas d'origine gobeline tant elle paraît dispro-

portionnée. Il porte une couronne de cuivre cabossée et une cotte de mailles rouillée. Vous n'avez toujours pas trouvé la sortie de ces maudites caves. Cependant un autre souterrain s'ouvre juste derrière la créature qui ne peut être que le roi des Gobelins. Si vous possédez la discipline des Fléchettes Empoisonnées, vous pouvez en utiliser une (rendez-vous au [339](#)) ; mais vous pouvez également lancer un Shuriken, s'il vous en reste (rendez-vous au [355](#)), ou bien vous précipiter sur lui pour l'attaquer (rendez-vous au [368](#)).

73

Tandis que vous lancez un Shuriken sur le chef des brigands, une sensation de crainte vous saisit. Toutefois vous vous dominez. Lancez deux dés. Si vous obtenez 8 ou plus, votre Shuriken le frappe en plein dans la poitrine : calculez alors les points de DOMMAGES infligés, et notez-les pour ne pas oublier d'en tenir compte lors de la suite du combat. Si vous obtenez 7 ou moins, le Shuriken s'encastre dans le bouclier. Allez-vous maintenant tenter la Patte du Tigre (rendez-vous au [140](#)), le Tigre Bondissant (rendez-vous au [154](#)), ou le Tourbillon (rendez-vous au [163](#)) ?

74

Le visage de votre adversaire est dénué de toute expression, mais ses yeux reflètent une âme

déchue à jamais. D'un bond, vous projetez votre pied gauche vers son menton.

SEIGNEUR DE LA GUERRE DEFENSE contre
le Tigre Bondissant : 6 ENDURANCE : 14
DOMMAGES : 1D + 2

Si vous venez de frap'per le Seigneur de la Guerre pour la première fois, rendez-vous au [30](#). Si vous l'avez tué, rendez-vous au [37](#). S'il est encore vivant, il se rue sur vous, l'épée à la main. Votre DEFENSE est alors de 8. S'il vous touche, vous devez soustraire 2 points de vos deux prochains lancers de dés, parce qu'un engourdissement soudain freine alors vos réactions. Si vous survivez à cet Assaut, vous pouvez tenter de lui donner un coup de poing (rendez-vous au [86](#)), risquer une mise à terre (rendez-vous au [53](#)) ou un autre coup de pied (revenez alors au début de ce paragraphe):

75

Le tortionnaire grogne, alors que votre pied le frappe à la tête. Le jeune garçon tend le doigt en hurlant : « Dans l'eau, il y a une issue ! » juste avant que les gardes ne se ruent dans la chambre des tortures. Vous décidez de suivre son conseil. Vous plongez dans les profondeurs sombres et froides du bassin, sachant qu'ainsi les gardes aux lourdes armures ne pourront pas vous suivre. Vous repérez bientôt l'entrée d'un souterrain immergé devant vous. tentez *votre*

Chance, mais n'utilisez qu'un dé. Si vous obtenez 1, 2, 3 ou 4, rendez-vous au [80](#) ; si vous obtenez 5 ou 6, rendez-vous au [332](#).

76

Le souterrain sinueux serpente toujours plus avant dans la montagne, tant et si bien que vous commencez à perdre le sens de l'orientation. Par chance, votre torche brille excellemment et vous permet de courir à petites foulées. Vous respirez régulièrement et aussi silencieusement qu'une souris. C'est dire ! Rendez-vous au [113](#).



77

Vous passez de la lueur de la lune à l'obscurité de la pièce jusqu'à la porte qui mène à la cour. Vous abaissez la poignée pour l'ouvrir. Elle bouge faiblement avant de se bloquer. Vous essayez de nouveau, mais en vain. En un instant, vos sens sont à vif et votre nervosité est à son comble. Rapidement, vous revenez à la porte principale, certain cette fois qu'il se passe

quelque chose d'anormal. C'est alors que vous entendez distinctement le bruit vite étouffé d'un objet métallique tombant sur le sol. Allez-vous sortir une nouvelle fois pour tenter de découvrir l'origine de ce bruit (rendez-vous au [129](#)), vous cacher derrière l'un des coffres dans un coin de la pièce (rendez-vous au [116](#)), ou bien essayer d'ouvrir la porte bloquée, si vous possédez la discipline du Crochetage des Serrures (rendez-vous au [148](#)) ?

78

L'horrible chose molle se détache de vous et saute pour se réfugier derrière le rocher. Si vous avez tué l'homme, rendez-vous au [222](#). Sinon, tandis que vous reprenez vos esprits, il exécute un Cheval Ailé d'une rare violence. Son talon vient vous frapper à la tempe, et vous roulez sur le côté ; vous perdez 7 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous vous relevez d'un bond, prêt à combattre. Rendez-vous au [56](#).

79

Vous lancez le Shuriken. L'étoile d'acier s'enfonce dans le cou du garde. L'homme s'effondre dans un curieux gargouillis. A ses côtés, son compagnon le regarde fixement et avec une telle horreur qu'il ne prend pas garde à votre attaque. En un instant, votre garrot l'étrangle. A peine a-t-il rendu son dernier soupir qu'un sifflement perturbe le silence. Une longue

flèche, tirée à l'évidence de l'intérieur de la tente, vous transperce de part en part au niveau des côtes. Vous vous effondrez à votre tour. Vos forces vous abandonnent alors que vous voyez un homme de haute taille portant un arc de forme curieuse sortir de la tente, le sourire aux lèvres. Les Parchemins sont hors de danger... pour le moment en tout cas. Mais votre aventure se termine ici.

80

Le tunnel que vous descendez à la nage paraît large. Vous ne pouvez pas en discerner les parois. Un instant après, votre tête frôle le plafond. Une minute plus tard, vous émergez enfin dans une caverne humide éclairée seulement par une torche fumante. Alors que l'eau ruisselle de vos vêtements, vous apercevez d'une manière indistincte la silhouette de ce qui pourrait être un dieu des origines, l'une de ces créatures dont vous croyiez la race disparue depuis longtemps, qui ont hanté la Terre avant que les hommes ne descendent des étoiles pour l'habiter. Une gigantesque corne est plantée au milieu de son front, si longue qu'il lui est impossible de se déplacer autrement que la tête baissée. Une odeur de putréfaction empoisonne l'atmosphère, et vous pouvez voir que sa peau très épaisse s'en va en lambeaux. Si c'est là l'un des doyens des dieux, vous savez que sa force

est énorme, même si toutes ces années passées dans ce trou vaseux l'ont affaibli. Plus loin, vous apercevez un cadavre à moitié dévoré ; celui-là même de l'infortuné qui a été donné en pâture au monstre, lors de votre arrivée à Guen Dach. Son visage est un vrai masque de cauchemar. Sachant que retourner au Donjon signerait infailliblement votre arrêt de mort, vous continuez d'avancer, prêt à livrer bataille. Rendez-vous au [373](#).

81

Tandis que vous nagez au-dessus d'une véritable forêt d'algues, trois formes semblables à des raies Manta à tête de requin foncent droit sur vous. Vous allez devoir vous défendre contre des chacals de mer. Sans hésiter, vous plongez vers le banc de corail et vous en arrachez un morceau. Rendez-vous au [111](#).

82

Vous protestez de votre innocence. Mais Tyutcheff dit simplement : « De toute façon, nous vous tuerons, ne serait-ce que pour le plaisir de manier l'épée. » Cassandra et lui s'avancent vers vous. L'un sur votre droite, l'autre sur votre gauche. Pour sa part, Thaum marmonne une formule magique.

Allez-vous bondir sur Cassandra (rendez-vous au [121](#)), implorer l'aide de Kwon, le Rédempteur (rendez-vous au [59](#)), utiliser un

objet que vous auriez pu découvrir au cours de votre aventure (rendez-vous au [147](#)) ou, si toutefois vous en possédez la discipline, lancer une Fléchette Empoisonnée (rendez-vous au [170](#))?

83

Vous tournoyez. Vous sautez. Vous vous battez à coups de poing et à coups de pied. Mais ils semblent prêts au sacrifice. L'un d'eux s'élançe vers vous. Vous le tuez instantanément. Cependant, le poids de son corps vous entraîne dans sa chute. Forts de leur nombre, les autres prennent aisément le dessus et vous arrachent les Parchemins de Ketsuin. Peu après vous êtes jeté dans le port et condamné à une noyade certaine, ligoté que vous êtes dans un filet de pêche.

84

Les vents étant favorables et la mer calme, le voyage se déroule de la façon la plus agréable qui soit. De plus, une escale est prévue dans le port de Tor et, alors que *Le Serpent Ailé* remonte le Fleuve Gris, vous vous réjouissez par avance de revoir celui qui vous avait donné de si précieux renseignements au début de votre aventure : le Seigneur Glaivas. A peine le navire s'est-il rangé à quai que votre ami saute à bord. Et pendant de longues minutes vous êtes tout au

bonheur que vous procure cette rencontre. Le capitaine du *Serpent Ailé* ayant affaire à terre, il vous propose de recevoir le Seigneur Glaivas dans sa propre cabine et vous passez la nuit entière à raconter vos exploits passés. Votre ami, quant à lui, vous apprend qu'il a été nommé général de l'armée de Tor, et qu'il n'attend qu'un ordre pour partir en campagne contre la Légion de l'Épée de Damnation. Au petit matin, le capitaine est de retour. Et c'est le cœur serré que vous faites vos adieux à votre ancien compagnon d'aventures, vous demandant s'il vous sera donné de le revoir un jour. Bientôt le navire lève l'ancre. Plus de cinq cents miles vous séparent encore de l'Ile de l'Abondance, et trois bonnes journées sont nécessaires au *Serpent Ailé* pour les parcourir. Enfin, l'ancre est jetée dans le port de Lemné, encombré de jonques et de nombreux bateaux de pêche. Rendez-vous au [11](#).

85

Votre poing jaillit en direction du visage du garde, alors même que vous repliez vivement vos jambes pour le frapper sous la ceinture. Il tente alors d'écarter votre bras de son bouclier.

GARDE DU DONJON DEFENSE contre le Poing de Fer : 6 **ENDURANCE**: 12 **DOMMAGES** : 1D

Si vous réussissez, la force de votre coup de poing le fait basculer. Mais il revient cependant,

l'épée pointée vers vous ; rendez-vous alors au [219](#). Si vous le manquez, le bord de son bouclier claque contre les bracelets de fer protégeant vos avant-bras, ce qui vous évite toute blessure. Surpris mais non dérouter, il se dirige ensuite vers vous avec la ferme intention de vous trancher les jambes. Votre DEFENSE est de 8. Vous essayez alors de sauter au-dessus de la lame qui siffle dans l'air. Si vous survivez à cet Assaut, allez-vous tenter la Patte du Tigre (rendez-vous au [233](#)) ou le Cheval Ailé (rendez-vous au [101](#))?

86

L'Immortel Seigneur de la Guerre avance vers vous, les yeux brillant de méchanceté. Vous concentrez toutes vos forces dans un redoutable Poing de Fer.

SEIGNEUR DE LA GUERRE DEFENSE contre
le Poing de Fer : 5 ENDURANCE : 14
DOMMAGES : 1D +2

Si vous venez de le frapper pour la première fois, rendez-vous au [30](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [37](#). Mais si le Seigneur de la Guerre est encore en vie, il essaie de vous écorcher et de vous frapper une nouvelle fois de sa longue épée. Vous tentez de détourner ses coups puissants à l'aide de vos manches renforcées de lames de fer. Votre DEFENSE est de

9. S'il vous a touché, vous devez retrancher 2 points de vos deux prochains lancers de dés, car le froid vous engourdit et ralentit vos réactions. Si vous survivez à cet Assaut, vous contre-attaquez en tentant un coup de pied (rendez-vous au [74](#)), une mise à terre (rendez-vous au [53](#)) ou un nouveau coup de poing (revenez alors au début de ce paragraphe).

87

Au dernier moment, vous évitez la lame de son épée qui sifflait vers votre poitrine et, saisissant son bras, vous le tordez tout en essayant de le tirer vers vous d'un coup, de manière à le faire basculer sur votre hanche.

NINJA

DEFENSE contre le Tourbillon : 6

ENDURANCE : 19 DOMMAGES : 1D +2

Si vous réussissez cette prise, vous le projetez dans les airs. Mais sa souplesse est telle qu'il atterrit sur ses pieds et se retrouve face à vous. Toutefois, votre deuxième Assaut le surprend. Vous pouvez tenter la Patte du Tigre (rendez-vous au [304](#)) ou l'Eclair Brisé (rendez-vous au [55](#)), en ajoutant 1 point à votre Habileté (au poing ou au pied selon le choix que vous aurez fait), mais pour votre prochain Assaut seulement. Si vous avez échoué dans cette mise à terre, rendez-vous au [133](#).

88

Les yeux pâles et sans paupières s'écartent de la flamme, mais la masse noirâtre sur laquelle ils flottent ne fait que se contracter légèrement. Vite, vous tendez votre torche vers sa ramification la plus proche : en vain, car le Magma, dans un horrible bruit de succion, vous entoure maintenant. Pire, la flamme de votre torche commence à faiblir. A cet instant, vous réalisez avec horreur qu'il va vous falloir courir dans ce marécage organique pour tenter d'atteindre la liane à laquelle est accroché ce qui reste du Gobelin. Rendez-vous au [65](#).

89

Vous dégainez l'Epée Dansante, et vous la faites tournoyer avant de la pointer sur Tyutcheff. Croyant qu'elle agira désormais d'elle-même, vous la lâchez. Malheureusement, vous ne savez pas comment déclencher son pouvoir magique et l'arme tombe à vos pieds. Vous parrez aussitôt le coup de Tyutcheff, mais l'épée de Cassandra, elle, pénètre dans votre dos, vous perçant les poumons. Le sang jaillit en abondance. Votre mort est proche. Vos ennemis prendront bientôt connaissance des Parchemins de Ketsuin, et le chaos régnera à tout jamais sur Orb. Vous avez échoué dans votre mission.

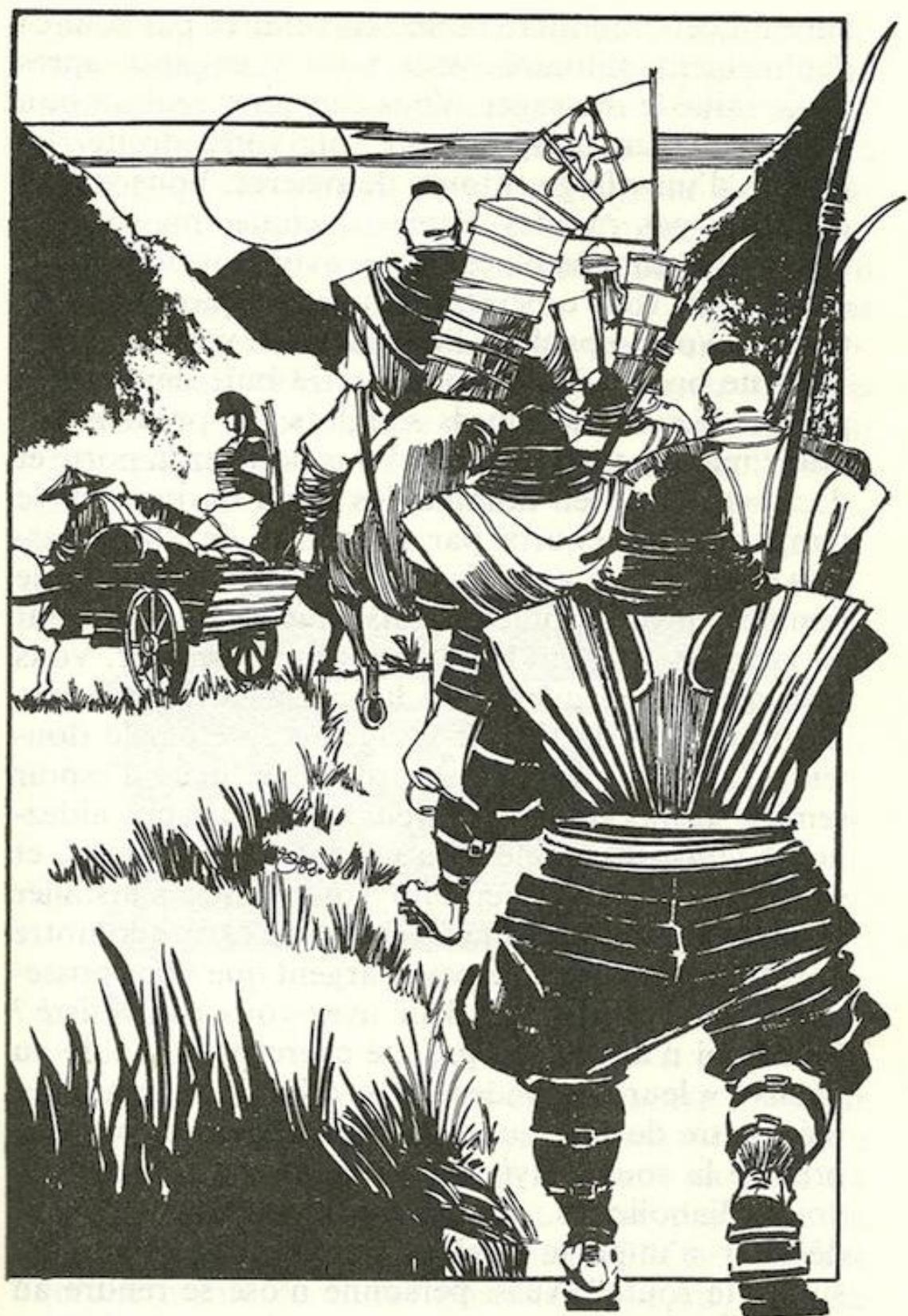
90

De spirale en spirale le tunnel s'enfonce dans les entrailles de la montagne. Jamais, sans doute, un

être humain n'a emprunté ce chemin avant vous. Vous avancez dans un air glacial que ne trouble pas le moindre souffle. Allez-vous décider d'aller voir ce qu'il y a à la fin de cet interminable colimaçon (rendez-vous au [67](#)), ou préférez-vous rebrousser chemin pour reprendre votre marche dans le tunnel (rendez-vous au [76](#)) ?

91

Toujours à la suite du messager, vous vous hâtez vers le palais du seigneur Kiyamo. Vous avez quitté la ville et, autour de vous, la campagne est verdoyante. Bientôt le paysage devient plus accidenté, et les champs cultivés laissent la place à de riches rizières. Une intense animation règne sur la route que vous suivez : nombreux sont les chariots bourrés de ravitaillement que vous croisez, les troupes de soldats, les Samourais et autres hommes d'armes. A maintes reprises, des détachements de cavalerie vous dépassent, soulevant des trombes de poussière. Tous sont des soldats de Kiyamo, reconnaissables à leur armure laquée de rouge et à leurs bannières ornées d'une étoile écarlate à quatre branches dans un trèfle vert à quatre feuilles — symbole de la Maison du seigneur. Tout ce déploiement de force vous amène à penser que la guerre est proche. Au bout de quelques heures de marche, vous parvenez à une

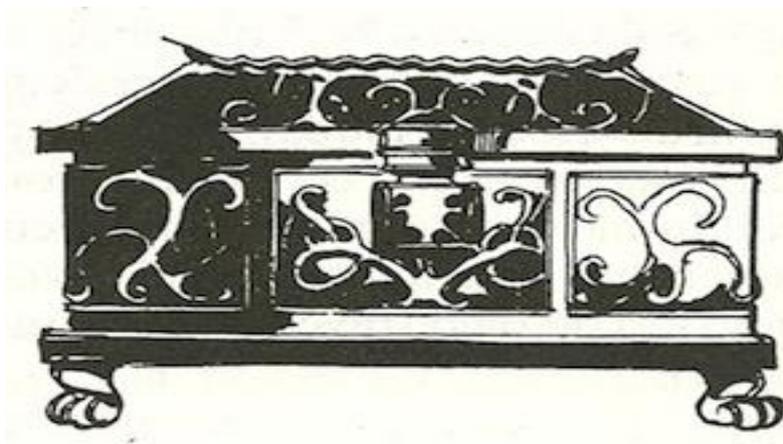


91 *Nombreux sont les chariots que vous croisez,
les troupes de soldats, les Samourais
et autres hommes d'armes.*

bifurcation. Votre guide s'arrête alors et vous déclare qu'il doit maintenant vous quitter. Mais, auparavant, il vous précise que la route de droite mène à la forteresse de Kanokura — point stratégique de la plus grande importance — après avoir passé un col, alors que celle de gauche conduit directement au palais.

Jugeant cette dernière moins encombrée par tout ce déploiement militaire, vous vous y engagez après avoir salué le messager. Vous cheminez seul un bon moment, avant d'apercevoir, sur votre droite, les fumées d'un village entouré de rizières. Vous vous y dirigez à pas rapides. Seules quelques maisons de bois entourent une place. Après avoir couru pendant des heures, vous espérez y trouver de quoi vous restaurer. Vous appelez. Personne ne vous répond. Rien ne bouge. Néanmoins, votre ouïe développée perçoit bientôt de lourds sanglots. Ils proviennent d'une mesure toute proche. Vous poussez la porte et découvrez un vieil homme, les traits burinés par le temps et le dos courbé par des années de labeur passées aux champs, en train de consoler sa femme ; une femme plutôt corpulente, aux joues rouges et dont les larmes trahissent le plus profond désespoir. Vous leur demandez quelle est la cause de leur peine. L'homme lève la tête, le visage accablé par la douleur. Tandis qu'il vous regarde, une lueur d'espoir semble briller dans ses yeux. « Monsieur, aidez- nous, vous dit-il, une créature

infernale, Hyéna, et son serviteur O-Bakemono sont venus s'installer dans une grotte voisine et nous ont extorqué notre pauvre nourriture et le peu d'argent que nous possédions. » « Pourquoi ne leur avez-vous pas résisté ? Pourquoi n'avez-vous pas été chercher de l'aide au palais ? » leur demandez-vous. « Le O-Bakemono a tué quatre de nos jeunes gens et leur antre est tout près de la route. Hyéna possède en outre des pouvoirs diaboliques, monsieur, et semble pouvoir détecter n'importe quelle personne qui s'aventure sur cette route ! Aussi personne n'ose se rendre au palais, pas plus que quiconque ne s'avise de s'attarder, même un court instant, dans les alentours. Peut-être vous, monsieur... Comprenez, les temps sont troubles par cette guerre qui s'annonce dans le Sud et maintenant... » Le malheureux est sur le point de s'effondrer à nouveau en larmes. « ... Hyéna nous a ravi notre fille pour la sacrifier dans deux jours au démon qu'elle vénère, Baal, le Seigneur des Mouches... Aidez-nous, monsieur, par pitié ! » N'écoutant que votre courage, vous décidez de leur venir en aide. Mais allez-vous tenter de vous rendre dans l'antre de ces créatures pour délivrer l'enfant (rendez-vous au [402](#)), ou préférez-vous gagner le palais où vous avez fort à faire et d'où vous pourrez expédier une compagnie de soldats pour régler l'affaire (rendez-vous au [36](#)) ?



92

Alors que vous désespérez de ne jamais pouvoir récupérer votre costume taché de vase, votre main effleure un morceau de métal reposant au fond du bassin. Vos doigts parviennent à saisir une petite boîte. Vous l'ouvrez promptement. Elle ne contient qu'une bague de cuivre portant un sceau. Vous la passez à votre doigt et, après vous être débarrassé de la boîte dans le bassin, vous vous dirigez vers la caverne. Rendez-vous au [72](#).

93

Détachant votre regard de la bague, vous exécutez soudain un saut périlleux au-dessus de la tête des curieux qui s'étaient approchés. Vous vous retrouvez hors de la salle avant que les barbares aient pu réagir. Le port d'Ulrik est bientôt loin derrière vous. Vous vous dirigez d'abord vers le sud, puis vers l'ouest, en direction de Wargrave. Rendez-vous au [131](#).

94

Vous lancez une Fléchette Empoisonnée qui s'enfonce dans le cou du chef des brigands. Il se tord de douleur avant de mourir dans une ultime convulsion. Les autres bandits, qui n'ont rien vu et rien compris à ce qui s'est passé, croient que vous possédez quelque pouvoir extraordinaire. Pris de panique, ils fuient à toutes jambes. Prudemment, vous vous approchez de l'homme gisant à terre. Rendez-vous au [297](#).

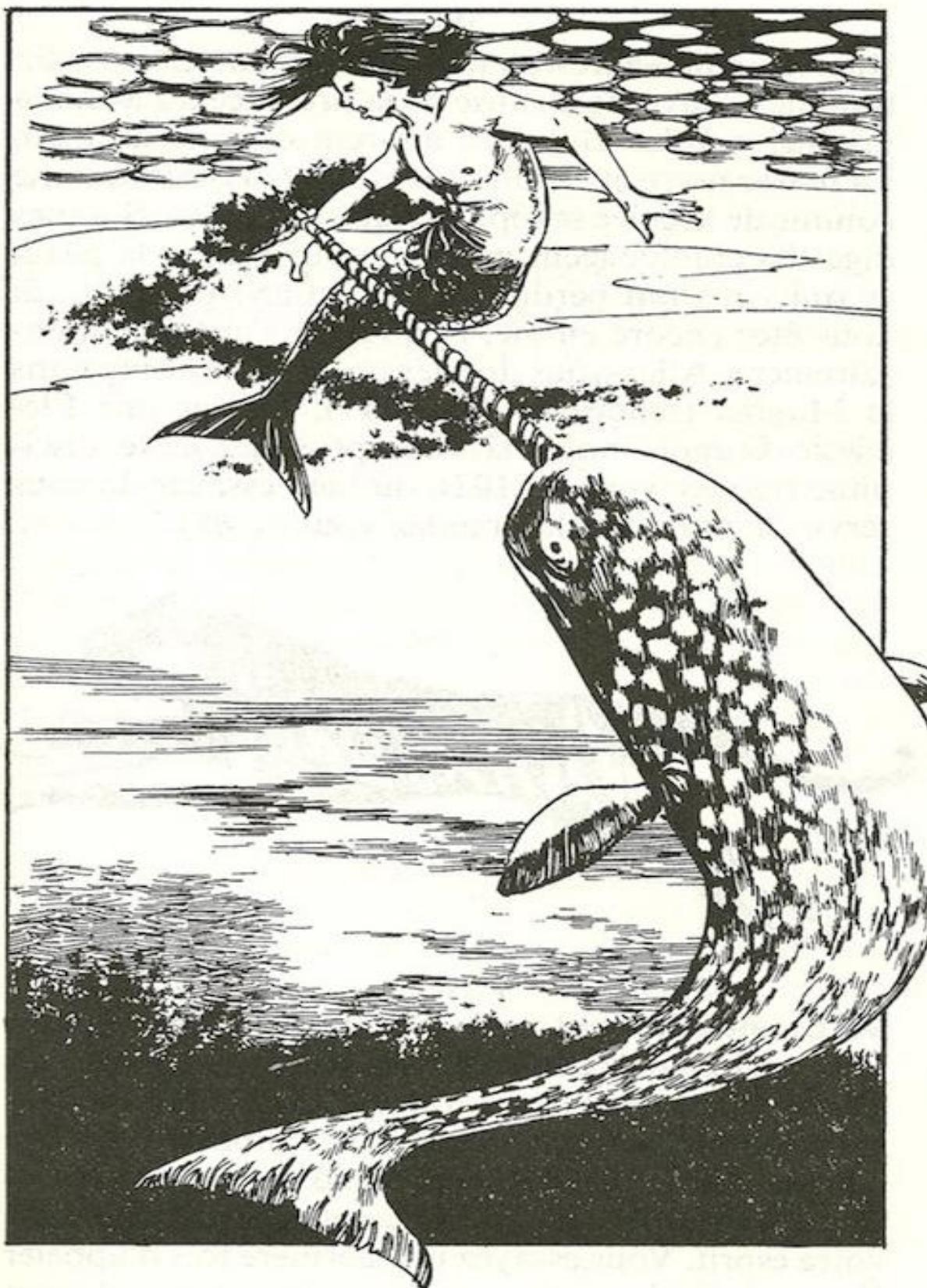
95

Sans que rien ait pu le laisser prévoir, vous vous retrouvez au centre d'une sphère inondée de lumière. Kwon a répondu à votre appel. Il semble maintenant que vous flottiez dans une autre dimension, traversant de formidables épaisseurs de granit comme si elles n'étaient que de banales toiles d'araignée. Pourtant votre dieu reste silencieux, et l'inquiétude vous gagne quand vous avez la sensation qu'un puissant maléfice, aussi ancien que le monde d'Orb lui-même, rôde autour de vous. Un maléfice qui vous éloigne de la sphère étincelante et qui vous abandonne dans les profondeurs de la terre, alors que vous espériez vous retrouver sous le ciel bleu de votre planète. Devant vous s'ouvre un tunnel éclairé par une lueur fantomatique et, tandis que vous commencez à le suivre, une sourde angoisse naît en vous : Kwon vous a sauvé de la mort, mais vous savez que bientôt il

vous faudra rembourser cette lourde dette. En tout cas vous ne pourrez plus appeler à l'aide Kwon, le Rédempteur, avant d'avoir atteint l'Ile des Songes Paisibles. A la sortie d'un virage, votre torche éclaire partiellement une scène dont l'horreur vous fait arrêter net, le cœur cognant sourdement dans votre poitrine. Rendez-vous au [174](#).

96

Prenant votre élan, vous bondissez et parvenez à saisir le rebord du toit du bout des doigts. Un prompt rétablissement vous permet de prendre pied sur les tuiles puis, aussi silencieux qu'un chat, vous le traversez jusqu'à surplomber un escalier descendant vers un chemin de ronde. Et là, au bas des marches, vous voyez un garde Samourai étendu à terre. Aucun doute n'est permis : il est mort. Un filet de sang s'écoule d'une blessure qu'il porte au cou, provoquée par un Shuriken semblable au vôtre. A une différence près, cependant. L'arme qui a causé la mort du garde est en argent massif, incrusté de fines lamelles d'ébène formant le symbole du Tourbillon. Nul doute que vous soyez en grand danger. Aussi, allez-vous sauter du toit et courir vers la porte principale (rendez-vous au [10](#)), ou jugez-vous plus prudent de rester où vous êtes en attendant la suite des événements (rendez-vous au [123](#)) ?



97 *Une baleine portant une longue corne effilée
sur le milieu du front charge le triton.*

Vous nagez énergiquement vers la surface lorsque des ombres passent non loin de vous. Juste à cet instant, le sang d'un triton rougit la mer sur une large traînée pareille à quelque bannière flottant au vent. Une baleine portant une longue corne effilée sur le milieu du front le charge. L'infortuné triton se tord désespérément et tourne sur lui-même afin d'éviter d'être empalé par le cétacé. Allez-vous ignorer son sort et regagner tranquillement la surface (rendez-vous au [160](#)), ou préférez-vous le secourir (rendez-vous au [136](#))?

Aussi silencieux qu'un félin, vous contournez la tente. Et, lorsque vous êtes hors de la vue des deux gardes, vous vous arrêtez pour découper dans sa toile une ouverture suffisante pour observer ce qui se passe à l'intérieur. L'espace est vaste et brillamment éclairé par de nombreuses torches. Çà et là traînent les effets d'un chef d'armée en campagne. Une table imposante a été dressée au centre de la tente, et deux hommes sont penchés dessus, occupés à consulter une grande carte. L'un est corpulent ; mais sa force doit être celle du taureau. L'autre, grand et osseux, porte à l'épaule un arc à la forme étrange. « Non, Akira. Nous devons prendre la passe », assure le premier homme

d'une voix mélodieuse, surprenante chez un homme de son espèce. « Mais non ; c'est certainement ce que Kiyamo s'attend à nous voir faire. Si je peux me permettre ce conseil, seigneur Jikkyu. » Et pendant quelque temps la discussion se poursuit sur ce ton. Allez-vous, après avoir agrandi l'ouverture, lancer un Shuriken vers Jikkyu (rendez-vous au [126](#)), lui expédier, grâce à votre tuba, une Fléchette Empoisonnée — si toutefois vous en possédez la discipline (rendez-vous au [114](#)), ou bien préférez-vous attendre une occasion plus favorable — le départ d'Akira, par exemple (rendez-vous au [145](#))?

99

Rien ne se passe. Kwon ne peut vous entendre du fin fond de la caverne à cause de la présence du Magma originel que les Gobelins adorent comme un dieu. La masse noire et bouillonnante de la lave visqueuse comme de la gelée se répand autour de vous. Ses sucs digestifs commencent même à vous ronger la peau, ce qui vous fait perdre 5 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, la douleur s'apaise temporairement. Allez-vous donner un coup de poing dans le Magma (rendez-vous au [117](#)), utiliser une Fléchette Empoisonnée, si vous possédez cette discipline (rendez-vous au [102](#)), ou bien

essayer de vous servir de votre torche (rendez-vous au [88](#)) ?



100

Votre entraînement vous a permis de lutter contre cette vision de cauchemar dans les douves ; vous avez pu résister quelques minutes. Mais vous n'avez bientôt plus la force de frapper le monstre. Il vous entraîne vers le fond vaseux. Pendant que vous vous noyez, toutes les séquences de votre vie défilent dans votre esprit. Vous essayez une dernière fois d'appeler Kwon à l'aide, mais vos poumons se remplissent d'eau et vous mourez dans l'obscurité des douves qui entourent la Forteresse de Guen Dach.

101

D'un coup de pied, vous frappez le garde à la tête, au moment précis où il lève son épée. Comme vous vous tenez en position plus élevée, vous le dominez de toute votre hauteur. Fort de

cet avantage, il vous est plus facile de le toucher que lui de vous atteindre.

GARDE DU DONJON DEFENSE contre le
Cheval Ailé : 5 ENDURANCE : 12
DOMMAGES : 1D

Si vous avez tué le gardien, rendez-vous au [249](#) ; sinon, vous devez essayer de sauter par-dessus la lame de sa longue épée, avec laquelle il tente de vous trancher la jambe. Votre DEFENSE, alors que vous effectuez ce bond après lui avoir porté un coup, est de 7. Si vous survivez à cet Assaut, vous pouvez tenter la Patte du Tigre (rendez-vous au [233](#)), ou un autre coup de pied (revenez alors au début de ce paragraphe).

102

Votre maîtrise dans le tir des Fléchettes Empoisonnées vous permet d'en expédier une dans l'œil pâle et dénué de paupières le plus proche de vous. Le Magma tout entier semble alors se rétracter, ce qui vous donne — pour un bref instant — la possibilité d'agir. Allez-vous risquer un grand bond pour vous agripper à la liane tressée à laquelle est suspendu le cadavre du Gobelin au-dessous du Magma infernal (rendez-vous au [62](#)), ou préférez-vous utiliser votre torche (rendez-vous au [88](#)) ?

103

Vous tentez désespérément de desserrer le garrot. Bientôt, l'oxygène vous manque pour alimenter vos muscles. Vos jambes faiblissent à leur tour. Vos bras retombent épuisés le long de votre corps. Malgré tous vos efforts et votre volonté, il vous est impossible de les mouvoir. Ils sont aussi pesants que du plomb. Vos poumons brûlent dans votre poitrine. Le fil de fer pénètre un peu plus dans votre cou. Vos souffrances, cependant, auront été brèves. Mais vous avez échoué dans votre mission.



104

Tandis que vous vous avancez, baigné par une étrange et fantomatique lueur qui semble émaner des rochers, une sombre intuition s'empare de vous. Et en effet, alors que vous sortez d'un virage, votre torche éclaire une scène terrible et répugnante. Rendez-vous au [174](#).

105

Le front du conseiller se plisse, et il jette des regards inquiets tout autour de lui, tentant à l'évidence de vous apercevoir. Soudain, il crie : « Où êtes-vous, étranger ? Par quel sortilège avez-vous disparu ? Vous êtes le Ninja, celui qui a tué Manse, le Mage de la Mort ! » La brume s'épaissit autour de vous, et le visage du conseiller disparaît. Réalisant que vous avez affaire à un adorateur de Némésis, vous bondissez par-dessus les curieux qui s'étaient approchés, et vous vous précipitez vers la porte. Mais le conseiller vous a devancé, et une formule magique lui a permis de bloquer la porte. Derrière vous, les barbares lancent d'horribles cris de guerre. Vous êtes encerclé. Forts de leur nombre, vos ennemis n'ont aucune peine à vous exterminer. Le conseiller n'a plus qu'à s'emparer des Parchemins de Ketsuin et à quitter la ville au plus vite. Les précieux Parchemins sont tombés aux mains des sectateurs de Némésis, Suprême Principe du Mal. Vous avez échoué dans votre mission.

106

Un frisson de frayeur vous parcourt sans raison, lorsque les trois hommes dégainent leurs épées. S'il s'agit bien de brigands, ils devraient se montrer plus menaçants. Tandis que vous adoptez une position de combat, ils demeurent immobiles, comme des militaires disciplinés

attendant les ordres et non comme de vulgaires bandits. Vous reprenez alors confiance en vous. Allez-vous tenter la Patte du Tigre (rendez-vous au [140](#)), le Tigre Bondissant (rendez-vous au [154](#)) ou le Tourbillon (rendez-vous au [163](#)) ?

107

Vous suppliez Kwon de vous porter secours. Mais votre dieu ne viendra pas vous sauver une seconde fois à si peu de temps d'intervalle. Le bourreau sort alors posément la hache de sa ceinture ; un sourire mauvais se dessine sous sa cagoule de cuir noir. Au même moment, les gardes vous entourent, vous empêchant de tenter quoi que ce soit contre lui. Allez-vous essayer de plonger dans le bassin et nager jusqu'à l'air libre (rendez-vous au [153](#)), ou vous livrer au bourreau (rendez-vous au [124](#)) ?

108

Tyutcheff et. Cassandra avancent vers vous, l'épée à la main, tandis que Thaum prononce une quelconque formule magique. Vers lequel des trois allez-vous lancer le Shuriken : Cassandra (rendez-vous au [209](#)), Tyutcheff (rendez-vous au [187](#)), ou Thaum (rendez-vous au [198](#)) ?

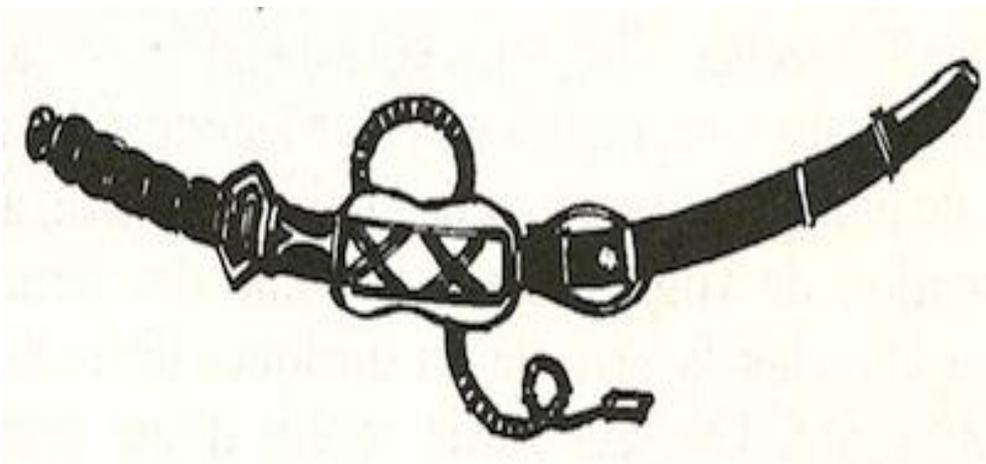


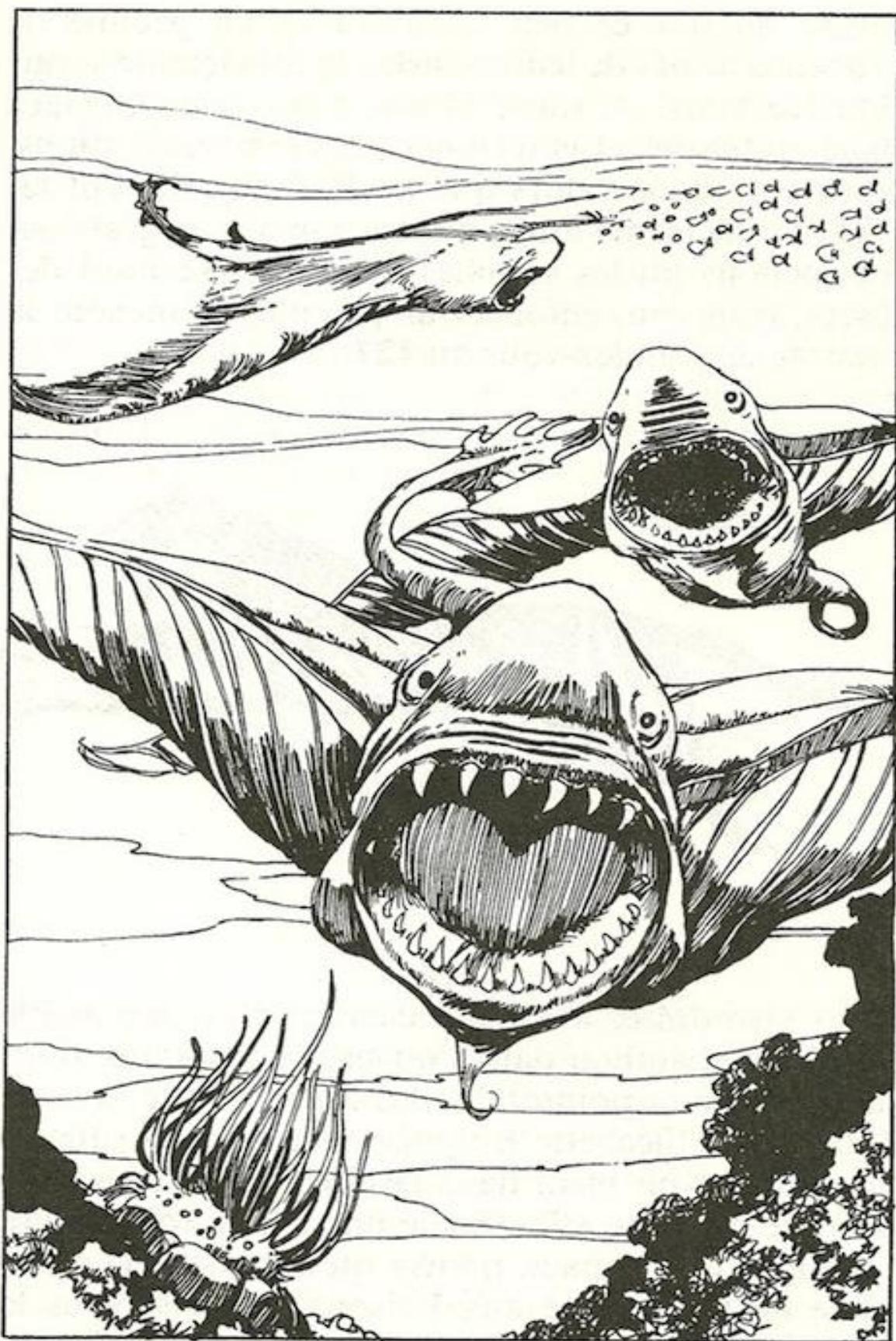
109

Vous vous enfoncez lentement dans la vase. Vous êtes presque soulagé lorsque vous voyez la meute de Gobelins surgir du tunnel, car vous étiez bien près de couler définitivement ! Mais si vous pensiez qu'ils allaient vous tirer de ce mauvais pas, vous déchantez vite. Car ces maudites créatures commencent à vous jeter des pierres. Vous ne pouvez rien faire. Si vous levez le bras, vous coulerez immédiatement. En désespoir de cause, vous appelez à l'aide votre dieu, Kwon le Rédempteur. Si vous ne l'avez pas encore fait, rendez-vous au [95](#). Si vous l'avez déjà supplié de venir à votre secours, vos prières ne sont pas exaucées, et la vase achève de vous engloutir. Votre tête disparaît et vos poumons se remplissent bientôt d'un liquide infâme et putride. Les Parchemins de Ketsuin disparaissent avec vous... Piètre consolation !

110

après quelques minutes pendant lesquelles Ulrik Skarsang a soutenu votre regard, le conseiller revient, les yeux mi-clos, et vous informe que vous pouvez rester en ville. Aussitôt, vous vous renseignez sur les bateaux en partance pour le sud. Ulrik vous répond alors que le seul navire à s'y rendre est son propre bateau de commerce, *Le Vent du sud*, mais que celui-ci ne sera pas de retour au port avant une vingtaine de jours. Il ajoute que vous n'aurez rien à déboursier pour le passage, et vous propose, en attendant, de vous loger dans la maison d'un paysan. Vous acceptez son offre et, après l'avoir salué, vous quittez la salle. Si vous estimez que vingt jours vous imposent une trop longue attente et que vous préféreriez faire route vers Wargrave, rendez- vous au [179](#). Si vous décidez de rester dans la ville pour profiter de l'offre qui vous a été faite, rendez- vous au [33](#).





111 *Les chacals de mer tournent autour de vous, décrivant des cercles de plus en plus rapprochés.*

Les chacals de mer tournent maintenant autour de vous, décrivant des cercles de plus en plus rapprochés. Et soudain l'un d'eux fond sur vous. Serrant le corail dans votre poing, de façon à en faire dépasser ses arêtes empoisonnées, vous tentez le Poing de Fer. La DEFENSE de la créature est de 5. Si vous réussissez, rendez-vous au [292](#). Si vous échouez, vous pouvez maintenant tenter la Morsure du Cobra (rendez-vous au [245](#)), ou lui expédier une Fléchette Empoisonnée, si toutefois vous en possédez la discipline (rendez-vous au [279](#)).

Vous jetez la poudre éclair dans les flammes tout en fermant vivement les yeux. Il se produit un éclair formidable dans toute la caverne. En rouvrant les yeux, vous voyez le O-Bakemono qui gémit, le visage enfoui dans ses mains, pendant que Hyéna, aveuglée, secoue la tête en poussant des cris de fureur. Vous vous approchez alors du O-Bakemono et, en prenant tout votre temps, vous lui expédiez un Cheval Ailé qui l'atteint violemment à la tempe. Vous entendez un craquement de cartilages, avant que le monstre ne s'affale de tout son long. Vous vous tournez aussitôt vers Hyéna. La créature a retrouvé la vue... Rendez-vous au [390](#).

C'est de pire en pire : vous n'en finissez pas de tourner. Jusqu'au moment où vous vous retrouvez devant une grille. Prudemment, vous l'ouvrez. Vous pénétrez alors dans une caverne faiblement éclairée par des ouvertures pratiquées dans le plafond, qui laissent passer la lumière du jour. Un tapis noir mouvant semble recouvrir entièrement le sol. Vous reprenez la course. De petits cris s'élèvent alors autour de vous, mais vous ne vous en souciez pas jusqu'à ce qu'une douleur vous saisisse la jambe. En baissant les yeux, vous découvrez avec horreur que le tapis noir n'est, en fait, qu'une masse compacte de gros rats noirs ! Des graines ont sans doute été répandues tout exprès sur le sol, et les rongeurs se disputent la manne. Vous n'avez pas le temps de vous laisser aller au dégoût que la scène vous inspire, pressé de fuir ce lieu, d'autant qu'un groupe de Gobelins armés de leurs courtes épées vient de surgir derrière vous. A toute allure, vous vous engagez dans un tunnel, et vous longez des réserves à grains. Vous comprenez alors que les Gobelins élèvent les rats pour le même usage que les humains engraisent les cochons ou les volailles ! Le cœur au bord des lèvres, vous vous enfoncez un peu plus avant sous la montagne. Rendez-vous au [127](#).



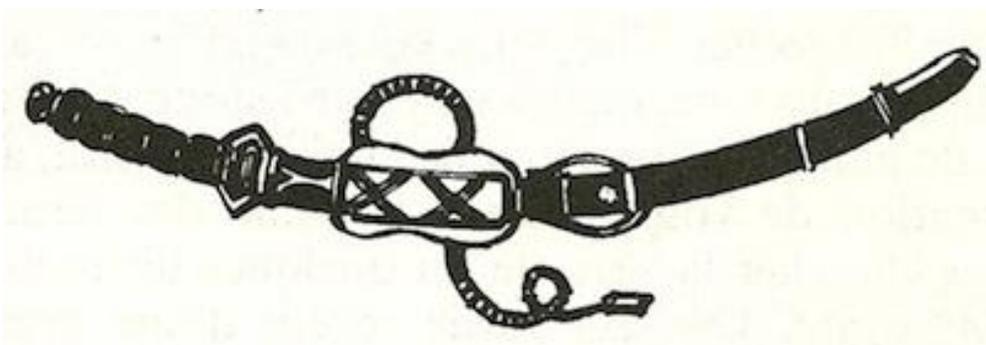
114

Vous introduisez aussi silencieusement que possible le tube de bambou dans l'ouverture pratiquée dans la toile. Vous pointez la sarbacane sur le cou de Jikkyu. La Fléchette Empoisonnée part en sifflant, et se plante en plein dans la cible visée. Sans produire le moindre effet. Seule une légère égratignure témoigne de l'impact, preuve qu'il possède la discipline de l'Immunité aux Poisons. Surpris, vous le regardez, ne pouvant en croire vos yeux. Akira en profite pour vous décocher une flèche qui se plante dans votre cœur, vous ôtant la vie dans l'instant. Votre aventure se termine ici.

115

Lentement, en chassant de votre esprit toute pensée étrangère, vous commencez à réciter le serment des Ninjas. Et, lorsque vous en arrivez à prononcer « Je serai tué mille fois, mais je ne mourrai pas », la Force Intérieure résultant de

vosre entraînement vous envahit à un point tel que vous êtes de nouveau libre de vos mouvements. Allez-vous utiliser votre torche contre la masse visqueuse qui menace de vous absorber (rendez-vous au [88](#)), lancer une Fléchette Empoisonnée, si vous possédez cette discipline (rendez-vous au [102](#)), ou préférez-vous tenter de bondir vers la liane tressée à laquelle est suspendu le corps du Gobelin (rendez-vous au [62](#)) ?



116

Vous vous glissez sans bruit dans un coin de la pièce. Puis, accroupi derrière un grand coffre, vous attendez, la respiration courte et le cœur battant. La sueur perle sur votre front et votre nuque devient douloureuse. Tous vos sens sont en alerte lorsque vous entendez un faible bruit, à peine audible. Vous n'êtes pas sûr de sa provenance. Vient-il de l'extérieur ou de l'intérieur ? Dans l'incertitude, allez-vous

demeurer où vous êtes (rendez-vous au [165](#)), ou préférez-vous faire le tour de la pièce le plus discrètement possible vers la porte principale pour vous faufiler à l'extérieur (rendez-vous au [137](#)) ?

117

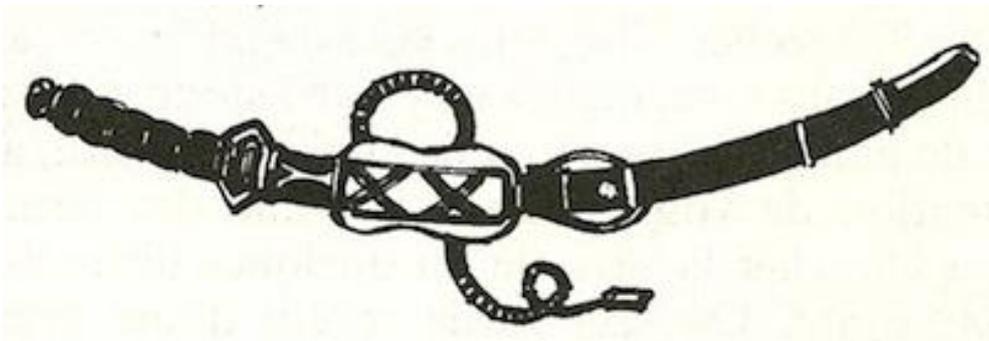
Votre poing s'enfonce dans la masse compacte. Votre bras part alors en lambeaux, comme rongé par la putréfaction, alors qu'une énorme vague se forme à l'intérieur du Magma et vous balaie, avant de vous engloutir dans son étreinte vorace. Votre cœur faiblit. L'horrible substance qui vous noie achève par surcroît de vous dissoudre les chairs. Au moins les Parchemins de Ketsuin seront engloutis avec vous. Sur cette dernière pensée, vous fermez définitivement les yeux.

118

Vous fixez l'opale ; elle émet aussitôt un léger rayonnement qui s'amplifie peu à peu. Bientôt il vous semble être entouré d'une brume à travers laquelle tout prend un relief différent. Jetant les yeux sur le conseiller, vous sursautez en voyant distinctement un Tourbillon Noir tatoué sur sa joue gauche. Si vous jugez plus prudent de fuir ces lieux, il est encore temps de le faire. Dans ce cas, rendez-vous au [93](#). Si vous hésitez, rendez-vous au [105](#).

119

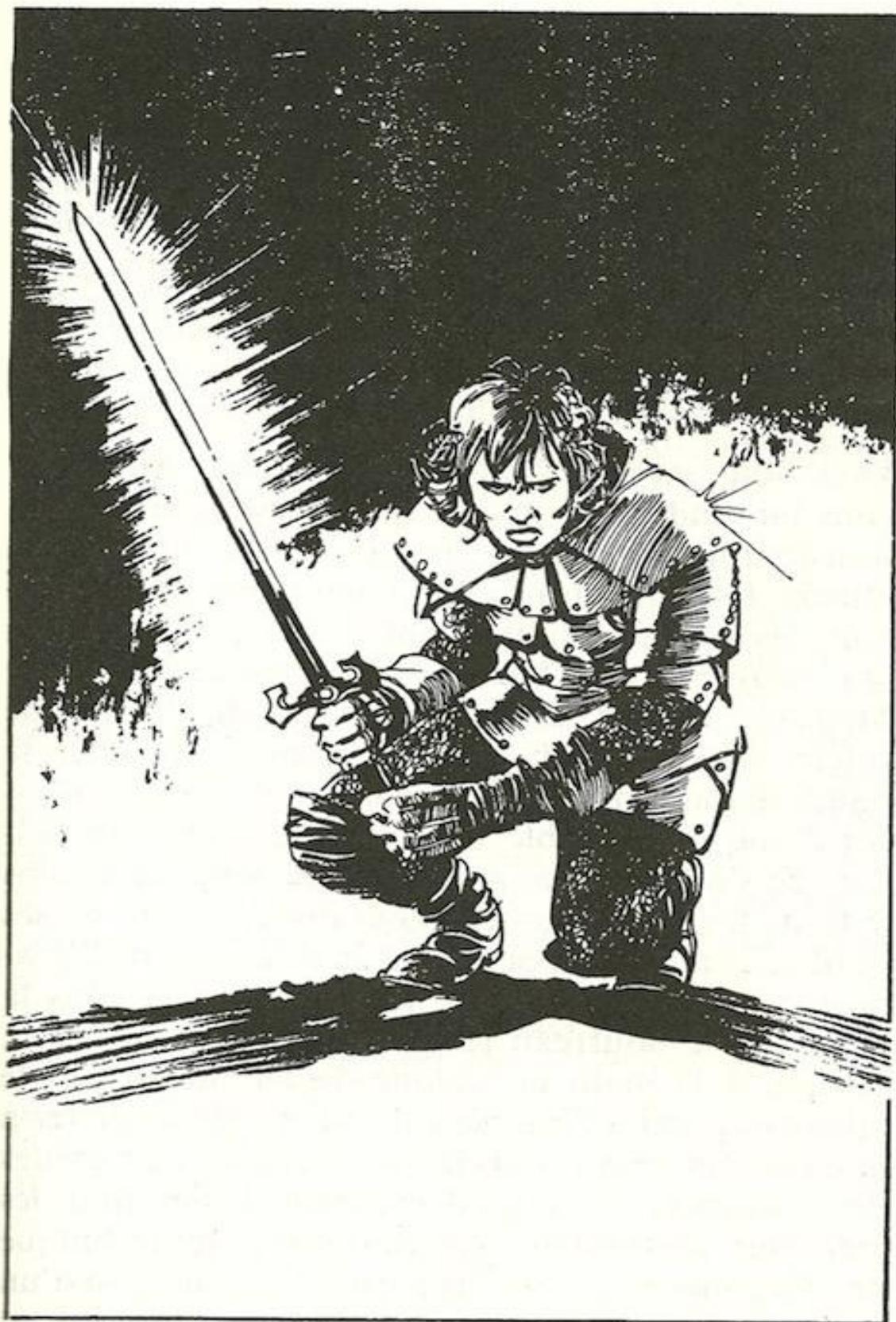
Alors que vous jetez le premier Gobelin par-dessus votre épaule, le deuxième vous donne un coup d'épée à la jambe. Puis un troisième vous fonce dans le ventre tête baissée. Vous perdez l'équilibre,-et vous vous recevez lourdement au fond du puits après une chute de près de trois mètres. Vous avez perdu votre torche. Vous voilà plongé dans l'obscurité. La chance ne s'est cependant pas complètement détournée de vous, car vous avez atterri sur votre première victime. Le choc l'a achevé, alors qu'il vous a très certainement sauvé la vie, mais vous avez néanmoins perdu 8 points d'ENDURANCE dans l'aventure. En grimaçant, vous vous relevez et, après avoir allumé une nouvelle torche, vous examinez les lieux. Il ne vous faut que quelques secondes pour découvrir l'entrée d'un étroit tunnel et, comme il semble que ce soit là la seule issue qui s'offre à vous, vous vous y engagez. Rendez-vous au [104](#).



Avec l'agilité d'un singe, vous agrippez la branche et vous vous balancez dans le feuillage de l'arbre au moment même où un poignard siffle au-dessous de vous. L'homme qui se fait passer pour Hardred vous regarde bouche bée un instant, puis s'enfuit en courant. Vous descendez de l'arbre pour tenter de le poursuivre, mais le jardinier avec lequel vous échangeiez des plaisanteries le matin même surgit alors de derrière un magnolia, vous barrant le chemin. Debout sur les marches du temple, le vrai Hardred vous fait signe avec insistance. Vous courez vers lui. « Du calme, vous dit-il ; les nouvelles sont bonnes : un bateau part ce soir vers le sud à marée haute. Je réponds du capitaine. » Vous regardez alors tout autour de vous : il n'y a plus trace du faux Hardred. Quant au jardinier, lui aussi s'est volatilisé. Rendez-vous au [289](#).

121

Vous vous écartez rapidement de Tyutcheff et de Thaum, et vous bondissez sur Cassandra qui s'est ramassée comme un chat dans l'attente de votre attaque. Son épée brille de l'éclat froid de quelque pouvoir maléfique. Allez-vous tenter la Queue du Dragon (rendez-vous au [232](#)), l'Eclair Brisé (rendez-vous au [248](#)), ou le Poing de Fer (rendez-vous au [254](#))?



121 *Vous bondissez sur Cassandra qui s'est ramassée comme un chat dans l'attente de votre attaque.*

Votre pied heurte un bloc de pierre immergé, grâce auquel il vous est possible de vous dégager de la vase et de gagner la terre ferme. Sans perdre un instant, vous reprenez votre marche jusqu'à atteindre l'entrée d'une grande caverne. Un petit bassin vous en sépare. Allez-vous le contourner à pas pressés (rendez-vous au [72](#)), ou préférez-vous en profiter pour nettoyer vos vêtements maculés de vase et de boue (rendez-vous au [92](#)) ?



Vous attendez quelques minutes dans le plus total silence. Rien ne se produit. Puis, soudain, vous ressentez un picotement entre les omoplates, comme si quelqu'un, derrière vous, vous observait. Vous vous levez d'un bond et faites volte-face. La surprise vous cloue sur place. Un homme rampe vers vous, et son apparence est identique à la vôtre, si ce n'est l'épée courbe qu'il porte en bandoulière dans son

dos. Il s'immobilise en poussant un juron se voyant découvert. Ses yeux noirs brillent d'un éclat féroce à la lumière de la lune. D'un geste d'une incroyable rapidité, sa main saisit un Shuriken pareil aux vôtres. Et avant même que vous n'ayez pu réagir, l'étoile métallique et tranchante vient se planter dans votre épaule, ce qui vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. La violence du choc est telle que vous chanceliez au bord du toit. Si vous possédez la discipline de l'Acrobatie, rendez-vous au [182](#). Sinon, rendez-vous au [159](#).

124

Vous vous inclinez devant le bourreau. Alors que vous lui tendez vos mains, ses lèvres esquissent un sourire ironique sous sa cagoule de cuir noir. Il vous attache fermement à l'aide d'une corde. A cet instant, les gardes s'approchent de lui et l'informent que vous avez tué Yaémon, Honoric et Manse, le Mage de la Mort. La voix du bourreau s'emplit de colère. « Mon ingéniosité ira jusqu'à imaginer la punition qui s'impose à toi, Ninja... » laisse-t-il tomber d'une voix terrible, avant de demander aux soldats de s'occuper des menottes qui rougissent dans le four. Il sort ensuite chercher quelques-uns de ses outils. Si vous ne possédez pas la discipline de l'Evasion, rendez-vous au [344](#). En revanche, si vous la possédez, le bourreau revient un instant plus tard, portant à la main un

casque de fer ouvert par le milieu et garni à l'intérieur de deux pointes de fer à hauteur des yeux... Puis il donne l'ordre aux gardes de s'éloigner, alors qu'il examine à son tour les menottes. Mettant alors en pratique votre technique de l'Evasion, vous vous disloquez l'articulation d'un bras puis, relâchant vos muscles au maximum, vous parvenez à glisser vos doigts de fer entre les liens. Par chance, le jeune garçon demeure silencieux et vous regarde ramper vers le dos trempé de sueur du bourreau. Vous poussez un cri en lui envoyant un violent coup de pied qui expédie le tortionnaire la tête la première dans le four, pour la plus grande joie du jeune garçon. Vous refermez vivement la porte du four sur le cou du bourreau pour étouffer ses cris d'agonie et l'achever plus vite. Cela fait, vous libérez le reste des prisonniers. Le jeune garçon, éperdu de reconnaissance, vous indique qu'il existe une issue par la rivière souterraine qui relie le bassin aux douves du château. En n'oubliant pas que vous devez mettre en lieu sûr, et sans plus tarder, les Parchemins de Ketsuin, vous le remerciez et vous plongez au plus vite. Rendez-vous au [153](#).

125

Vous lancez vos pieds dans les jambes de votre adversaire, en un ciseau prompt et parfaitement exécuté ; mais sa réaction témoigne d'une vive intelligence. Sa DEFENSE contre la Queue du

Dragon est de 7. Si vous réussissez cette mise à terre, vous tentez immédiatement l'Eclair Brisé (rendez-vous au [169](#)). Si vous échouez, il vous broie le pied d'un coup de talon, ce qui vous fait perdre 1 point d'Habilité au pied et 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant, vous roulez sur le côté pour repartir de nouveau à l'assaut. Allez-vous tenter de le mettre à terre une seconde fois (revenez alors au début de ce paragraphe), ou préférez-vous lui donner un coup de poing (rendez-vous au [142](#)) ou un coup de pied (rendez-vous au [169](#)) ?

126

Vous déchirez brusquement la toile et vous bondissez dans la tente où vous êtes accueilli par des cris de surprise. A la vitesse d'un éclair, vous lancez un Shuriken vers le cou de Jikkyu. Vous avez visé juste.

mais il reste imperturbable sous le choc. Seule, une légère écorchure témoigne de l'impact de l'arme. Votre surprise est telle que vous évitez de justesse la flèche qu'Akira vient de vous décocher. Mais vous êtes impuissant devant la meute de gardes qui fait irruption dans la tente. Vous vous défendez comme un lion ; mais vite vous succombez sous le nombre. Ainsi se termine votre aventure.

127

Comme vous poursuivez votre course, le tumulte augmente derrière vous. Vous prenez un virage à toute vitesse, puis vous vous arrêtez net : le souterrain se sépare soudain en deux embranchements. Allez- vous prendre celui de gauche qui menace de s'écrouler (rendez-vous au [146](#)), ou celui de droite qui vous paraît en meilleur état (rendez-vous au [162](#)) ?

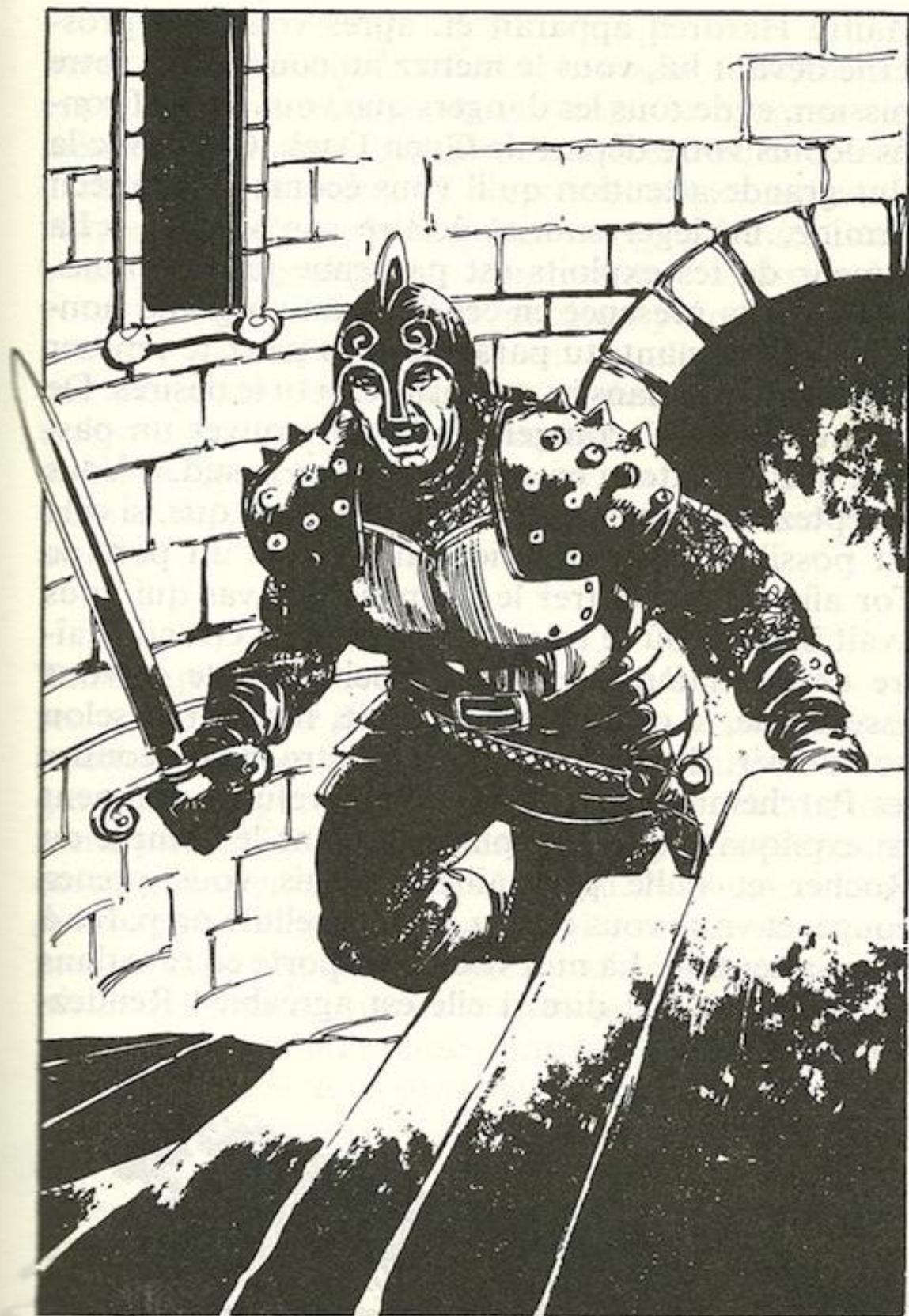
128

Le magicien fait mine de vous remettre la bague dont la pierre étincelle, mais au lieu de cela une étoile jaune en jaillit, qui explose contre votre poitrine avec la violence d'un boulet incendiaire. Vous perdez 9 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [204](#).

129

Vous rouvrez la porte. Le Samouraï n'est plus là. Vous sortez. Vous ne voyez personne. Vous avancez prudemment en diagonale, les jambes écartées, les genoux fléchis, les bras tendus et légèrement repliés de chaque côté, dans la position enseignée dans la Voie du Tigre. Vous atteignez ainsi la colonnade bordant l'arrière de la demeure, puis le haut de l'escalier menant à un chemin de ronde éclairé par deux lanternes. Là, au pied des marches, est étendu le Samouraï, face contre terre. Un filet de sang s'écoule de son cou sur le sol. La plaie a, sans nul doute, été

occasionnée par un Shuriken presque identique aux vôtres. La lame a pénétré très avant dans la nuque. A son éclat dans le clair de lune, l'arme paraît être en argent massif. Elle porte, de surcroît, de fines incrustations d'ébène torsadées sur le plat, dessinant le symbole du Tourbillon. Tout à coup vous entendez un souffle derrière vous. Avant même que vous n'ayez eu le temps de vous retourner, vous ressentez une vive douleur autour de votre gorge, et vous ne pouvez rien faire contre la force qui vous tire en arrière et vous projette à l'intérieur de la maison. Le garrot — car c'est bien de cela qu'il s'agit — vous étrangle et, petit à petit, vous conduit à une mort certaine. Vous tentez désespérément de desserrer le lien, de donner un coup de pied derrière vous et d'effectuer un saut périlleux au-dessus de votre assaillant. Mais il semble parfaitement anticiper vos réactions, car il continue de vous tirer en arrière, vous interdisant ainsi de retrouver votre équilibre. Vous vous débattez en vain. Quoique les plis de votre turban empêchent une pénétration plus profonde du fil de fer, il commence toutefois à vous entailler les chairs. Il vous semble que flottent dans votre esprit des tourbillons de couleurs mêlés de bruits précipités. La mort approche. Vous entendez alors une voix murmurer à votre oreille : « Je suis un Ninja adepte de la Voie du Scorpion. Je livre votre âme à Némésis. » Si vous possédez la discipline



130 *Le lieutenant du corps de garde se détache du lot et gravit les marches pour vous combattre.*

de la Mort Feinte, rendez-vous au [189](#). Sinon, rendez-vous au [103](#).

130

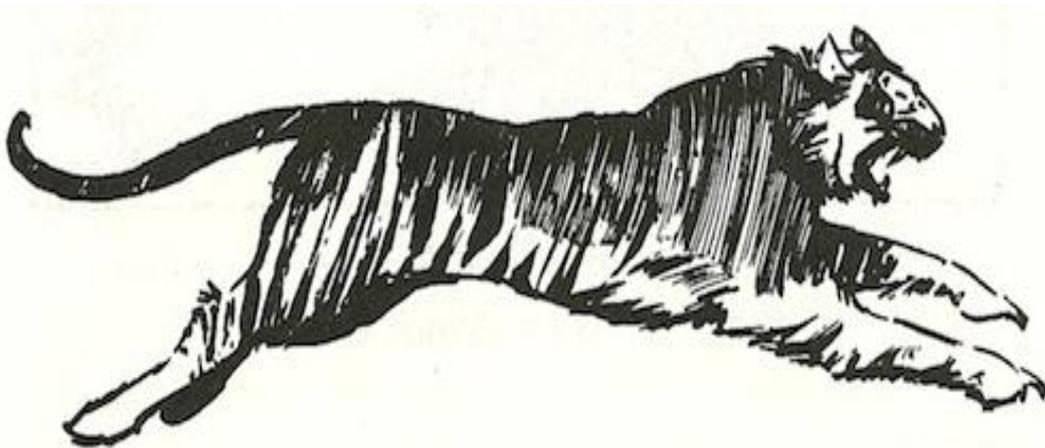
Vous projetez violemment le garde sur l'un de ses acolytes. Le premier entraîne le deuxième dans sa chute. Ils tombent ensemble au bas de l'escalier, provoquant une belle bousculade parmi vos poursuivants. Tout en proférant force jurons, ils se réorganisent. Cependant, un homme gigantesque — le lieutenant du corps des gardes — se détache du lot et gravit les marches pour vous combattre. Allez-vous traverser le toit du Donjon et tenter un bond spectaculaire dans les douves entourant les hauts murs d'enceinte du château (rendez-vous au [34](#)), ou préférez-vous affronter directement votre impressionnant adversaire (rendez-vous au [161](#))?

131

La route conduisant à Wargrave est longue et difficile, mais vous prenez un grand plaisir à votre marche qui vous repose agréablement des derniers événements. En chemin, vous passez la nuit dans les villages que vous traversez. Ainsi, vous regagnez tous les points d'ENDURANCE que vous auriez pu perdre depuis le début de l'aventure. Bientôt vous atteignez la Crow, que vous suivez jusqu'à Wargrave. La ville elle-même est bâtie sur une île du delta du fleuve, et

vous remarquez qu'elle est entourée de puissantes murailles. Non loin de la porte nord s'étend un vaste et magnifique jardin, et ce lieu vous paraît si serein que, refrénant votre impatience de voir la mer, vous vous y dirigez pour vous asseoir quelques instants sur un banc. Peu après, un homme portant la robe des moines de Kwon le Rédempteur passe devant vous. Heureux de cette rencontre, vous le suivez à travers des massifs de fleurs et des bosquets d'arbres d'agrément jusqu'à un temple dans lequel vous pénétrez. Là, vous demandez à en rencontrer le Grand Maître. En attendant sa venue, vous méditez avec ferveur, ce qui vous fait gagner 1 point de Force Intérieure. Bientôt, le Grand Maître Hardred apparaît et, après vous être prosterné devant lui, vous le mettez au courant de votre mission, et de tous les dangers que vous avez affrontés depuis votre départ de Guen Dach. C'est avec la plus grande attention qu'il vous écoute. Votre récit terminé, un léger sourire éclaire son visage : « La rumeur de tes exploits est parvenue jusqu'à nous, Ninja. Et ta présence en ces lieux est un grand honneur. Maintenant, tu parais las. Tu peux te reposer quelque temps dans ce monastère, si tu le désires. De mon côté, je m'arrangerai pour te trouver un passage sur un bateau en partance pour le sud. » Vous acceptez de bonne grâce en lui précisant que, si cela est possible, vous aimeriez faire escale au port de Tor afin de

rencontrer le seigneur Glaivas qui vous avait indiqué où se trouvait Yaémon, le Grand Maître de la Flamme. Hardred hoche la tête et vous assure que, si cela lui est possible, il sera fait selon votre désir. Il vous conseille, en outre, de lui confier les Parchemins de Ketsuin. Vous refusez poliment en expliquant que leur place est dans le Temple du Rocher et nulle part ailleurs. Puis vous prenez congé, et vous vous retirez dans la cellule préparée à votre attention. La nuit vous transporte en rêve dans votre pays. C'est dire si elle est agréable ! Rendez- vous au [408](#).



132

Votre entraînement à maîtriser la matière par l'esprit est tel que vous parvenez à ignorer le Magma qui menace de vous engloutir. Mais cela ne vous est d'aucune utilité réelle. L'immonde masse noirâtre, visqueuse comme de la gelée, se répand autour de vous. Ses sucs digestifs commencent à dissoudre votre peau, ce qui vous fait perdre 5 points d'ENDURANCE. Si vous êtes

encore en vie, allez-vous frapper du poing cette horreur (rendez-vous au [117](#)), utiliser une Fléchette Empoisonnée, si vous en possédez la discipline (rendez-vous au [102](#)), ou bien essayer de vous servir de votre torche (rendez-vous au [88](#)) ?

133

Tandis que vous vous tournez vers le Ninja, vous remarquez à son doigt une bague pourvue de deux pointes tournées vers l'intérieur de sa paume. Avant que vous n'ayez pu réagir, il vous accroche fermement à la taille. Les pointes acérées perforent votre costume et pénètrent dans la peau. Il pousse un cri de triomphe. Cependant un dernier réflexe vous permet de vous dégager et, après avoir exécuté un saut périlleux, vous retombez sur vos pieds, face à lui. Si vous n'êtes pas immunisé contre le poison, rendez-vous au [256](#). Si vous possédez la discipline de l'Immunité aux Poisons et que ce soit la première fois que le Ninja essaie de vous empoisonner, rendez-vous au [263](#) ; mais si vous avez déjà contré une tentative d'empoisonnement du Ninja, rendez-vous au [191](#).

134

L'un des Gobelins s'élançe sur vous en brandissant son épée. Vous faites un pas de côté. Une prise au poignet l'expédie dans les

profondeurs. Cependant, l'autre Gobelin, profitant de votre inattention, vous entaille la cuisse. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous lui décochez un Eclair Brisé avant de vous frayer un chemin à travers la masse hurlante de ses congénères, et de vous engouffrer dans le tunnel qui s'ouvre derrière le puits. Rendez-vous au [149](#).

135

Vous traversez la ville de Bourton, et laissez ensuite derrière vous les basses terres de la vallée de la Crow. Que votre sommeil est doux dans les hautes terres ! Vous récupérez ainsi tous les points d'ENDURANCE que vous avez perdus. Après cinq jours de voyage, le port d'Ulrik apparaît à l'horizon. En vous en approchant, vous constatez que la la ville est bien défendue contre une attaque par mer. En revanche, la surveillance de ses remparts, côté terre, est inexistante. Vous vous dirigez vers la plage où de nombreuses galères sont ancrées à quelques encablures, alors que de petits bateaux de pêche sont tirés sur le sable. Vous éprouvez quelques difficultés à comprendre le dialecte local, lorsque vous demandez s'il vous est possible d'embarquer à bord d'un bateau faisant route vers le sud. Vous parvenez toutefois à comprendre qu'il ne se trouve pas un négociant assez fou pour envoyer l'un de ses navires vers le port d'Ulrik, ce qui équivaldrait à la prise de



135 *Un colosse aux cheveux grisonnants, les yeux brillant de malice, est assis sur un trône, entouré de ses conseillers.*

ses marchandises et à la mort de ses matelots. Tandis que vous vous efforcez de comprendre le capitaine qui, à l'évidence, vous explique ce qu'est un abordage, quatre hommes solidement bâtis s'approchent de vous, l'épée à la main. Ils vous demandent sans aménité de les suivre jusqu'à la demeure de leur chef. Vous acceptez de les accompagner, espérant ainsi obtenir plus d'informations, et ils paraissent satisfaits de voir que vous n'opposez aucune résistance. Toutefois, ils restent muets pendant tout le trajet qui vous mène à un bâtiment en bois de taille imposante. A leur suite, vous pénétrez dans une vaste salle. Dans une immense cheminée, un sanglier entier est en train de rôtir, alors que cuisiniers, serviteurs et hommes d'armes s'agitent en tous sens. A une extrémité de cette salle un barbare, un colosse aux cheveux grisonnants, les yeux brillant de malice, est assis sur un trône en bois, entouré de ses conseillers. Votre escorte s'incline devant lui avec déférence. Allez- vous vous incliner, vous aussi (rendez-vous au [329](#)), ou l'observer avec défiance (rendez-vous au [312](#)) ?

136

En vous apercevant, le triton, dans un effort désespéré, parvient à échapper au cétacé pour nager dans votre direction. Mais son répit est de courte durée, car la baleine fonce de nouveau

sur lui. Allez-vous essayer de saisir la corne de la créature. et vous en servir de point d'appui pour lui porter un coup de pied entre les deux yeux (rendez-vous au [208](#)), ou pensez-vous qu'il est plus sage de ne rien tenter (rendez-vous au [223](#)) ?

137

Vous vous tenez debout, immobile, mais il vous est impossible de voir, ni d'entendre, ni de déceler quoi que ce soit d'anormal. Telle une panthère, vous vous glissez le long du mur, la tête tournée vers la porte. Rien ne se produit. Néanmoins, tous vos sens sont en alerte, bien que tout paraisse tranquille et que le silence soit troublé seulement par le chant des grillons. Rendez-vous au [129](#).

138

Vous n'avez que quelques secondes pour venir à bout du redoutable tortionnaire. Passé ce délai, les gardes vous auront encerclé. Si vous ne possédez plus de Force Intérieure, vous lui donnez un coup de pied au moment où il s'apprête à saisir sa hache (rendez-vous au [58](#)). S'il vous reste des points de Force Intérieure, vous décidez de l'utiliser. D'un bond vous traversez la chambre des tortures, et vous lui envoyez un Eclair Brisé d'une violence inouïe à la poitrine et à la tête. Soustrayez 1 point de votre Force Intérieure. Le bourreau est trop lent

pour se défendre contre un tel coup, mais vous devrez néanmoins obtenir plus de 7 en lançant deux dés si vous voulez le neutraliser en un seul Assaut. Si vous réussissez, rendez-vous au [75](#). Si vous échouez, rendez-vous au [58](#).

139

Vous décochez une autre Fléchette qui se plante en plein dans le cou du monstre qui chancelle en poussant des cris de douleur. Au même instant, de nouvelles décharges d'énergie jaillissent des doigts de Hyéna et vous atteignent au côté. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant, vous voyez le O-Bakemono s'effondrer dans le feu où les flammes le consomment en peu de temps. Vous vous retournez alors vers Hyéna. Rendez-vous au [390](#).

140

Vous décidez de concentrer votre attaque sur leur chef. Mais attention ! Si vous ne le battez pas rapidement, vous serez débordé, car ils combattent avec la maîtrise de soldats bien entraînés, et non comme de vulgaires brigands. Aussi, tenez un compte précis des Assauts que vous allez lui livrer. Du tranchant de votre main, vous essayez de frapper votre adversaire à la base du cou.

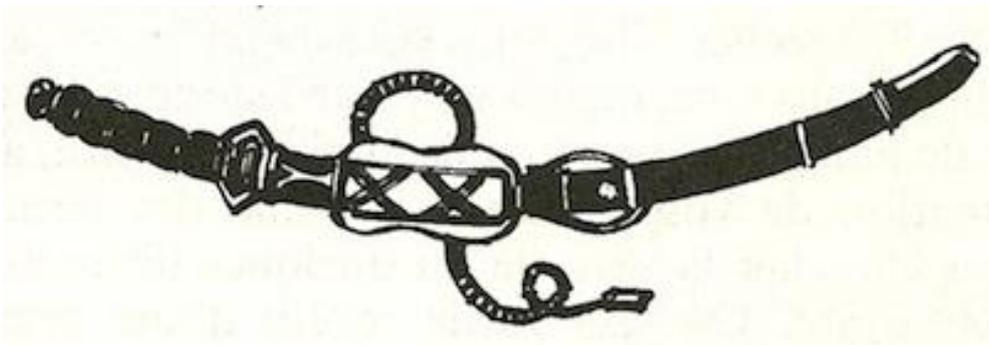
CHEF DES BRIGANDS DEFENSE contre la
Patte du Tigre : 6 ENDURANCE : 14
DOMMAGES : 1D + 2

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [297](#). Sinon, il contre-attaque, en tentant de vous pourfendre de son épée. Votre DEFENSE est de 7. Dans le même temps, vous devez également subir l'attaque de l'un de ses hommes, avec une DEFENSE de 6. Vous ne pouvez parer qu'une fois, et les DOMMAGES que le brigand peut vous infliger sont équivalents à ceux de son chef. Si vous venez de lui livrer un quatrième Assaut et qu'il soit toujours vivant, rendez-vous au [337](#). Sinon, vous pouvez maintenant tenter un coup de pied (rendez-vous au [154](#)), une mise à terre (rendez-vous au [163](#)), ou un nouveau coup de poing (revenez alors au début de ce paragraphe).

141

Tandis que vous vous glissez dans le tunnel qui serpente entre de gros blocs de rochers de couleur rouge qui saillent de ses parois, les cris de vos poursuivants retentissent derrière vous. Vous accélérez encore l'allure mais, alors que vous venez de contourner un énorme rocher, vos pieds s'enfoncent dans une vase grise semblable aux sables mouvants. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [122](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [109](#).

Votre poing file droit vers la gorge de l'homme qui fait brusquement un pas en arrière et vous frappe le bras du tranchant de la main, ce qui vous fait hurler de douleur. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE et devez, au surplus, retrancher 1 point de votre Habilité au poing, en raison de l'engourdissement que cette attaque fulgurante vous a causé. Vous remarquez alors qu'une Mante Ecarlate est tatouée sur le front de l'homme. La légère couche de poudre blanche qui la recouvrait vous avait empêché jusqu'ici de la voir. Aussi, vous décidez de ne pas risquer un autre coup de poing. Allez-vous tenter la Queue du Dragon (rendez-vous au [125](#)) ou l'Eclair Brisé (rendez-vous au [169](#)) ?



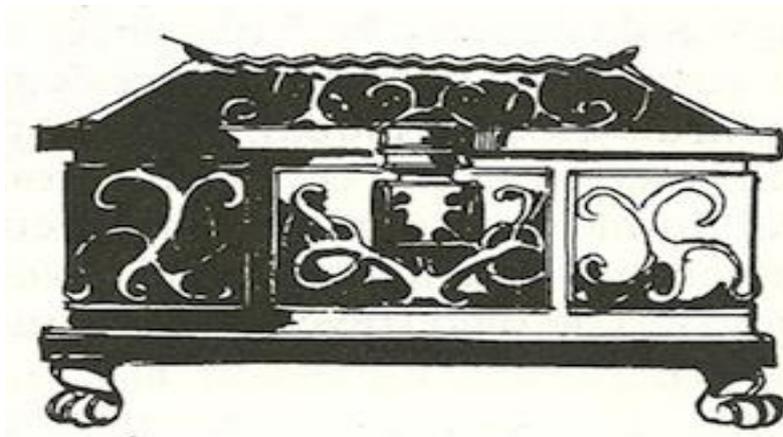
Vous réussissez à vous relever pour bondir aussitôt en arrière. Le garde vous porte de nouveau une botte en haut de l'escalier, vous obligeant une nouvelle fois à reculer. Le coup vous a effleuré. Il s'en est fallu de peu qu'il ne

vous atteignît. Il a réussi toutefois à grimper sur le toit où le reste de la troupe le rejoint rapidement. Vous risquez d'être bientôt encerclé. Aussi, allez-vous traverser le toit du Donjon à toute vitesse et tenter un bond gigantesque avec l'espoir d'atterrir sans dommage dans les douves entourant ces hautes murailles (rendez-vous au [34](#)), saisir la première occasion de simuler la mort, si vous possédez la discipline de la Mort Feinte (rendez-vous au [178](#)), jeter de la poudre éclair sur le brasier rougeoyant, s'il vous en reste (rendez-vous au [192](#)), ou plus simplement combattre (rendez-vous au [206](#)) ?

144

Vous passez la nuit bien caché sous un églantier ; mais vos rêves n'ont rien de paisible. Un fort sentiment de culpabilité vous gagne comme une brume grise et accablante. Vous avez l'impression d'avoir mal agi en tuant le jeune magicien. Vous avez également le sentiment que cela n'apportera rien de positif pour l'avenir. Un sentiment si fort que vous perdez 1 point de Destin. Vous reportez alors toute votre attention sur la bague. Mais vous êtes incapable d'en tirer quoi que ce soit : sans la formule magique appropriée, il vous est impossible de l'utiliser. De rage, vous la lancez dans les broussailles. Si vous arrivez des cavernes des Gobelins, rendez-vous au [213](#). Sinon, votre sommeil vous aura au moins permis de récupérer quelques forces qui

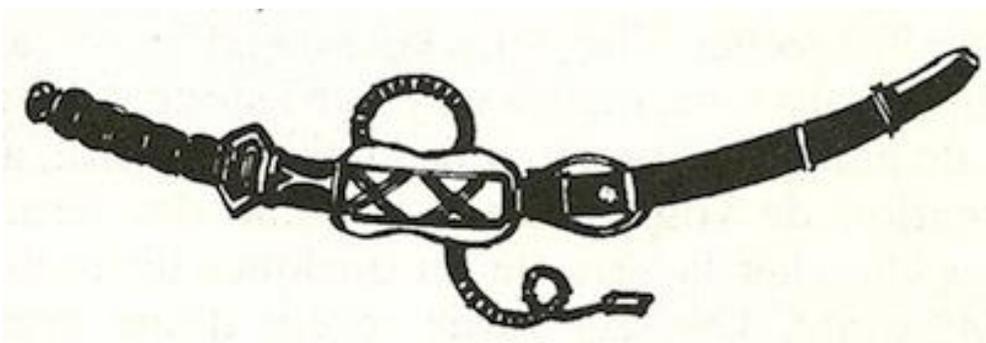
vous font gagner 2 points d'ENDURANCE. Au petit matin vous reprenez votre route. Et les oiseaux font déjà un beau vacarme lorsque vous parvenez au sommet d'une colline. Mais grande est votre déception en constatant qu'il vous est impossible de voir la Mer Infinie, qui doit se trouver bien au-delà de l'horizon. Allez-vous vous diriger vers le sud-ouest, par un chemin se perdant dans une région boisée (rendez-vous au [44](#)), ou plein ouest, là où le relief plus découvert n'offre que peu d'abris (rendez-vous au [32](#)) ?



145

Alors que, dans la plus parfaite immobilité, vous observez les deux hommes, un phénomène étrange se produit. Il vous semble, en effet, que le visage de Jikkyu devient flou. Si flou qu'il finit par disparaître pour être remplacé, l'espace d'un instant, par un visage à l'expression démoniaque. Effet de votre imagination ? Jeux de lumière ? Vous ne pourriez le dire car, maintenant, l'homme a repris sa première

apparence. C'est alors qu'Akira, ayant machinalement tourné la tête dans votre direction, aperçoit la déchirure que vous avez faite dans la toile. Ses yeux s'arrondissent sous la surprise, et déjà il ouvre la bouche pour crier. Vous n'avez que quelques secondes pour agir. Si vous êtes encore en possession d'un Shuriken, vous pouvez le lancer soit vers Jikkyu (rendez-vous au [126](#)), soit vers Akira (rendez-vous au [197](#)). Si vous possédez la discipline des Fléchettes Empoisonnées, vous pouvez de même viser Jikkyu (rendez-vous au [269](#)), ou Akira (rendez-vous au [214](#)).



146

Tandis que vous vous éloignez, le brouhaha s'estompe. Le passage s'élargit et vous respirez déjà plus librement, lorsque vous vous trouvez subitement face à deux Gobelins, de taille supérieure à la moyenne, chevauchant de gros rats. L'un et l'autre portent une lance en bois armée d'une pointe de pierre taillée, avec laquelle ils vous chargent aussitôt à la manière



146 *Vous vous trouvez subitement face à deux Gobelins chevauchant de gros rats.*

des cavaliers. Si vous possédez la discipline de l'Acrobatie, rendez-vous au [190](#). S'il vous reste encore un Shuriken, et que vous souhaitez vous en servir avant l'affrontement, rendez-vous au [203](#). Si vous préférez essayer de mettre en pratique votre discipline de l'Œil d'Aigle, rendez-vous au [228](#).

147

Si toutefois vous le possédez, vous pouvez utiliser l'un des objets suivants : la bague de l'Etoile du Soleil (rendez-vous au [47](#)), une Epée Dansante (rendez-vous au [89](#)) ou une perle de cristal contenant une goutte d'eau (rendez-vous au [8](#)). Mais si vous n'avez rien de cela, ou si vous pensez qu'aucun de ces objets ne peut vous être utile, rendez-vous au [43](#) pour faire un nouveau choix.

148

Vous plongez la main dans l'une de vos poches d'où vous retirez un long fil de métal que vous introduisez dans l'interstice de la porte. Puis vous le remontez lentement et, bientôt, comme vous l'aviez prévu, vous rencontrez un obstacle. Une légère secousse a pour résultat de faire tomber un objet, qui atterrit sur le sol, en produisant un léger bruit. A présent, la porte s'ouvre sans difficulté. Vos sens en alerte, vous faites quelques pas en avant tout en refermant la

porte derrière vous. La cour n'est que faiblement éclairée par la lune, mais suffisamment, néanmoins, pour que vous puissiez vous rendre compte qu'elle est déserte... et pour apercevoir, à vos pieds, une courte tige métallique dont les extrémités ont été repliées en forme de crochet. Cela ne fait aucun doute : quelqu'un a bel et bien voulu vous enfermer à l'intérieur de la pièce. Mais pourquoi ? Pensif, vous promenez votre regard dans la cour et sur les rebords du toit lorsque, soudain, un faible bruit provenant de derrière la porte vous fait sursauter. Un bruit ? Une sorte de grattement plutôt. Il vous faut vite prendre une décision. Allez-vous grimper sur le toit — une escalade qui ne présente pas grande difficulté (rendez-vous au [96](#)), vous poster dans l'ombre, le dos contre le mur près de la porte, pour surprendre qui pourrait en surgir (rendez-vous au [177](#)), ou pénétrer de nouveau dans la pièce (rendez-vous au [212](#)) ?

149

Vous courez plus vite que les Gobelins aux jambes arquées et plutôt « courts sur pattes ». Toutefois, ils connaissent ces souterrains mieux que vous car ils y vivent en permanence. Vous prenez un brusque virage. Soudain, votre torche éclaire une porte en bois sur votre droite. Allez-vous l'ouvrir et vous y glisser avec l'espoir d'échapper ainsi à vos poursuivants (rendez-

vous au [46](#)), ou préférez-vous continuer votre course dans le même tunnel (rendez-vous au [113](#))?

150

Au lieu de vous remettre le permis d'embarquement tant attendu, Hardred tire un poignard de sa manche et le lance dans votre direction, avant même que vous n'ayez eu le temps de réaliser ce qui se passait. Il a agi si rapidement que vous comprenez en un éclair que vous ne faites pas face au véritable Hardred. Votre prière est cependant exaucée in extremis : une sphère éblouissante vous nimbe d'une lumière blanche qui forme aussitôt une barrière infranchissable tout autour de vous, stoppant net la lame meurtrière. Une expression de fureur a envahi le visage de l'homme qui hurle : « Vous avez, cette fois, survécu à mon attaque ; mais sachez que jamais je n'ai échoué dans les missions qui m'ont été confiées. Je vous poursuivrai jusqu'à la tombe ! » Sur ces mots, il fait demi-tour et se rue hors du monastère. La lumière disparaît alors, et vous allez vous élancer à sa poursuite lorsque le jardinier avec qui vous aviez échangé des plaisanteries, ce matin même, surgit soudain de derrière un magnolia, vous barrant ainsi le passage. Dans le même temps, le vrai Hardred apparaît en haut des marches du temple, vous adressant des

signes insistants. Vous courez vers lui. « Allons, reprends ton calme, vous dit-t-il ; et sois sans crainte. J'ai de bonnes nouvelles : un bateau part vers le sud, ce soir à marée haute. Je réponds du capitaine. » Vous regardez tout autour de vous. L'imposteur s'est enfui ; le jardinier a disparu lui aussi. Rendez-vous au [289](#).

151

Alors que vous repoussez son accusation avec la dernière énergie, une étoile jaune jaillit de sa bague, droit sur votre poitrine. Votre DEFENSE est de 6. Si vous ne réussissez pas à l'éviter, rendez-vous au [230](#). Si vous parvenez à l'esquiver, vous pouvez l'attaquer avant qu'il n'ait eu le temps de pointer sa bague une nouvelle fois sur vous (rendez-vous au [290](#)), ou disparaître dans le nuage de gaz jaune (rendez-vous au [330](#)).

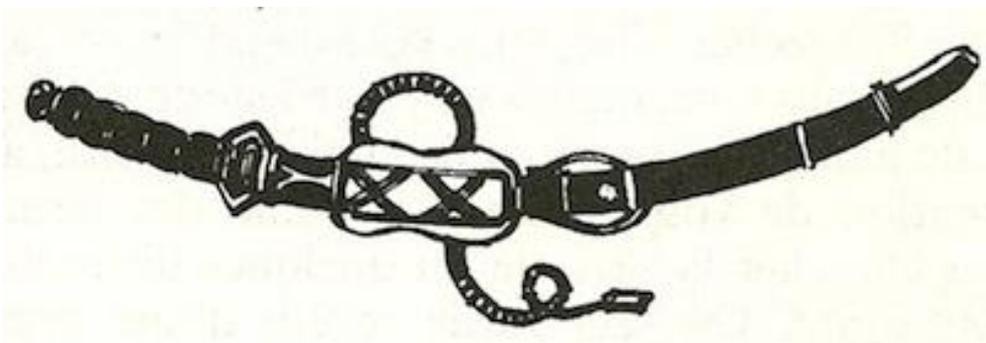
152

Le corps de l'être reptilien est bien trop massif pour que vous ratiez votre coup ; le Shuriken se plante dans son bras droit, et la douleur le fait se redresser de toute sa hauteur, puis se rétracter dans d'ignobles contorsions. Vous en profitez pour tenter un Tigre Bondissant à la tête du O-Bakemono. Cette créature est extrêmement lente : aussi, vous devriez pouvoir l'atteindre à chacun des coups que vous lui porterez. Mais il vous

faudra faire très attention à sa masse hérissée de pointes de fer. De plus, à chaque Assaut, vous devrez lancer un Shuriken en direction de Hyéna pour l'empêcher de vous expédier ses redoutables décharges d'énergie et ce, jusqu'à ce que vous soyez venu à bout du O-Bakemono.

O-BAKEMONO DEFENSE contre le Tigre
Bondissant : 1 ENDURANCE:18
DOMMAGES : 2D

Si vous êtes vainqueur, vous vous tournez sans attendre vers Hyéna (rendez-vous au [390](#)). S'il est encore en vie, votre DEFENSE contre son énorme gourdin est de 10. S'il ne vous reste plus aucun Shuriken, vous ne pourrez éviter les terribles décharges d'énergie qui vous feront perdre 3 points d'ENDURANCE à chaque Assaut. Enfin, dès que vous serez venu à bout de votre adversaire, rendez-vous au [390](#).



Vous plongez dans les eaux sombres et glacées du bassin. Vous nagez ainsi jusqu'au mur et là, à votre plus grande surprise, vous découvrez face à vous un souterrain immergé. *Tentez votre Chance*, mais n'utilisez qu'un seul dé. Si vous obtenez de 1 à 4, rendez-vous au [80](#) ; au-delà, rendez-vous au [332](#).

154

Vous projetez votre jambe vers la tête du chef des brigands, avec une rapidité fulgurante (et n'oubliez pas de tenir un compte précis des Assauts que vous allez lui livrer).

CHEF DES BRIGANDS DEFENSE contre le
Tigre Bondissant : 5 ENDURANCE:15
DOMMAGES : 1D + 2

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [297](#). Sinon, il contre-attaque en tentant de vous pourfendre de son épée. Votre DEFENSE est de 7. Dans le même temps, vous devez également subir l'attaque de l'un de ses hommes, avec une DEFENSE de 6. Vous ne pouvez parer qu'une fois, et les DOMMAGES que le brigand peut vous infliger sont équivalents à ceux de son chef. Si vous venez de livrer au chef des brigands un quatrième Assaut et qu'il soit toujours vivant, rendez-vous au [337](#). Sinon vous pouvez maintenant tenter un coup de poing (rendez-vous au [140](#)), une mise à terre (rendez-vous au

[163](#)), ou un nouveau coup de pied (revenez alors au début de ce paragraphe).

155

Vous vous introduisez dans le tunnel qui contourne quelques blocs de roches saillantes rouges, suivi de près par les Gobelins dont les hurlements retentissent derrière vous. Vous pressez le pas et contournez un nouveau bloc de pierre rouge. C'est alors que votre connaissance de la discipline de la Détection des Pièges vous alerte d'un danger. Vous stoppez net. Devant vous s'étend une sorte de vasière grisâtre semblable à quelques sables mouvants... Vous remarquez que la pointe d'un rocher affleure à la surface. Vous sautez dessus dans une gerbe d'éclaboussures, et un second saut vous permet de vous retrouver de l'autre côté de la vasière. Sans doute avez-vous échappé à un piège, mais vos vêtements sont maintenant couverts de boue... En haussant les épaules, vous reprenez votre chemin. Bientôt, le tunnel débouche sur une vaste caverne, après avoir dépassé un bassin plein d'une eau limpide. Allez- vous profiter de cette aubaine pour faire un brin de toilette (rendez-vous au [92](#)), ou pénétrer dans la caverne sans prêter plus d'attention à votre élégance (rendez-vous au [72](#)) ?

156

Alors que le monstre fonce sur vous pour vous écraser de sa masse, vous pivotez sur votre talon gauche, avant de détendre brusquement votre jambe droite, pied en avant, vers son abdomen.

MARDOHL

DEFENSE contre le Fléau de Kwon : 6

ENDURANCE : 30 DOMMAGES : 2D

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [210](#). Sinon, Mardohl tente de vous lacérer de ses griffes. Votre DEFENSE est de 7, et vous ne pouvez utiliser la Parade. Si vous survivez à cet Assaut, vous contre-attaquez en tentant le Tigre Bondissant (rendez-vous au [166](#)), la Morsure du Cobra (rendez-vous au [207](#)), le Poing de Fer (rendez-vous au [173](#)) ou de nouveau le Fléau de Kwon (revenez alors au début de ce paragraphe).

157

Alors que votre volonté se tend pour résister à la force hypnotique qui commence à vous paralyser, vos nerfs vous trahissent : vous avez trop pris sur vous-même pour échapper aux maléfices de la Forteresse de Guen Dach. Les jambes tremblantes, vous vous effondrez sur le sol, marmonnant de façon incohérente en regardant avec des yeux d'idiot l'horreur rampante qui s'approche de vous. Bientôt le Magma originel vous aura absorbé, ainsi que les

Parchemins de Kettsuin qui, jamais, ne seront retrouvés. Votre aventure se termine ici.

158

Vous avez beau distribuer force coups de poing et coups de pied, rien n'y fait. Ils semblent ignorer la peur, et l'angoisse de la mort. Cela est si vrai que l'un d'eux n'hésite pas à se sacrifier en s'élançant sur vous. Sous le coup, vous basculez, entraîné par le corps du moine. C'en est fini. Vous êtes écrasé sous le nombre. Les coups pleuvent. Avant de perdre définitivement connaissance, vous sentez des mains fouiller vos vêtements. Les Parchemins de Kettsuin sont vite récupérés. Quant à vous, vous n'êtes plus qu'un cadavre tuméfié gisant dans la boue. Triste fin pour un homme de mérite !

159

Perdant l'équilibre, vous basculez dans le vide avant de vous écraser sur les marches de pierre dans un craquement d'os pour le moins inquiétant. Fort heureusement, vous parvenez à amortir la chute à l'aide de vos bras. Vous ne perdez, de la sorte, que 2 points d'ENDURANCE. Levant les yeux, vous pouvez maintenant mieux distinguer votre agresseur. L'homme, sans nul doute, est un Ninja. Sautant du toit, il se dirige à toutes jambes vers la porte principale. Vous vous redressez prestement, prêt à reprendre la

lutte. Il se retourne alors et vous lance un autre Shuriken. Vous avez à peine le temps de lever le bras pour parer le coup grâce à vos manches métalliques. Il profite de ce bref instant pour franchir la porte. Rendez-vous au [195](#).

160

Vous émergez à la surface des flots. Aussitôt, la bulle d'air se volatilise. Sans perdre un instant, vous nagez, une fois de plus, en direction de l'ouest. Bien que vous les distinguiez mal, à cause de la lumière éclatante du soleil, il vous semble que trois ombres tournoient au-dessus de votre tête. Mû par un réflexe, vous plongez sous l'eau. Vous vous apercevez alors avec effroi que trois créatures semblables à des raies Manta à tête de requin s'approchent de vous. Ce sont assurément des chacals de mer, des créatures particulièrement cruelles et rusées. L'un nage droit dans votre direction. Si vous possédez la discipline des Fléchettes Empoisonnées, rendez-vous au [279](#). Sinon, vous tentez de lui appliquer à la tête la Morsure du Cobra (rendez-vous au [245](#)).

161

Le lieutenant à cou de taureau fonce sur vous, tête baissée et bouclier en avant, de façon à vous précipiter au bas de l'escalier, là où s'est amassée la meute de vos assaillants. Vous

devez, à tout prix, faire échec à cette stratégie. Allez-vous tenter l'Eclair Brisé (rendez-vous au [261](#)), ou effectuer un léger déplacement sur le côté afin de l'esquiver et de lui briser ensuite la nuque (rendez-vous au [288](#)) ?

162

Si vous possédez la discipline de la Détection des Pièges, rendez-vous au [155](#). Sinon, rendez-vous au [141](#)

163

A votre grande surprise, les trois hommes se déplacent sous vos yeux avec une précision toute militaire. Celui qui se trouve à votre gauche est gaucher, comme par un fait exprès. Et tandis que vous essayez de faire basculer le chef des brigands sur votre hanche, ses deux hommes bondissent sur vous. La DEFENSE du chef des brigands contre votre mise à terre est de 6. Si vous réussissez, notez qu'il perd 3 points d'ENDURANCE. Si vous échouez, vous perdez 4 points d'ENDURANCE pour un mauvais coup d'épée qui vous transperce le flanc. Dans l'un ou l'autre cas — mais à la condition, bien entendu, que vous soyez toujours en vie —, vous poursuivez le combat en tentant un coup de poing (rendez-vous au [140](#)) ou un coup de pied (rendez-vous au [154](#)).

164

Les Gobelins écument de rage : vous avez violé leur sanctuaire sacré. Deux d'entre eux essaient de vous pousser dans le gouffre. *Tentez votre Chance !* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [134](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [119](#).

165

Une minute de silence total s'écoule avant que vos yeux ne commencent à s'habituer à l'obscurité. Vous promenez votre regard par-dessus le coffre. Rien ne bouge. Vous êtes pourtant convaincu qu'une autre présence hante les lieux. Vos yeux s'attardent au plafond. Ce que vous voyez alors vous fait frissonner. Une étrange silhouette s'y cramponne, tête en bas, à l'aide de griffes de chat. Il porte, cela ne fait aucun doute, l'équipement d'escalade propre aux Ninjas. Il est, en fait, habillé comme vous, à l'exception d'une épée courbe qu'il porte en bandoulière. Seule sa tête bouge. Le reste de son corps est immobile. Lui aussi a senti votre présence. Allez-vous bondir de votre cachette pour lui lancer sans attendre un Shuriken (rendez-vous au [200](#)), ou préférez-vous, si vous possédez de la poudre éclair, en jeter une poignée sur sa poitrine et y mettre aussitôt le feu avant de lui lancer le Shuriken (rendez-vous au [260](#)) ?

Vous bondissez et, talon droit en avant, vous essayez de frapper le monstre à la gueule.

MARDOHL

DEFENSE contre le Tigre Bondissant : 8

ENDURANCE : 30

DOMMAGES : 2 D

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [210](#). Sinon, il tente de vous jeter violemment à terre de toute sa puissance de demi-dieu. Votre DEFENSE contre lui est de 5. Si vous survivez à cet Assaut, vous pouvez tenter le Poing de Fer (rendez-vous au [173](#)), la Morsure du Cobra (rendez-vous au [207](#)), ou le Fléau de Kwon, si toutefois vous avez vécu l'aventure de *La Vengeance du Ninja* (rendez-vous au [156](#)).

Avec une précision parfaite, vous repliez vivement vos jambes tout en restant accroché à la paroi. Le carreau d'arbalète siffle au-dessous de vous et fait voler en éclats la vitre d'une fenêtre, sur votre droite. Les griffes de chat commencent cependant à glisser, labourant ainsi le mur et vous obligeant à vous contorsionner terriblement pour pouvoir passer à travers la vitre brisée de la fenêtre. Vous vous hâtez, de peur que les crampons ne se décrochent avant

que vous n'avez réussi à franchir l'étroit passage, au demeurant fort tranchant. Les bouts de verre ne tardent d'ailleurs pas à vous entailler sérieusement les bras. Rendez-vous au [183](#).

168

Peu de temps après, vous demandez audience au seigneur Kiyamo, et bientôt vous êtes introduit dans ses appartements privés. C'est avec la plus grande attention qu'il vous écoute relater les événements de la nuit. Une fois que vous en avez terminé, il hoche la tête, puis vous déclare : « Croyez que je suis peiné que de telles choses se soient produites sous mon toit. Mais rendons grâce à Eo que votre sort n'ait pas été semblable à celui qui a été réservé à Hizen et aux six gardes. A cette heure, la vie les a quittés. » L'espace d'un instant, un voile d'amertume a assombri son regard clair. « Non, seigneur, éloignez peine et honte de votre cœur, répliquez-vous. L'homme responsable de cela était un Ninja. Nul autre qu'un Ninja ne pouvait le vaincre. » Le seigneur Kiyamo vous a écouté les yeux baissés. De longues minutes s'écoulaient avant qu'il ne relève la tête, en frissonnant. « Peut-être avez-vous raison, », murmure-t-il. Puis, levant la voix, il poursuit : « Vous devez partir pour Iga dès aujourd'hui. Pour plus de sécurité, cinq mille de mes hommes vous accompagneront. Il y a beaucoup à faire dans le

Sud. Puisse la bénédiction d'Eo être présente à chacun de vos pas ! » Quelques heures plus tard, vous cheminez en compagnie de Gorobéi en direction du sud. Et, au bout de deux journées de marche, vous parvenez enfin à Iga. Là, vous embarquez à bord d'un navire, cap sur l'Ile des Songes Paisibles. Votre esprit plane tel l'un de ces grands oiseaux de mer à la seule pensée de rentrer au pays. Rendez-vous au [420](#).

169

Vous lui expédiez un coup de pied d'abord dans la rotule, puis au visage. Son manteau glisse sous le choc et laisse voir le costume rouge des moines de la Mante Ecarlate. Il ne semble pas accoutumé à ce type de coup de pied et, bien qu'il ait réussi à parer le premier, il reçoit l'autre en pleine figure. Sa tête est projetée brutalement en arrière dans un affreux craquement. Le coup de pardonne pas. L'homme tombe raide mort. Si vous n'avez pas encore examiné le contenu de son sac, dont la forme vous paraît pour le moins étrange, et que vous souhaitez le faire, rendez-vous au [361](#). Si vous l'avez déjà fait ou si vous n'êtes pas intéressé par ce qu'il peut contenir, rendez-vous au [21](#).

170

Vous portez rapidement la main à votre bouche. Aucun de vos assaillants ne se doute que vous

vous apprêtez à lancer une Fléchette Empoisonnée. Cassandra, malheureusement, est trop loin. Allez-vous prendre pour cible Tyutcheff (rendez-vous au [391](#)), ou Thaum (rendez-vous au [399](#)) ?

171

Comprenant que vous allez l'attaquer, la créature recule en rugissant, les bras écartés, l'air agressif. Vous êtes à présent tout près d'elle. Vous prenez appui sur votre jambe[^]gauche et, l'utilisant comme pivot, vous tournoyez sur votre droite avec une incroyable rapidité. Ce faisant, vous poussez un cri guttural pour libérer toute la Force Intérieure contenue en vous, tandis que vous projetez votre jambe droite, talon en avant, vers la tête du monstre. Un craquement se fait entendre alors que vos cris résonnent encore dans la clairière. Le O-Bakemono s'effondre comme une masse, le crâne fracassé, le cerveau réduit en bouillie. Rendez-vous au [216](#).

172

Vous franchissez le sommet de la colline avant que les aventuriers ne vous aient arrêté, et vous forcez le pas jusqu'à la tombée du jour. Si vous vous êtes déjà aventuré dans les cavernes des Gobelins, rendez-vous au [213](#). Sinon, vous passez une nuit de repos à la belle étoile. Vous

regagnez ainsi 2 points d'ENDURANCE perdus. Le lendemain, vous grimpez au sommet d'une autre colline pour tenter d'apercevoir la Mer Infinie. Mais celle-ci est encore bien loin, au-delà même de l'horizon. Allez-vous vous diriger vers le sud-ouest, une route s'enfonçant dans une sombre forêt (rendez-vous au [44](#)), ou vers l'ouest, où le relief plus désertique ne vous offrira que peu d'abris (rendez-vous au [32](#)) ?

173

Deux pas en avant vous permettent de projeter votre poing vers la poitrine du monstre.

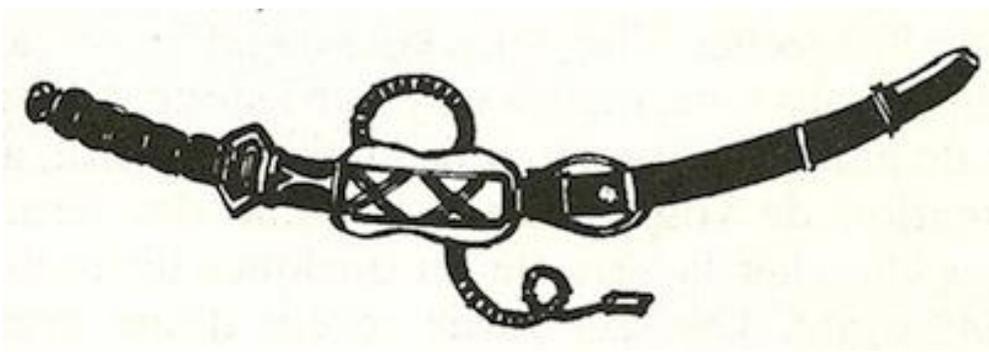
MARDOHL

DEFENSE contre le Poing de Fer : 8

ENDURANCE : 30

DOMMAGES : 2 D

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [210](#). Sinon, votre DEFENSE contre ses pattes armées de puissantes griffes est de 7. Si vous survivez à cet Assaut, vous pouvez alors tenter la Morsure du Cobra (rendez-vous au [207](#)) ou le Fléau de Kwon, mais seulement à la condition que vous ayez vécu l'aventure de *La Vengeance du Ninja* (rendez-vous au [156](#)).



174

Un Gobelin à qui il manque les jambes et la partie inférieure du tronc est pendu à une liane tressée. Sa tête est couverte d'une cagoule de cuir pourpre, marque évidente — si vous en croyez les connaissances qui sont les vôtres des coutumes des Gobelins — que la pauvre créature que vous voyez là a été offerte à l'un de leurs dieux. Au-dessous du supplicé s'étend une sorte de marécage de lave noire agité de gros bouillons, d'une longueur d'environ vingt mètres. La matière vient lécher les rives par de multiples avancées mouvantes, prêtes à absorber l'animal ou le promeneur imprudents. Et, comble de l'horreur, de nombreux yeux d'un vert pâle clignotent au sein de cette gelée sombre et vivante. Vous vous trouvez en face du Magma, une survivance des temps anciens où chaque être du pays d'Orb était dépourvu de formes propres et ne pouvait que ramper. Tandis que vous regardez, fasciné, cette chose infâme et antédiluvienne, l'un des yeux dépourvus de paupières flottant à la surface glisse vers vous.



174 *Un Gobelin à qui il manque les jambes est
pendu à une liane.*

Le Magma utilise le pouvoir d'Eldritch pour vous hypnotiser et vous maintenir ainsi immobile jusqu'à ce qu'il vous ait absorbé. Déjà, il vous semble que des racines vous maintiennent fermement au sol ! Allez- vous tenter de réagir contre cet état hypnotique, pour ne pas vous laisser aller au destin terrifiant qui vous attend (rendez-vous au [157](#)), ne pas prêter attention à ce que vous voyez et ressentez, pensant qu'il s'agit là d'une illusion qui ne tardera pas à disparaître (rendez-vous au [132](#)), prononcer le serment Ninja, Ninja No Chigiri (rendez-vous au [115](#)), ou implorer votre dieu Kwon — à la condition de ne pas l'avoir encore fait au cours de cette aventure (rendez-vous au [99](#)) ?

175

Alors que vous vous apprêtez à saisir une Fléchette, le moine sort un poignard de la manche de sa robe et le lance en direction de votre cœur. Son geste a été si rapide que vous comprenez en un éclair que vous ne faites pas face au véritable Hardred. Si vous possédez la discipline de l'Œil d'Aigle, rendez-vous au [342](#). Sinon, c'en est fait de vous : la lame effilée de l'arme transperce votre poitrine avant de s'enfoncer dans votre cœur. Et, à l'instant même où la vie vous quitte, vous entendez l'homme déclarer dans un ricanement : « Mandrake,

Maître de la Confrérie des Assassins, pour te servir, Ninja ! Honoric sera satisfait de moi. Car il n'est pas mort, comme tu pourrais le croire. »
Votre aventure se termine ici.

176

Les mots se précipitent dans la bouche du magicien, et c'est avec la plus grande peine que vous comprenez qu'il tente de vous expliquer que ses amis ont été damnés par l'esprit de l'Immortel Seigneur de la Guerre, et que le sortilège qu'il a jeté par erreur leur a ôté tout moyen de défense. Il donne l'impression d'être malade de peur lorsqu'il vous propose de vous offrir un objet possédant un grand pouvoir magique en échange de sa vie. Allez-vous le tuer et vous emparer de sa bague étincelante (rendez-vous au [204](#)), courir au secours de ses amis (rendez-vous au [397](#)), ou préférez-vous l'épargner en échange de ce qu'il vous a promis (rendez-vous au [128](#)) ?

177

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [272](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [226](#).

178

Vous vous repliez vivement sur vous-même, alors qu'un des soldats s'apprête à vous taillader. Mais vous réussissez à détourner la lame avant qu'elle ne vous atteigne au côté gauche.

Cependant, vous vous effondrez comme si vous aviez été mortellement touché. Vous ralentissez votre respiration. Votre métabolisme chute immédiatement. Par malheur, ces chiens décident malgré tout de vous passer leurs épées à travers le corps, histoire de s'assurer de votre mort — le coup de grâce en quelque sorte. Les Parchemins de Ketsuin ne seront jamais restitués au Temple du Rocher...

179

Le port d'Ulrik se trouve maintenant loin derrière vous. Après avoir marché pendant un certain temps vers le sud, vous obliquez vers l'ouest, et vous vous engagez dans une région désertique en direction de Wargrave. Rendez-vous au [131](#).

180

Vous vous confondez aux ombres de la caverne, pendant que le O-Bakemono se dresse sur ses jambes. Brusquement, vous surgissez de l'obscurité et vous lui plantez votre poignard en plein dans le dos. La lame s'enfonce profondément dans ses organes vitaux. Le monstre se raidit aussitôt et hurle de douleur en se tournant vers vous. Il est encore en vie, bien que affaibli par le poison, et la terrible blessure que vous venez de lui infliger ! La fillette pousse des cris désespérés alors qu'il tente de

vous frapper de son redoutable gourdin. Vous esquivez le coup maladroit avec facilité mais, à cet instant, plusieurs décharges d'énergie explosent autour de vous, vous brûlant douloureusement le pied. Vous perdez ainsi 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, allez-vous jeter de la poudre éclair dans le feu, si vous en avez, avant de tenter un Cheval Ailé dans la tempe du colosse (rendez-vous au [112](#)), lui lancer une Fléchette Empoisonnée — si vous en possédez la discipline (rendez-vous au [139](#)), ou bien expédier un Shuriken sur Hyéna tout en tentant d'achever le O-Bakemono (rendez-vous [152](#)) ?

181

Vous exécutez un saut périlleux au-dessus des Gobelins puis, après avoir atterri en souplesse, vous vous précipitez vers le tunnel qui s'ouvre au-delà du gouffre. Rendez-vous au [149](#).

182

Un saut périlleux exécuté à la perfection vous permet de vous retrouver sans dommage sur le sol. Mais l'homme en a profité pour sauter du toit, et vous poussez un juron en le voyant franchir la porte principale de la demeure. Rendez-vous au [195](#).

183

Une fois la vitre brisée franchie, vous vous retrouvez dans une chambre abandonnée dont la porte donne sur un escalier en spirale, conduisant à l'évidence au rez-de-chaussée du Donjon. Alors que vous descendez, vous entendez le piétinement des soldats qui dévalent du toit derrière vous. Vous atteignez bientôt le grand hall d'entrée, mais un bruit métallique de cuirasses vous avertit que des gardes s'apprêtent à surgir à chacune de ses extrémités. L'encadrement d'une porte se présente devant vous. Si vous avez précédemment lu *La Vengeance du Ninja* et que vous ayez tué le bourreau du Donjon dans la chambre des tortures, rendez-vous au [302](#). Sinon, ou si vous n'avez pas lu *La Vengeance du Ninja*, rendez-vous au [314](#).

184

La pente du tunnel s'accroît au fur et à mesure que vous avancez et, finalement, vous arrivez en vue d'un mur blanc qui paraît en marquer l'extrémité. Apparemment, vous avez fait tout ce chemin pour vous retrouver dans un cul-de-sac ! Avant d'aller examiner l'obstacle, vous mettez en pratique la discipline Ninja de la Détection des Pièges, et vous remarquez qu'une large fissure barre le plafond du tunnel sur toute sa largeur. Examinant le sol à sa verticale, vous

constatez qu'il est creusé, à intervalles réguliers, de petites cavités. A l'évidence, si vous faites deux pas de plus, une grille s'abattra derrière vous ! Aussi, c'est sans hésiter que vous faites demi-tour pour regagner le tunnel que vous suiviez. Rendez-vous au [76](#).

185

Plaçant une Fléchette sur votre langue, vous la crachez de toutes vos forces. La pointe mortelle atteint le monstre en haut du bras. Fou de rage, il se tourne alors vers vous, son gourdin à la main. Vous l'observez avec inquiétude. Le poison va-t-il agir à temps ? Il n'en est rien : il lève son impressionnante massue sans paraître le moins du monde affecté par le poison. Vous n'êtes pas suffisamment rapide pour esquiver le coup, et l'arme vous effleure la hanche. Cela suffit pour vous causer une belle blessure. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous voyez avec soulagement le monstre vaciller, l'air surpris. Toutefois, loin de s'effondrer tout à fait, il pousse un rugissement terrible et s'avance pesamment vers vous, sa gueule ouverte découvrant une série de crocs impressionnants. Rapidement vous crachez une autre fléchette. Le O-Bakemono titube mais continue néanmoins d'avancer. Une autre Fléchette l'atteint au cou. Il tombe à genoux avant de s'effondrer lentement face contre terre.

La dose de poison que vous lui avez inoculée aurait pu tuer six hommes. Rendez-vous au [216](#).

186

Alors que le carreau du garde passe à ras de vos oreilles, deux autres flèches partent d'une trappe dissimulée dans le mur. D'un coup d'épée vous parvenez à dévier leur trajectoire, et elles terminent leur course contre un mur sur lequel elles se brisent dans un claquement sec. Sans plus tarder, vous franchissez la porte à toute allure. Rendez-vous au [271](#).

187

Tyutcheff manie négligemment sa lourde épée d'une seule main. L'arme décrit un rapide arc de cercle et vient frapper de biais le Shuriken avec une aisance confondante. L'étoile s'en va cogner bruyamment contre le mur de la cave. Pendant ce temps, Thaum a achevé de prononcer sa formule magique. Tirant une corne en cuivre incrustée de nacre de dessous son ample robe, il l'agite dans votre direction. Aussitôt un nuage de vapeurs acides en sort, et se dirige vers vous. Allez-vous rouler sur le sol. de manière à passer sous le nuage (rendez-vous au [202](#)), ou préférez-vous poursuivre votre attaque au risque qu'il vous enveloppe (rendez-vous au [227](#)) ?

188

Vous courez rapidement jusqu'au bloc de pierre grossièrement taillé. Là, à la lueur de votre torche, vous pouvez discerner une sorte de bas-relief gravé dans la roche grise. Cela ressemble, à première vue, à une masse informe pourvue de tentacules, à la surface de laquelle flottent des globes oculaires. La taille est grossière, mais ce qu'elle suggère est suffisamment explicite pour vous faire deviner quelque chose d'extrêmement hideux. Les yeux semblent capter votre attention tandis que vous vous efforcez de voir si l'un d'eux vous observe réellement. Vos cheveux se dressent alors sur votre tête : ces bas-reliefs décrivent la manière dont les Gobelins s'y prennent pour sacrifier les leurs en l'absence de victime propitiatoire d'une autre espèce. La fascination morbide que cet autel primitif exerce sur vous est cependant interrompue par l'apparition soudaine de deux Gobelins habillés de lourd tablier de cuir. Ils poussent des cris en vous apercevant et s'enfuient aussitôt. Sans demander votre reste, vous vous précipitez dans le tunnel, après avoir contourné le gouffre. Rendez-vous au [149](#).

189

Votre corps se débat de moins en moins alors que le garrot pénètre toujours plus profondément dans votre gorge. Vous allez mourir dans quelques instants ; en attendant

vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous concentrez vos dernières forces pour tenter de vous remémorer toutes vos années d'entraînement, et retrouver les réflexes de la discipline de la Mort Feinte. Vous parvenez ainsi à ralentir les battements de votre cœur, ce qui vous fait sombrer dans une profonde léthargie. Votre corps s'affaisse lourdement comme si la mort venait de le frapper.

Votre peau même prend la teinte grisâtre des cadavres. Quelques instants plus tard, vous percevez l'éclat d'un cri de triomphe. La strangulation a cessé. Aussitôt après, des mains fouillent vos vêtements. Le Ninja est en train de chercher les précieux Parchemins de Ketsuin. Il semble que les adeptes de la Voie du Scorpion ignorent ce qu'est la mort artificielle des Ninjas de l'Ile des Songes Paisibles. Choisissant votre moment, vous sortez brusquement de votre état d'hypnose. Vos yeux s'ouvrent ; vos poumons se gonflent d'air. Votre agresseur est agenouillé près de vous. Son apparence est semblable à la vôtre mis à part ses yeux noirs très brillants et l'épée courbe qu'il porte en bandoulière. Il tourne sa tête vers vous, les yeux écarquillés de surprise. Vous lui décochez alors un Poing de Fer de toutes vos forces. Le choc le projette en arrière. Mais il roule sur lui-même et se redresse sur ses jambes. Vous pouvez noter qu'il a perdu 3 points d'ENDURANCE. Poussant un cri perçant il se saisit de son épée à deux mains avec une

incroyable rapidité, et se présente à vous de profil, le pied droit en avant, le genou gauche fléchi à angle droit, la pointe de son épée dirigée sur votre gorge, le bras tendu. Il vous contourne lentement, à la manière des boxeurs lors d'un round d'observation. Vous ne le quittez pas des yeux tout en vous massant le cou. Rendez-vous au [22](#).

190

L'expression de surprise des « cavaliers » Gobelins devant votre saut périlleux est comique. Vous passez ainsi au-dessus de leurs lances et vous atterrissez derrière eux. Ils font aussitôt pivoter leurs montures et vous chargent une nouvelle fois. Rendez-vous au [246](#).

191

Votre adversaire s'écrie, stupéfait : « Comment pouvez-vous encore résister, Ninja, et supporter une telle dose de poison ! » Comme il se prépare à vous achever, vous tentez de le ceinturer, de façon qu'il ne puisse pas, pendant un temps, vous porter d'autres coups. Vous serez certes désavantagé quelques instants, mais cela vous permettra de reprendre vos forces. Vous parvenez ainsi à l'immobiliser. Il jure par tous les diables, tandis que des vagues de nausée et de douleur vous assaillent, vous faisant perdre 2

points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, le malaise se dissipe vous laissant affaibli et trempé de sueur. Avec l'énergie du désespoir, vous réussissez à faire trébucher votre adversaire. Il semble qu'il ait négligé son entraînement de combat à mains nues au profit de l'épée. Vous reculez légèrement, ce qui vous offre un bref répit. Il se relève, fou furieux. Vos années d'entraînement vous permettent de supporter une extrême fatigue et les effets du poison, et cela vous est bien utile à présent pour reprendre votre attaque. Allez-vous tenter l'Eclair Brisé (rendez-vous au [55](#)), la Patte du Tigre (rendez-vous au [304](#)), ou une nouvelle fois le Tourbillon (rendez-vous au [87](#))?

192

Vous vous écartez lentement du brasero rougeoyant, lorsque les soldats apparaissent sur le toit et commencent à vous encercler insensiblement. La pluie a cessé, mais le vent continue à gémir dans les tourelles du Donjon. Vous jetez une poignée de poudre éclair dans les braises (rayez-la de votre Feuille d'Aventure) en prenant soin de vous protéger les yeux de l'éclair hyper-puissant qu'elle provoque immédiatement en s'enflammant. Les soldats totalement aveuglés vont et viennent en tous sens. Vous en profitez pour vous glisser parmi eux jusqu'à l'entrée du Donjon. L'escalier central vous conduit jusqu'au grand hall d'entrée. Le

cliquetis des armures et le piétinement des hommes en armes vous avertissent de l'approche d'un nouveau détachement de gardes à l'une et à l'autre de ses extrémités. Par chance, une porte s'ouvre devant vous. Si vous avez tué le bourreau du Donjon dans *La Vengeance du Ninja*, rendez-vous au [302](#). Si vous ne l'avez pas exécuté, ou si vous n'avez pas lu précédemment *La Vengeance du Ninja*, rendez-vous au [314](#).

193

Chaque jour, vous grimpez sur un promontoire pour observer au loin les bateaux rentrant au port. Vous brûlez d'impatience de revoir l'Ile des Songes Paisibles et d'achever enfin votre mission. Le vingtième jour est presque achevé lorsque vous apercevez les trois voiles carrées d'un grand trois-mâts se profiler à l'horizon. Vous vous mettez immédiatement en route vers le port. Vous y trouvez *Le Vent du sud* à quai, prêt à repartir pour Rhaner, une grande ville située à l'extrême sud du continent. Vous montez à bord sans hésiter. Rendez-vous au [406](#).

194

Vous vous enfuyez à temps. A présent, un groupe de moines de la Mante Ecarlate vous donne la chasse. Ils sont trop nombreux à combattre. Vous courez à perdre haleine,

d'autant plus que ces maudits illuminés ont lâché les chiens du chenil de la Forteresse de Guen Dach. Vous pouvez aisément distancer les hommes, mais non les dogues. Les bêtes sont encore sur vos traces alors que vous escaladez les montagnes dentelées, territoire des Gobelins, avec l'espoir d'y trouver quelque corniche abrupte où les fauves ne pourront vous suivre. De là, vous pourrez poursuivre vers l'ouest. Par chance, vous y parvenez. Vous êtes cependant à bout de forces. Votre extrême fatigue vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, bien sûr, rendez-vous au [336](#).

195

A la suite de l'homme, vous franchissez la porte, et vous vous précipitez vers la pièce dans laquelle vous vous étiez caché peu de temps auparavant. La porte en est ouverte et, profitant de l'obscurité, vous vous glissez furtivement à l'intérieur. Vous restez immobile de longues minutes, le temps que vos yeux s'accoutument à la pénombre, puis vous faites un pas en avant. C'est alors que le Ninja surgit de derrière un coffre, une sarbacane aux lèvres. Un chuintement vous avertit qu'il vient de souffler une Fléchette Empoisonnée dans votre direction. Votre DEFENSE est de 7. Si vous réussissez, rendez-vous au [205](#). Sinon, rendez-vous au [218](#).

196

A l'instant où le carreau décoché par le garde siffle au-dessus de vous, deux autres projectiles partent d'une trappe qui s'est ouverte dans le mur. L'un d'eux vous tranche la trachée-artère. Vous vous effondrez en vomissant du sang, et votre aventure se termine là, au beau milieu du grand hall du Donjon de Guen Dach.

197

Vous déchirez brusquement la toile et vous bondissez dans la tente où des cris de rage vous accueillent. Avec une rapidité fulgurante, vous envoyez un Shuriken dans la direction d'Akira. Il pénètre dans sa gorge, lui déchirant les chairs. Akira bascule en arrière tandis qu'un jet de sang jaillit de son cou dans un gargouillis horrible. Le visage de Jikkyu, à cet instant, exprime à la fois l'étonnement et la colère, avant de retrouver un flegme de mauvais augure. « Ninja... » dit-il seulement. Rendez-vous au [338](#).

198

Votre Shuriken part en tourbillonnant et va se planter dans le bras du magicien qui s'effondre sur le sol humide de la cave sans avoir pu achever sa formule magique. Votre tactique a payé : il a beau se redresser presque aussitôt, le fait de n'avoir pu prononcer entièrement sa magie le place en situation d'infériorité.

L'avantage est à vous, et vous pouvez ajouter 1 point à l'Habilité de votre choix. Thaum contemple avec une expression d'effroi le sang qui dessine une large tache brune sur sa tunique, et Tyutcheff s'approche de lui pour lui porter secours. Cassandra, quant à elle, écume de rage. Elle s'avance vers vous, l'air décidé. Rendez-vous au [121](#).

199

Vous courez rapidement jusqu'au bloc de pierre grossièrement taillé. Là, à la lueur de votre torche, vous pouvez discerner une sorte de bas-relief gravé dans la roche grise. Cela ressemble, à première vue, à une masse informe pourvue de sortes de tentacules, à la surface de laquelle flottent des globes oculaires. La taille est grossière, mais ce qu'elle suggère est suffisamment explicite pour vous faire deviner quelque chose d'extrêmement hideux. Les yeux semblent vouloir capter votre attention, tandis que vous vous efforcez de voir si l'un d'eux vous observe réellement. Vos cheveux se dressent alors sur votre tête : ces bas-reliefs décrivent la manière dont les Gobelins s'y prennent pour sacrifier les leurs en l'absence de victime propitiatoire d'une autre espèce. La fascination morbide que cet autel primitif exerce sur vous est cependant troublée par des voix rauques, assurément gobelines. En effet, une vingtaine de

ces créatures surgissent derrière vous, vêtues d'armure de cuir noir et armées d'épées courtes et luisantes. Si vous possédez la discipline de l'Acrobatie, rendez-vous au [181](#). Sinon, vous devez les combattre, le dos au précipice ; rendez-vous au [164](#).

200

Vous bondissez de votre cachette. L'homme vous a aperçu, et il essaie maintenant de traverser le plafond par bonds successifs. Vous lancez un Shuriken qui siffle droit vers lui. Tentez une épreuve de Shuriken, sachant que sa DEFENSE est de 6. Si vous réussissez, rendez-vous au [239](#). Sinon, rendez-vous au [250](#).

201

Vous courez aussi vite que vous le pouvez. Votre entraînement de Ninja et votre connaissance de la forêt vous permettent de progresser rapidement tout en effaçant vos traces, ce qui vous permet de laisser vos adversaires loin derrière vous, et de poursuivre tranquillement votre chemin vers la vallée de la Crow. Rendez-vous au [135](#).

202

Le nuage d'acide s'abaisse comme par magie, vous noyant dans sa vapeur extrêmement toxique. La douleur est atroce : il vous semble

que votre peau est en feu. Vous vous tordez dans une souffrance intolérable, tandis que Tyutcheff pénètre dans le nuage sans éprouver apparemment la moindre sensation. Vous réalisez trop tard que vous avez été victime d'une illusion. L'épée de Tyutcheff vous transperce le cœur. Plus personne ne pourra, dorénavant, empêcher ces trois monstres d'utiliser les secrets des Parchemins de Ketsuin pour répandre la terreur dans le monde d'Orb.

203

Au moment où le premier « cavalier » Gobelin essaie de parer votre Shuriken avec son petit bouclier de cuir, sa DEFENSE est de 6. Si vous le touchez, vous pouvez noter qu'il perd 3 points d'ENDURANCE. Sa lance rudimentaire s'enfonce dans le sol. Votre DEFENSE, alors que vous tentez d'éviter la seconde lance, est de 6, car l'autre Gobelin vous charge déjà. Si vous échouez, le choc vous projette en arrière et vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous reprenez le combat sans tarder. Rendez-vous au [246](#).

204

Un violent coup porté à la veine jugulaire du jeune magicien le tue net. Vous passez en hâte la bague à votre doigt avant de dévaler la colline au pas de course, au moment même où le moine

vêtu de blanc sort de la nappe de brouillard en toussant comme un damné. Mais il est en bien trop mauvais état pour vous poursuivre, ce qui vous permet de continuer votre course vers la rivière Crow. Rendez-vous au [144](#).

205

Vous vous jetez brusquement sur le côté. Une Fléchette à plumes vient se planter dans le mur juste derrière vous. Votre odorat a vite fait de reconnaître l'odeur acre du venin du poisson-araigncc. Le Ninja saute alors par-dessus le coffre et atterrit à quelques mètres de vous. Dans un hurlement, il tire son épée de son fourreau avec une surprenante rapidité. Il se tient à présent debout, légèrement de profil, le pied droit en avant, le genou gauche fléchi, les bras tendus et la pointe de son épée dirigée sur votre gorge. Vous commencez à tourner l'un autour de l'autre, les yeux dans les yeux. Rendez-vous au [22](#).

206

Vous tuez quatre de vos assaillants à coups de pied et de poing. Mais, bientôt, ils vous submergent. L'un d'eux finit par vous assommer par-derrière, à l'aide d'une masse d'armes. Vous perdez connaissance. Vous commencez à revenir à vous alors qu'on vous transporte dans l'obscurité humide de la chambre des tortures du

Donjon. Des gardes vous attachent, pendant que d'autres s'emploient à chauffer à blanc une paire de menottes dans un petit four prévu à cet usage. Si vous possédez la discipline de l'Evasion, rendez-vous au [328](#). Sinon, rendez-vous au [344](#).

207

Les quatre pattes du monstre vous fascinent. Vous vous reprenez toutefois, et tentez la Morsure du Cobra.

MARDOHL DEFENSE contre la Morsure du
Cobra : 7

ENDURANCE : 30 DOMMAGES : 2D

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [210](#). Sinon, votre DEFENSE contre ses pattes armées de puissantes griffes est de 6. Si vous survivez à cet Assaut, vous pouvez tenter le Tigre Bondissant (rendez-vous au [166](#)), le Poing de Fer (rendez-vous au [173](#)), de nouveau la Morsure du Cobra (revenez alors au début de ce paragraphe), ou bien, mais à la condition d'avoir vécu l'aventure de *La Vengeance du Ninja*, le Fléau de Kwon (rendez-vous au [156](#)).

208

Vous n'êtes pas de taille à lutter contre les créatures des profondeurs. Vous êtes trop

maladroit sous l'eau et trop lent à vous mouvoir. Presque nonchalamment, la baleine détourne sa longue corne pointue juste avant que vous ne parveniez à l'agripper. Et, sans plus d'effort, elle tourne de nouveau la tête vers vous et vous embroche proprement, vous tuant sur le coup. Les Parchemins de Ketsuin sont perdus à jamais...

209

Le Shuriken siffle dans l'air, mais Cassandra l'esquive habilement. Elle a les réflexes d'une panthère et, comme elle, elle bondit alors que l'étoile d'acier s'enfonce dans la lourde porte en chêne. Tyutcheff et Thaum s'approchent de vous lentement, l'un sur votre gauche, l'autre sur votre droite. Rendez-vous au [121](#).

210

Vous avez vaincu Mardohl, le fils du dieu Nil, lui-même rejeton de Vile. Toutefois le monstre n'est pas mort. Mais comme vous vous précipitez sur lui pour l'achever, son corps semble s'émietter. Des parcelles entières se détachent pour se dissoudre avant même qu'elles ne touchent le sol, en laissant derrière elles une obscurité d'une densité telle que vous en êtes ébloui. Mardohl retourne au néant, et le néant est apparu sur Orb pour venir en aide à son fils. Bientôt il ne reste plus du monstre qu'une

silhouette d'un noir absolu, une porte menant au néant. Vous vous en détournez en frissonnant. Personne ne pourra, dorénavant, la refermer. Soudain, votre attention est attirée par un étrange bruit provenant des profondeurs des souterrains. Abandonnant toute idée d'aller demander une quelconque récompense à la prêtresse de l'Ordre Illustre — et, d'ailleurs, quel usage un adepte de la Voie du Tigre pourrait-il faire de quelques Pièces d'Or ? —, vous examinez la salle dans tous ses détails. Une tache noirâtre sur le sol attire votre attention. Vous en approchant, vous constatez qu'il s'agit là de tout ce qui reste du fils du dieu Nil : quelques gouttes de son sang, le plus redoutable venin connu dans le monde d'Orb. Avec les plus grandes précautions, vous recueillez le liquide dans une fiole. Puis vous vous dirigez vers la porte de chêne que vous finissez par ouvrir, non sans effort, pour vous retrouver au bas d'un escalier. A terre se trouve un poignard. Sans doute Cassandra s'en était-elle servie pour bloquer la porte. A tout hasard, vous vous en saisissez, avant de commencer à grimper les marches. Rendez-vous au [395](#).

Votre connaissance de la discipline de la Mort Feinte est telle que vous parvenez à ce que votre corps se raidisse et se refroidisse à l'exemple

d'un vrai cadavre. Votre métabolisme se ralentit également. Cela signifie aussi que vous pouvez rester privé d'oxygène durant une période anormalement longue. Vous êtes vaguement conscient que la créature vous entraîne tout au fond des douves, puis vous tire dans une caverne — son repaire, à l'évidence. Là, la rigidité de votre corps doit lui faire croire que vous êtes mort, car elle vous abandonne, pour retourner sans doute à l'affût d'une nouvelle proie. Vite, vous en profitez pour accélérer les mouvements de votre cœur. Puis, d'une poussée sur le fond, vous vous propulsez jusqu'à la voûte de la grotte. Les poumons en feu, vous promenez vos doigts sur une surface argileuse, sans y découvrir la moindre ouverture. Pour ne pas mourir noyé ici, vous n'avez pas d'autre choix que d'essayer de creuser l'argile, ce que vous faites fiévreusement. Et soudain la terre cède. Au-dessus de vous, vous apercevez le bleu du ciel, alors que vos poumons s'emplissent d'oxygène. Vous êtes sauvé ! Quelques minutes vous suffisent pour agrandir le trou de façon suffisante pour pouvoir vous y glisser et, enfin, vous vous laissez tomber dans l'herbe de la prairie qui borde les douves de Guen Dach. Mais votre repos est de courte durée, car des aboiements furieux se font bientôt entendre : toute une meute de limiers et de chiens de combat est sur votre piste, et mieux vaut ne pas trop vous attarder en ces lieux. Aussi allez-vous

vous mettre en route vers les montagnes de la Dent du Lutin qui s'élèvent devant vous (rendez-vous au [336](#)), courir en direction du sud vers la Mer de l'Etoile (rendez-vous au [362](#)), ou bien contourner la Forteresse de Guen Dach pour vous diriger ensuite vers la ville de Druath Glennan (rendez-vous au [409](#)) ?

212

Avec la plus grande prudence, vous tirez vivement la porte et, après avoir bondi dans la pièce, vous la refermez aussi rapidement derrière vous. Un silence de mort règne dans les ténèbres qui vous entourent à présent, et vous vous tenez sur vos gardes, tous vos sens en alerte, essayant de deviner la moindre odeur, le moindre bruit, le plus faible mouvement. Et, alors que vos yeux commencent à s'accoutumer à l'obscurité, la certitude que vous n'êtes pas seul vous envahit. Inquiet, vous tournez la tête de tous côtés, et vous ne pouvez vous empêcher de pousser un cri de surprise en apercevant une silhouette semblant pendue au plafond par les pieds ! Il ne vous faut qu'une seconde pour comprendre que vous avez affaire à quelqu'un utilisant les mêmes griffes de chat que celles que vous possédez. Se voyant découvert, l'individu se laisse tomber à terre, et c'est avec un air ahuri que vous constatez que vous faites maintenant face à un homme vêtu et équipé d'une façon identique à la vôtre, si ce n'est l'épcc

courbe qu'il porte en bandoulière dans son dos. Avant même que vous n'ayez pu faire un geste, il vous lance un Shuriken. Si vous possédez la discipline de l'Œil d'Aigle, rendez-vous au [285](#). Sinon, rendez-vous au [296](#).

213

Au matin, quand vous vous réveillez, votre corps est couvert de cloques noirâtres. Vous avez contracté sans aucun doute la peste dans les cavernes des Gobelins. Vous êtes bientôt en proie à une très forte fièvre accompagnée de moments de délire. Vous rêvez que vous êtes prisonnier sur l'Ile des Songes Paisibles, à l'extérieur du Temple du Rocher assiégé par tous les ennemis que vous avez mis hors de combat. Vous luttez ainsi contre la mort durant trois jours et trois nuits consécutifs. Finalement la fièvre tombe et vous laissez affaibli. Vos membres tremblent encore par intermittence, ce qui vous fait perdre 1 point d'Habilité au pied. Après un repos réparateur, vous escaladez à nouveau une autre colline pour tenter d'apercevoir au loin la Mer Infinie. Mais celle-ci est encore bien au-delà de l'horizon. Allez-vous faire route vers le sud-ouest, un parcours difficile dans un pays de forêts (rendez-vous au [44](#)) ou vers l'ouest, un chemin très découvert et dénué d'abris (rendez-vous au [32](#)) ?

214

Vous déchirez la toile et bondissez brusquement dans la tente où des hurlements de rage vous accueillent. Comme vous avez déjà placé une Fléchette sur votre langue, vous la projetez aussitôt sur Akira. Elle lui transperce le cou. Ses yeux dilatés par la peur ne tardent pas à devenir vitreux sous l'effet du poison. Il roule à terre en proie à des convulsions, derniers sursauts avant la mort. Le visage de Jikkyu, quant à lui, exprime à la fois la haine et le cynisme. Rendez-vous au [338](#).

215

Vous pointez votre épée vers les Gobelins, avec l'espoir qu'elle attaquera d'elle-même vos ennemis. Mais, hélas, elle baisse la garde. Les Gobelins s'en emparent aussitôt. Mieux vaut la leur abandonner, et vous enfuir à toutes jambes ! Rendez-vous au [237](#).

216

Au moins, cette créature ne terrorisera-t-elle plus les villageois ! Sans perdre un instant, vous vous mettez à la recherche de nouvelles traces, mais les seules que vous remarquez sont celles du O-Bakemono menant droit à un rocher dans lequel elles semblent disparaître. De plus, vous constatez que l'herbe est roussie tout au long des

traces, et que le sol semble avoir été labouré en arc de cercle sur une largeur d'une soixantaine de centimètres, comme si on y avait traîné un objet fort lourd. Tous vos sens en alerte, vous vous approchez du rocher sur la surface duquel vous promenez vos doigts, à la recherche d'une éventuelle entrée secrète. Au bout de quelques instants, vos efforts sont couronnés de succès : vous remarquez, en effet, une étroite fissure courant dans la pierre, formant l'encadrement d'une ouverture, ainsi qu'un signe gravé. Lentement, vous caressez du bout des doigts le signe, et à peine en avez-vous terminé que, dans un grondement sinistre, une porte s'ouvre. Mais à ce moment même, une boule de feu en jaillit qui, après vous avoir frappé à la hauteur de la poitrine, s'écrase sur le sol en brûlant l'herbe en une longue traînée brunâtre. Tout autre que vous aurait été carbonisé dans l'instant ; mais votre robuste constitution, doublée de votre entraînement intensif, vous a sauvé la vie. Au dernier moment, vous avez fait un saut en arrière qui a amorti le choc. Vous perdez néanmoins 3 points d'ENDURANCE. C'est avec difficulté que vous reprenez vos esprits. Devant vous s'ouvre maintenant un étroit passage éclairé par des torches fixées à ses parois. Rendez- vous au [293](#).

217

Votre coup assomme le magicien. Vous vous penchez sur lui afin de le mettre définitivement

hors d'état de nuire. Son manteau couleur rouille, orné de cinq flèches d'or jaillissant d'un cercle d'or également, doit cacher ses pouvoirs magiques, car il en émane d'étranges vibrations. Cela vous prendrait peu de temps de tuer le jeune homme et de vous emparer de sa bague. Si c'est ce que vous souhaitez faire, rendez-vous au [204](#). Mais vous pouvez aussi lui demander des explications quant à tous les phénomènes dont vous êtes le témoin. En lui précisant toutefois que s'il tente la moindre chose contre vous, il mourra dans les secondes suivantes. Si tel est votre choix, rendez-vous au [176](#).

218

En sifflant, la Fléchette vient se planter juste entre vos sourcils. Si vous possédez la discipline de l'Immunité aux Poisons, rendez-vous au [244](#). Sinon, rendez-vous au [256](#).

219

Le soldat abat sa longue épée plate. Votre DEFENSE, alors que vous bondissez en arrière, est de 9. Si vous êtes encore en vie, vous ripostez en tentant la Patte du Tigre (rendez-vous au [233](#)), ou le Cheval Ailé (rendez-vous au [101](#)).

220

A la sortie d'un tournant, votre torche éclaire soudain un encadrement de porte se découpant sur la paroi droite du souterrain. Vous vérifiez naturellement qu'elle ne dissimule pas quelque piège. Puis vous faites jouer doucement sa serrure. La porte s'ouvre alors sur un tunnel très pentu et partant en oblique sur la gauche. L'air y est humide. A l'intérieur, rien ne bouge. Allez-vous l'examiner (rendez-vous au [90](#)), ou préférez-vous continuer votre chemin sans vous attarder (rendez-vous au [76](#)) ?

221

Vous jetez à terre la perle de cristal que le Prince des Elfes vous a donnée pour l'avoir protégé des chacals de mer. En se brisant, elle laisse échapper une goutte bleutée sur le sol humide, qui se transforme aussitôt en une étendue liquide, d'où une véritable lame de fond s'élève. Bientôt, une énorme masse liquide vous domine de toute sa hauteur. D'un ton sec, vous lui ordonnez d'attaquer Mardohl, et elle déferle sur le monstre dans un bruit assourdissant. La salle tout entière tremble sous le poids du déluge soudain libéré, qui tente d'engloutir le fils du dieu Nil. Mais ce dernier est le plus fort et l'eau disparaît vite en milliers de gouttelettes qui se volatilisent dans l'air. Une nouvelle fois, vous devez avoir recours aux arts martiaux. Rendez-vous au [301](#). Notez cependant que Mardohl a

déployé une telle énergie pour vaincre la masse liquide qu'il a perdu 14 points d'ENDURANCE.

222

Vous décidez d'abandonner là cette poche pourpre, cette espèce de baudruche gonflée d'air, cette outre répugnante, et de passer votre chemin. Rendez-vous au [21](#).

223

Au dernier moment, la baleine fait un brusque écart, ce qui vous permet d'apercevoir qu'un poignard de cristal est planté dans le dos de l'animal, non loin de l'évent. Vous attrapez l'une de ses nageoires et, au prix d'un violent effort, vous vous hissez sur son dos et parvenez à retirer l'arme. Elle coule à pic dans les profondeurs insondables de la mer. Le cétacé continue sa route sans que vous sachiez s'il a seulement ressenti un quelconque soulagement, ou même s'il s'est rendu compte de votre présence. Le triton, quant à lui, est rapidement hors de vue. Rendez- vous au [264](#).

224

Au petit matin, vous vous éveillez frais et dispos. Vous asseyant en tailleur, vous méditez sur votre mission. Jusqu'ici tout s'est à peu près bien déroulé, puisque vous venez d'atteindre la Mer Infinie. Mais est-il prudent d'attendre pendant vingt jours *Le Vent du sud*, le bateau du

prince barbare ? Ne serait-il pas plus sage d'aller tenter votre chance à Wargrave ? Si vous choisissez la première solution, rendez-vous au [193](#). Si vous préférez la seconde, rendez-vous au [179](#).

225

Vous êtes encore bien haut au-dessus de la cour intérieure, lorsque deux carreaux d'arbalète sont tirés contre vous. L'un vous atteint à la jambe, l'autre au poignet, ce qui vous fait perdre l'équilibre. Vous vous écrasez au pied du mur après une chute vertigineuse.

226

Vous êtes prêt à frapper quiconque franchira la porte. Vous ne faites pas plus de bruit qu'une souris. Des frissons vous parcourent l'épine dorsale. Votre respiration est silencieuse et profonde. Aucun bruit ne vous parvient, hormis le léger bruissement de la fontaine ornant la cour intérieure et, au-dehors, le chant des grillons. Soudain, il vous semble entendre une sorte de froissement — ou plus exactement un bruit de déchirure derrière votre dos. Vite, vous faites un pas en avant ; mais trop tard ! La lame de l'épée qui vient de traverser le mur de papier huilé vous a transpercé le gras de la hanche, vous faisant perdre votre sang en abondance. Vous pouvez retrancher 3 points de votre total

d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous vous retournez d'un bloc en poussant un juron... pour voir la lame, miroitante comme la surface d'un lac en hiver, disparaître, comme avalée par le mur. Si vous voulez mener à bien votre mission, il est évident que vous devez impérativement vous débarrasser de votre mystérieux adversaire. Aussi, allez-vous grimper sur le toit (rendez-vous au [334](#)), pénétrer dans la pièce (rendez-vous au [322](#)), ou frapper le mur d'un Cheval Ailé à l'endroit même où l'épée a surgi (rendez-vous au [308](#)) ?

227

Vous ne sentez rien lorsque le nuage vous enveloppe et, quelques secondes plus tard, il disparaît. Tout cela n'était qu'une simple illusion. Bondissant alors sur Tyutcheff, vous tentez de le frapper ; mais son manteau noir a le pouvoir magique de fausser les distances. Il est, en fait, plus loin que vous ne le pensiez, et vous ne rencontrez que le vide. A ce moment précis, votre instinct vous avertit d'un danger. Vous vous retournez brusquement. Cassandra était près de vous planter son épée dans le dos. Sans hésiter, vous passez à l'attaque. Rendez-vous au [121](#).

228

Le premier Gobelin essaie de vous embrocher avec sa lance mais, rapide comme l'éclair, vous esquissez un saut de côté. Votre DEFENSE est de 6. Si vous échouez, le choc vous projette en arrière, et vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, ou si vous avez esquivé le coup de lance, vous poursuivez le combat sans attendre. Rendez-vous au [246](#).

229

A peine avez-vous répondu que l'un des gardes fronce les sourcils et vous demande aussitôt de l'attendre un moment. Une minute d'angoisse profonde s'écoule lentement. Il revient enfin et vous adresse un signe de tête. « C'est bon. vous pouvez entrer », vous dit-il d'un ton sec. Ce que vous faites. La tente qu'éclairent de nombreuses torches est large et spacieuse. Les affaires d'un commandant en campagne traînent çà et là. Deux hommes sont absorbés dans l'étude d'une carte d'état-major dépliée sur une grande table. L'un est corpulent, d'une élégance quelque peu tapageuse ; l'autre est grand et très maigre. Il porte, par ailleurs, un arc de forme bizarre. Lorsque vous entrez, tous deux lèvent la tête un instant. Le premier vous dit : « Un moment ! » d'une voix douce et plutôt chaleureuse, puis, en se tournant vers son compagnon, il ajoute : « Non, Akira. Il faut forcer la passe... » Celui-ci réplique : « Attention, seigneur Jikkyu. Kiyamo l'aura certainement prévu. » La discussion se

poursuit ainsi. Allez-vous en profiter pour lancer un Shuriken sur Jikkyu (rendez-vous au [259](#)), ou une Fléchette Empoisonnée, si vous en possédez la discipline (rendez-vous au [269](#)), ou préférez-vous attendre une occasion plus favorable — qu'Akira se retire, par exemple (rendez-vous au [282](#)) ?

230

L'étoile explose contre votre torse avec la violence d'un Poing de Fer soutenu par la Force Intérieure. Vous perdez 9 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous repartez à l'attaque (rendez-vous au [290](#)). Vous pouvez également vous précipiter dans le nuage jaune en espérant ainsi lui échapper (rendez-vous au [330](#)).

231

Vous pointez la bague sur Mardohl tout en criant : « Rahelios ! » Et l'Etoile du Soleil vous explose au visage, ce qui vous fait perdre 4 points d'ENDURANCE. Cette crapule de magicien a certainement dû vous communiquer une formule erronée. Vous avez toutefois la vie sauve. Vous constatez, par ailleurs, qu'une étoile a bien jailli de la bague. Le monstre l'a pris en pleine poitrine. Fou de douleur, il se dresse maintenant de toute sa hauteur. Et vous ne pouvez compter que sur votre entraînement de

Ninja pour vous défendre. Rendez-vous au [301](#). Mais notez auparavant que le total d'ENDURANCE de votre adversaire n'est plus que de [12](#).

232

Vous vous lancez, pieds en avant, vers Cassandra qui, surprise, ne peut éviter le ciseau que vous lui portez. Au moment même où elle touche le sol, vous lui sautez sur les épaules. Après l'avoir ainsi immobilisée, vous la frappez de toutes vos forces. Un coup de poing sur la tempe suffit à la neutraliser. Elle pousse un cri bref et retombe inerte. Vous avez juste le temps de vous relever avant que Tyutcheff ne s'élançe sur vous. Rendez-vous au [281](#).

233

Une nouvelle fois le garde du Donjon fend l'air de sa longue épée plate. Vous profitez alors de votre position légèrement surélevée pour lui donner un coup de poing à la base du cou.

GARDE DU DONJON DEFENSE contre la Patte du Tigre : 5

ENDURANCE:12 DOMMAGES: 1D

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [249](#). Sinon, vous devez esquiver la pointe de sa

longue épée plate. Votre DEFENSE est de 8. Si vous survivez à cet Assaut, vous pouvez tenter le Cheval Ailé (rendez-vous au [101](#)), ou la Patte du Tigre (revenez alors au début de ce paragraphe).

234

Comme vous vous apprêtez à vous endormir, l'opale se met à briller à votre doigt. L'éclat de la pierre s'intensifie jusqu'à occuper entièrement votre champ de vision. Dans ce halo lumineux apparaît alors le visage émacié du conseiller d'Ulrik Skarsang, et vous remarquez qu'un Tourbillon Noir est tatoué sur sa joue droite. Son front est plissé de rides, et il regarde tout autour de lui, essayant à l'évidence de vous voir. Une voix étrange vous interroge soudain : « Où êtes-vous, étranger? Pourquoi ne puis-je vous voir? Le calice aurait dû dévoiler votre imposture ! Vous êtes celui qui a tué Manse, le Mage de la Mort. Où êtes-vous donc ? » La voix se tait. L'opale redevient aussitôt opaque. Vous réalisez à cet instant, et non sans effroi, que le conseiller est un sectateur de Némésis. Vous décidez de passer la nuit caché dans les rochers, non loin d'un promontoire. Le matin se lève, frais et radieux. Allez-vous attendre là pendant vingt jours l'arrivée du *Vent du sud*, le bateau du prince barbare (rendez-vous au [193](#)), ou

préférez- vous plutôt tenter votre chance du côté de Wargrave (rendez-vous au [179](#))?

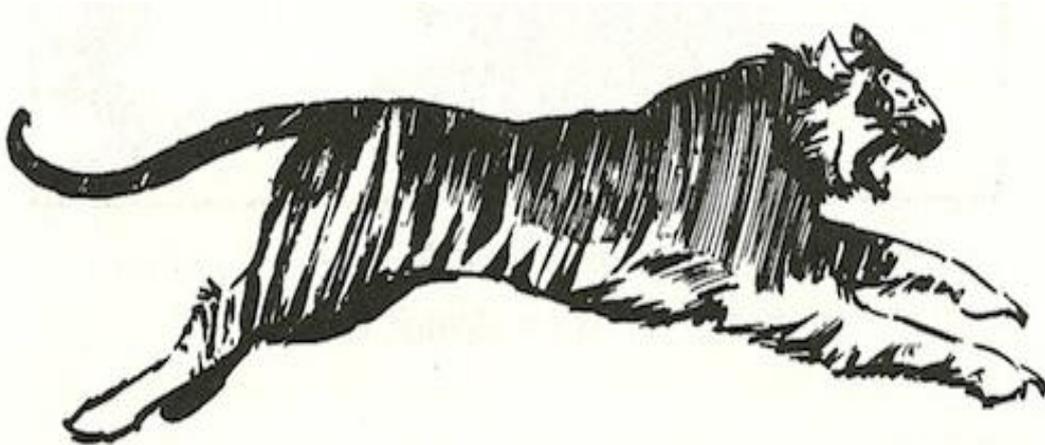
235

Vous vous éloignez des montagnes escarpées de la Dent du Lutin. Après plusieurs kilomètres de marche, vous faites halte et, vous allongeant dans un creux d'herbe, vous ne tardez pas à sombrer dans un profond sommeil. Vous en êtes tiré par une pluie fine. Une belle journée d'été commence ! Ce repos bienvenu vous fait gagner 4 points d'ENDURANCE. Au loin, la Mer de l'Etoile étincelle sous les premiers rayons du soleil levant. Frais et dispos, vous vous mettez en route en direction de l'ouest, vers la Mer Infinie, de façon à éviter la traversée du Manmarch où vous vous connaissez maintenant de nombreux ennemis. Les seuls êtres dignes d'intérêt que vous croisez sur votre chemin sont des nains des montagnes, de petits êtres charmants et trapus. Après deux jours de voyage, vous laissez derrière vous les terres boisées et grimpez sur les premiers contreforts de collines coniques. Vers la fin de la journée, vous ressentez une irritation de plus en plus vive sous les aisselles ; et vous remarquez alors, à votre grande horreur, que vous êtes recouvert de vilaines cloques noires de la tête aux pieds. Mais vous ne pouvez rien faire d'autre que de continuer votre chemin. Rendez-vous au [415](#).

Grâce à un dernier effort de volonté, vous sombrez dans un état d'hypnose méditative propre aux Ninjas de l'Ile des Songes Paisibles, entraînés à ralentir leur métabolisme. Votre esprit quitte le monde physique. Vous ne pouvez plus être victime de l'hypnose magique. Vous entendez encore distinctement des cris de rage près de vous. Enfin, après un moment, vous éprouvez une étrange sensation de chaleur sur vos jambes et vous reprenez aussitôt vos esprits. Rendez-vous au [287](#).

Une fois de plus vous vous remettez à courir, les jambes lourdes de fatigue. Le tunnel fait deux coudes que vous dépassez sans ralentir votre allure, avant de déboucher sur une intersection. Un escalier grossièrement taillé part sur votre droite. Un autre souterrain s'ouvre sur la gauche. Vous vous arrêtez pour faire le point, mais un autre groupe de Gobelins apparaît alors en haut de l'escalier. A croire que ces maudites créatures ne vous laisseront jamais en paix ! Vous prenez le souterrain. Chemin faisant, il vous semble qu'il tourne sur lui-même, comme s'il vous ramenait à votre point de départ. Mais comment avoir le moindre sens de l'orientation dans ce maudit labyrinthe ! Vous êtes descendu très profondément avant

de réaliser que plus personne ne vous poursuit. Au détour d'un virage, votre torche éclaire partiellement une scène dont l'horreur vous fait arrêter net, le cœur cognant sourdement dans votre poitrine. Rendez-vous au [174](#).



238

Si vous savez très exactement quel type de créatures hante ces lieux, rendez-vous au [199](#). Sinon, rendez-vous au [188](#).

239

Votre Shuriken vient se planter dans son épaule. L'homme hurle de douleur, lâche prise, et tombe du plafond. Il parvient toutefois à se rétablir d'un coup de reins. Et, prouesse phénoménale, il réussit alors à retirer l'arme de son épaule et à vous la renvoyer avant même de toucher terre ! Vous n'avez que le temps de baisser la tête. L'étoile silfle au-dessus de vous et s'en va transpercer la cloison de papier située derrière

vosre dos. L'arme tombe dans la cour intérieure avec un bruit métallique. Seuls, des lambeaux de la cloison en papier agités par la brise nocturne troublent à présent le silence. Vous pouvez noter que votre adversaire a perdu 3 points d'ENDURANCE. Il ne renonce pourtant pas à la lutte. Il tire son épée à deux mains dans un geste incroyablement rapide et pousse un cri terrible tout en se présentant à vous de profil, le pied droit en avant, le genou gauche fléchi, les bras tendus et l'arme pointée sur votre gorge. Vous commencez tous deux à tourner prudemment l'un autour de l'autre. Rendez-vous au [22](#).

240

Non sans peine, vous parvenez à arracher le dard de votre épaule. Le venin est cependant si violent qu'il parvient à atteindre votre cœur. Vous perdez immédiatement 5 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous reprenez le combat. Rendez-vous au [301](#).

241

Les yeux du magicien ne sont plus que d'étroites fentes, alors qu'il observe avec la plus grande méfiance votre costume noir de Ninja. « Je ne donnerai jamais la bague de l'Etoile du Soleil à qui adore Torremalku le Tueur ! » vous dit-il. Vous savez que Torremalku est le dieu des Assassins ; et vous vous empressez de lui dire

que vous ne faites pas partie de ses adorateurs. Rendez-vous au [151](#).

242

L'un des gardes vous demande de l'attendre ici et il pénètre dans la tente. Il n'a pas plutôt disparu qu'une flèche vient se planter dans votre poitrine. Vous tombez comme une masse sur le sol, le corps ensanglanté. Un homme de haute taille, très maigre et portant un arc de forme curieuse, sort à cet instant de la tente et vous lance en ricanant : « Je suis Akira. Quel message vous ai-je donc demandé de porter ? » Dernière question qui vous sera à tout jamais posée... Votre aventure se termine ici.

243

Le premier chien de combat reçoit un coup de poing sur le crâne, qui l'envoie rouler à terre. Le deuxième, toutefois, vous saisit au poignet. Vous avez beau secouer votre bras en tous sens pour lui faire lâcher prise, ses mâchoires vous enserrent l'avant-bras comme un étau. Un troisième surgit et vous saute à la gorge. C'en est fini de vous. Rôdant à l'écart, les limiers attendent patiemment que les chiens de combat aient fini de s'acharner sur votre dépouille pour manger leur content.

244

Vous reconnaissez sans hésiter l'odeur âcre du venin du poisson-araignée, mais vous n'avez aucune inquiétude : vous savez que votre corps peut surmonter ses effets foudroyants. Cependant une vague de douleur accompagnée de nausées s'empare de vous. Vous titubez. Votre adversaire, désormais assuré de sa victoire, vous lance un Shuriken. Vous essayez vainement de l'esquiver, mais l'arme pénètre dans votre cuisse, ce qui vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. Si vous demeurez en vie, la nausée s'estompe rapidement. Vous arrachez le projectile de votre jambe, à la grande surprise du Ninja. Vous pouvez lire le doute dans ses yeux et entendre le bruit de sa respiration. Mais, se reprenant dans l'instant, il saisit son épée à deux mains dans un geste d'une incroyable rapidité. Il se présente maintenant à vous de profil, le pied droit en avant, le genou gauche fléchi, les bras tendus et l'épée pointée vers votre gorge. Vous commencez tous deux à tourner prudemment l'un autour de l'autre. Rendez-vous au [22](#).

245

Votre coup décourage le chacal de mer de repasser à l'attaque. Mais un autre, à cet instant, vous saisit les jambes entre ses terribles mâchoires et vous secoue comme une poupée de chiffon. Le sang que vous perdez aussitôt en

abondance les rend comme fous. Ils vous déchirent à pleines dents. Vous êtes totalement impuissant dans cet élément qui est le leur et qui vous est hostile, et la meute finit de déchiqeter votre dépouille pantelante. Les Parchemins de Ketsuin sont perdus à jamais.

246

Allez-vous tenter de les frapper à coups de poing (rendez-vous au [258](#)), à coups de pied (rendez-vous au [273](#)), ou préférez-vous essayer de désarçonner l'un d'eux (rendez-vous au [299](#)) ?

247

Ça n'est pas facile ! Mais vous parvenez néanmoins à vous saisir du poignard de Cassandra et de la fiole contenant le poison dont vous enduisez maladroitement la lame. Vous ne prenez même pas le soin d'ajuster votre coup : la lame tranche net l'un des avant-bras de la monstrueuse créature qui pousse un cri sauvage. Ses anneaux desserrent un instant leur étreinte. Vous en profitez pour vous en libérer avant qu'ils se contractent de nouveau dans l'ultime spasme de la mort. Maintenant votre préoccupation essentielle est de libérer la fillette. Vous courez vers elle et la détachez. La pauvre enfant est dans un état d'hébétude totale. Aussi c'est en la portant que vous la ramenez à

ses parents. Vous voyant arriver, tout le village vient à votre rencontre. Les uns crient de joie, les autres vous embrassent. Tous vous pressent de bien vouloir assister à la fête qu'ils ont préparée en votre honneur. Vous vous dites désolé, mais il vous faut partir au plus vite. Après un repas rapide, vous reprenez la route pour le palais du seigneur Kiyamo, avec la bénédiction de tous ces braves gens éperdus de reconnaissance. Rendez-vous au [350](#).

248

Cassandra vous fixe droit dans les yeux, guettant la moindre hésitation dans votre regard. Vous lui portez alors un coup de pied à la rotule, suivi d'un autre au visage. Mais c'est sans la moindre difficulté qu'elle évite le premier, et qu'elle pare le second de son épée, qui vous inflige par la même occasion une cruelle blessure. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, Tyutcheff s'élançe à présent vers vous. Vous essayez de toutes vos forces de parer leurs attaques conjuguées. C'est comme si la pointe d'une seule épée vous attaquait maintenant de toutes parts. Ils sont d'une adresse telle qu'il vous semble combattre dix adversaires et non deux. Au bout d'un moment, vous ne pouvez que reculer, et Tyutcheff en profite pour essayer de vous frapper à la hanche. Votre DÉFENSE contre cet

Assaut est de 6, et vous ne pouvez utiliser la Parade. Si vous échouez, vous perdez 7 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à cet Assaut, vous pouvez tenter la Mort Feinte, si vous en possédez bien entendu la discipline (rendez-vous au [317](#)), ou continuer de vous défendre du mieux que vous le pouvez (rendez-vous au [331](#)).

249

Le cou du garde se brise dans un craquement plaisant. Son corps totalement désarticulé dégringole au bas des escaliers où un homme gigantesque, le lieutenant du corps de garde, le piétine en vous donnant l'assaut. Allez-vous vous enfuir par le toit du Donjon pour tenter un bond fantastique qui vous permettrait d'atterrir dans les douves entourant les hauts murs du château (rendez-vous au [34](#)), ou préférez-vous continuer à combattre bravement (rendez-vous au [161](#)) ?

250

A l'instant où la silhouette — sûrement un autre Ninja — fixe de nouveau ses crampons-griffes de chat dans le plafond, votre Shuriken se fiche à l'endroit même qu'il vient de quitter. Voyant cela, il se laisse brusquement tomber du plafond. Dans sa chute, ses mains libèrent un Shuriken presque identique au vôtre. Il se pose en douceur sur ses pieds. Si vous possédez la discipline de

l'Œil d'Aigle, rendez-vous au [285](#). Sinon, rendez-vous au [296](#).

251

A l'évidence, les redoutables coups que vous lui portez blessent le monstre. Mais vous ne pouvez éviter que sa queue de scorpion s'abatte sur vous et vous plante son dard dans l'épaule. Le venin qu'elle vous injecte n'est autre que le sang du dieu Nil, le plus virulent de tous les venins. Si vous possédez la discipline de l'Immunité aux Poisons, rendez-vous au [240](#) ; sinon votre mort n'est l'affaire que de quelques minutes. Vous avez été vaincu par Mardohl, le fils du dieu Nil, l'une des plus redoutables créatures du monde d'Orb.

252

Le souterrain descend maintenant en pente douce, et débouche bientôt sur une volée de marches. Vous les dévalez quatre à quatre pour atterrir dans une caverne au centre de laquelle se dresse un gros rocher vaguement taillé. Juste derrière cette sorte de menhir s'ouvre un précipice si profond que votre torche ne peut en éclairer le fond. Au-delà du précipice, vous distinguez l'ouverture d'un nouveau tunnel. Si vous désirez examiner le rocher, rendez-vous au [238](#). Si vous préférez ne pas vous attarder en ces lieux et vous éloigner au plus vite de cet

inquiétant précipice, vous vous engouffrez dans le tunnel. Ren- dez-vous au [220](#).



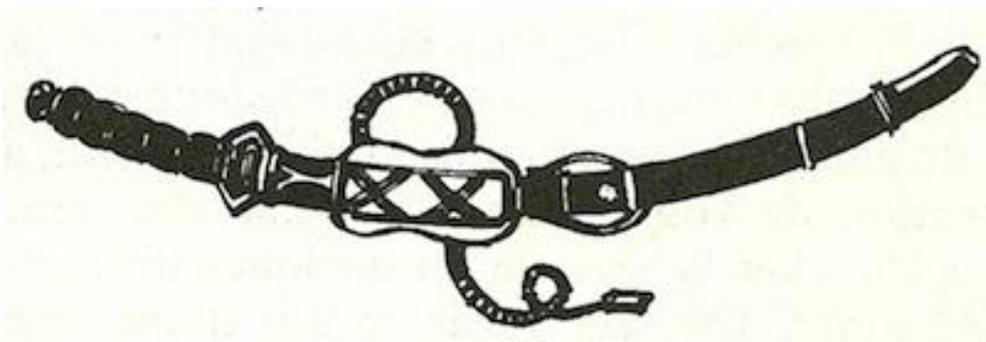
253

Le roi des Gobelins s'effondre sur le sol, les bras en croix, suivi de peu dans sa chute par l'Épée Dansante. Vous n'avez que le temps de la ramasser, car le tunnel s'emplit soudain des hurlements des Gobelins rendus fous furieux par la mort de leur monarque. Allez-vous vous enfuir à toutes jambes dans le tunnel (rendez-vous au [237](#)), ou préférez-vous vous retourner contre ces nouveaux adversaires l'Épée Dansante à la main (rendez-vous au [215](#)) ?

254

Cassandra vous fixe droit dans les yeux, guettant la moindre indication qui pourrait lui permettre d'anticiper votre attaque. Rapide comme l'éclair, vous lancez votre poing en la visant à la tempe. Sa DEFENSE contre votre Poing de Fer est de 8. Si votre coup porte, sa

force l'assomme immédiatement, et elle s'écroule comme une masse. Rendez-vous au [281](#). Si vous échouez, sa riposte est immédiate : son épée vous transperce le bras et vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à cet Assaut, vous pouvez pratiquer la Mort Feinte, si vous en possédez la discipline (rendez-vous au [317](#)), ou continuer de vous défendre aussi vaillamment et aussi habilement que possible (rendez-vous au [331](#)).



255

Comme vous esquivez le carreau d'arbalète, vous entendez un bruit sec sur votre gauche. Si vous possédez la discipline de l'Œil d'Aigle, rendez-vous au [186](#). Sinon, rendez-vous au [196](#).

256

Vous reconnaissez avec horreur l'odeur âcre du venin du poisson-araignée. Mais, étrangement, votre familiarité avec la mort vous permet de la voir venir avec calme et sérénité. Le poison agit en vous et produit ses premiers effets. Vous tombez à genoux, le corps bientôt parcouru par

les spasmes annonciateurs de la fin. Vous agonisez alors que de violentes brûlures vous torturent l'estomac. A cet instant, vous percevez les pas de votre adversaire. L'homme s'approche et, se penchant vers vous, il vous dit : « Je suis un Ninja, adepte de la Voie du Scorpion. Ainsi ai-je prouvé que cette Voie est supérieure à celle du Tigre, tout comme le pouvoir de Némésis prévaut sur celui de Kwon. Néanmoins, vous vous êtes conduit dignement en recevant le coup fatal. Votre mort vous honore, vous et les vôtres. » Sur ces mots, il vous décapite d'un seul coup d'épée. Au moins n'aurez-vous pas vécu les tourments épouvantables du plus terrible des empoisonnements. Votre aventure se termine ici.

257

Le magicien hésite un instant puis hurle : « Eloignez- vous ! Vous êtes un Ninja ! Moi, je n'ai pas de poison sur moi ! Je suis un thaumaturge, un véritable magicien ! Mais quelle importance, je ne veux pas discuter avec un adepte de Torremalku le Tueur. » Une expression de lassitude est apparue sur son visage tandis qu'il parlait. Et maintenant qu'il s'est tu, il dirige à nouveau le chaton de sa bague vers vous. Sans doute, dans sa crainte, vous a-t-il pris pour un adepte de ce Torremalku, le dieu des Assassins. Aussi, allez-vous essayer de le

convaincre que vous êtes un dévot de Kwon le Rédempteur (rendez-vous au [266](#)), vous défendre de votre bonne foi en essayant de lui faire comprendre que vous n'êtes pas un assassin (rendez-vous au [151](#)), ou préférez-vous tenter de le neutraliser avant qu'il ne vous jette un sort (rendez-vous au [290](#)) ?

258

Les Gobelins utilisent maintenant leurs épées courtes et pointues. Leurs abominables montures, quant à elles, essaient de vous planter leurs incisives dans les jambes ! Vous vous tournez vers Tune d'elles et vous lui envoyez un Poing de Fer particulièrement musclé. Vous pouvez attaquer l'adversaire de votre choix.

	END.	DEF.	DOM
GOBELIN/1	7	6	1D
GOBELIN/2	8	6	1D
Premier RAT	9	5	1D
Second RAT	9	5	1D

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [313](#). Sinon, préparez-vous à subir une furieuse contre-attaque avec une DEFENSE de 6, si vous faites face à trois ou quatre adversaires, ou de 8 s'il

n'en reste qu'un ou deux. Chacun de ces adversaires vous portera un Assaut, et vous ne pourrez parer qu'une seule fois. Si vous survivez à cette riposte, vous pouvez maintenant tenter un nouveau coup de poing (revenez alors au début de ce paragraphe), ou un coup de pied (rendez-vous au [273](#)).

259

Avec une remarquable rapidité, vous plantez un Shuriken dans le cou de Jikkyu. Vous avez visé juste. Cependant, sans que vous puissiez comprendre pourquoi, la blessure causée n'a que très peu d'effet sur le guerrier. Seule, une légère égratignure témoigne de l'impact de l'arme. En un instant Akira a bandé son arc, et maintenant Jikkyu appelle sa garde. Vous parvenez à éviter la première flèche d'Akira, mais non la meute des gardes qui vous cernent de toutes parts. Vous combattez avec courage, distribuant force coups de pied et coups de poing.

C'est à ce moment précis que la seconde flèche de l'archer au visage émacié vous transperce la gorge de part en part. Vous vous effondrez dans une mare de sang. Ainsi s'achève votre aventure.

260

Vous profitez du fait qu'il ne vous a pas encore aperçu pour bondir de derrière le coffre et jeter la poudre éclair. Vous replongez aussitôt

derrière votre abri où vous frottez votre briquet. Le silex percuté fait jaillir une étincelle dans un bruit sec. La silhouette se retourne, à l'instant même où un éclair formidable inonde la pièce d'une lumière intense. Vous avez juste le temps de fermer les yeux. Pendant une fraction de seconde, la lumière est tellement forte que vous la percevez à travers vos paupières closes. Sitôt la pénombre revenue, vous lancez votre Shuriken. Rendez-vous au [239](#).

261

Vous réalisez un peu tardivement qu'il vous sera sans doute impossible de lui donner ce coup de pied, car il vous charge dans l'escalier, bouclier en avant. Puisqu'il se tient à un niveau bien inférieur au vôtre, il vous est en effet difficile de le frapper aux jambes. N'ayant pas d'autre choix, vous lui donnez un coup de pied au hasard. Il le reçoit dans le bouclier. Ce qui, naturellement, n'arrête pas sa course. Pris par son élan, son bouclier vous heurte de plein fouet et vous projette violemment en arrière. Dans le même temps, les autres gardes gagnent le toit du Donjon à leur tour. Vous voilà encerclé. Toutefois, vous pouvez encore fuir par le toit et, de là, tenter de sauter dans les douves en contrebas (rendez-vous au [34](#)). A moins que vous ne préfériez pratiquer la Mort Feinte si vous en possédez la discipline (rendez-vous au

[178](#)), ou jeter de la poudre éclair, s'il vous en reste, sur le brasier rougeoyant (rendez-vous au [192](#)). Mais vous pouvez également choisir de combattre pied à pied (rendez-vous au [206](#)).

262

Rien à faire. Votre volonté est impuissante à résister au regard hypnotique de Hyéna. Peu à peu la conscience de vous-même vous quitte. Vous êtes devenu le fidèle serviteur de l'être reptilien, et c'est vous, et non plus le O-Bakemono, qui, dorénavant, allez terroriser le village. C'est vous aussi qui remettrez les Parchemins de Ketsuin aux adeptes de Vile.



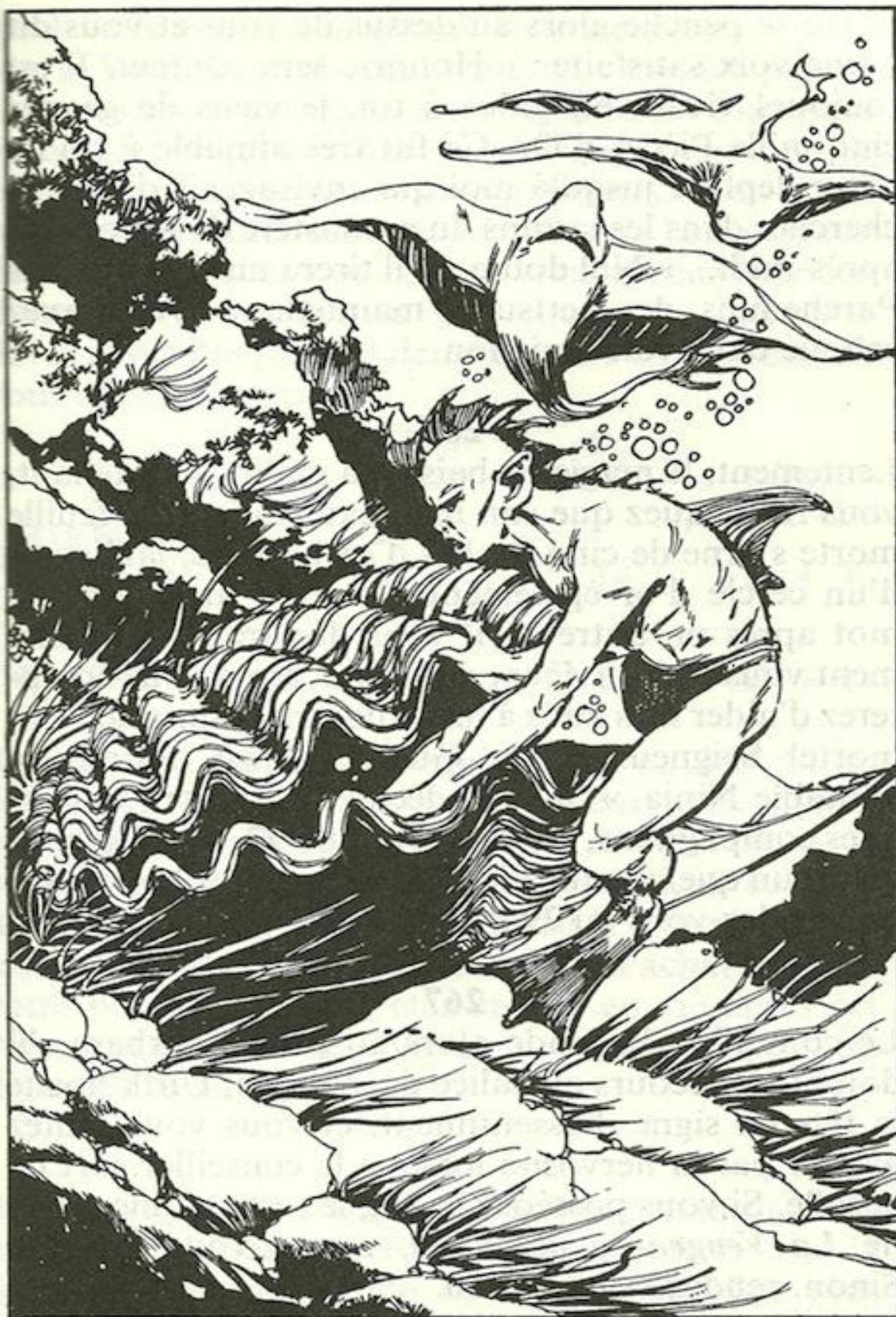
263

Vous reconnaissez l'odeur âcre du poison du poisson-araignée mais vous n'éprouvez aucune inquiétude, car vous savez que votre corps peut surmonter ses effets foudroyants. Néanmoins, une vague de douleur accompagnée de nausée s'empare de vous et vous fait tituber. Votre adversaire, désormais assuré de la victoire, vous

lance un Shuriken. Vous essayez vainement de l'esquiver. L'arme pénètre dans votre cuisse. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous demeurez en vie, la nausée s'estompe rapidement, et vous ôtez le projectile de votre jambe, à la grande surprise du Ninja. Vous pouvez lire, à cet instant, le doute dans son regard et entendre sa respiration précipitée. Vous profitez de son hésitation pour l'attaquer à nouveau. Allez-vous tenter l'Eclair Brisé (rendez-vous au [55](#)), la Patte du Tigre (rendez-vous au [304](#)), ou le Tourbillon (rendez-vous au [87](#)) ?

264

Accroché au dos de la baleine, respirant sans difficulté grâce à la bulle d'air, vous traversez un banc de poissons-démons avant de plonger à travers un écran de concombres de mer géants vers une vaste étendue de sable doré. Le cétacé semble à l'évidence se diriger vers un endroit précis et, en effet, vous ne tardez pas à apercevoir un énorme bénitier. Le gigantesque coquillage s'est refermé sur la jambe d'un Elfe à la peau bleue, le retenant ainsi prisonnier. Sans ralentir son allure, la baleine fonce, corne en avant, sur le bénitier qu'elle transperce sans coup férir, libérant ainsi l'Elfe bleu. Le choc vous a fait perdre l'équilibre et vous vous débattez dans l'eau lorsque vous apercevez toute



264 *Le gigantesque coquillage s'est refermé sur la jambe d'un Elfe à la peau bleue, le retenant prisonnier.*

une bande de chacals de mer se précipiter vers vous. La panique vous saisit mais, avant même que vous n'ayez pu esquisser le moindre mouvement, la baleine file droit sur les nouveaux venus, alors que l'Elfe, vous attrapant par vos vêtements, vous entraîne à grande vitesse vers la surface. Si vous décidez de le suivre, rendez-vous au [375](#). iMais si vous préférez vous tirer de ce mauvais pas par vos propres moyens, rendez-vous au [392](#).

265

Le carreau de l'arbalète d'argent tenue par la troisième main part avec une courte vibration et vient se planter dans votre cœur. Vous vous effondrez sur les dalles de marbre pavant le temple. Mandrake se penche alors au-dessus de vous et vous dit d'une voix satisfaite : « Honoric sera content. Il est toujours vivant et, grâce à toi, je viens de gagner cinq mille Pièces d'Or. Ce fut très aimable à toi de t'être déplacé jusqu'à moi qui envisageais d'aller te chercher dans les jardins du monastère de Kwon, cet après-midi... » Nul doute qu'il tirera un bon prix des Parchemins de Kettsuin, maintenant. Vous avez échoué dans votre mission.

266

Lentement, le magicien baisse sa main. Maintenant, vous remarquez que son manteau couleur de feuille morte s'orne de cinq flèches

d'or brodées, jaillissant d'un cercle d'or également. C'est en articulant un mot après un autre qu'il vous déclare : « Si réellement vous êtes un dévot de Kwon, alors vous accepterez d'aider mes amis à lutter contre l'esprit de l'Immortel Seigneur de la Guerre. Ainsi agirait un véritable Ninja. » Si vous décidez de porter secours à ses compagnons, rendez-vous au [397](#). Mais si, craignant un quelconque piège, vous préférez bondir sur lui, rendez-vous au [290](#).

267

Le conseiller demande alors au prince barbare s'il doit avoir recours au calice des visions. Ulrik hoche la tête en signe d'assentiment, et vous vous sentez gagner par la nervosité lorsque le conseiller sort de la salle. Si vous possédez la bague sertie d'une opale de *La Vengeance du Ninja*, rendez-vous au [118](#). Sinon, rendez-vous au [110](#).

268

Votre pied se détend brusquement et vient frapper violemment à la tête le premier chien, alors même qu'il vous saute à la gorge. Il roule à terre, raide mort. Vous êtes cependant aussitôt assailli par les trois autres dogues à la fois. Vous faites tout pour vous défendre de ces fauves aux babines luisantes de bave, qui vous cernent de toutes parts. L'un d'eux parvient à planter ses crocs dans votre jambe avant de s'écrouler sous

vos coups. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous devez choisir lequel des deux derniers chiens restants vous allez attaquer.

	DEF.	END.	DOM.
CHIEN DE COMBAT/1	6	14	1D 4- 1
CHIEN DE COMBAT/2	6	12	1D + 1

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [353](#). Si les chiens sont toujours en vie, l'un d'eux vous saute à la gorge, pendant que l'autre tente de vous broyer le poignet entre ses puissantes mâchoires, si ce n'est déjà fait... Votre DEFENSE contre le premier chien est de 8, et de 6 contre le second qui s'acharne après votre poignet. Si vous êtes encore en vie après cet Assaut, continuez le combat en revenant alors au début de ce paragraphe.

269

Avec une rapidité et une précision stupéfiantes, vous crachez une Fléchette Empoisonnée vers le cou de Jikkyu. Elle atteint pile sa cible. Mais, fait plus incroyable encore, elle ne produit aucun effet sur le guerrier. Seule une

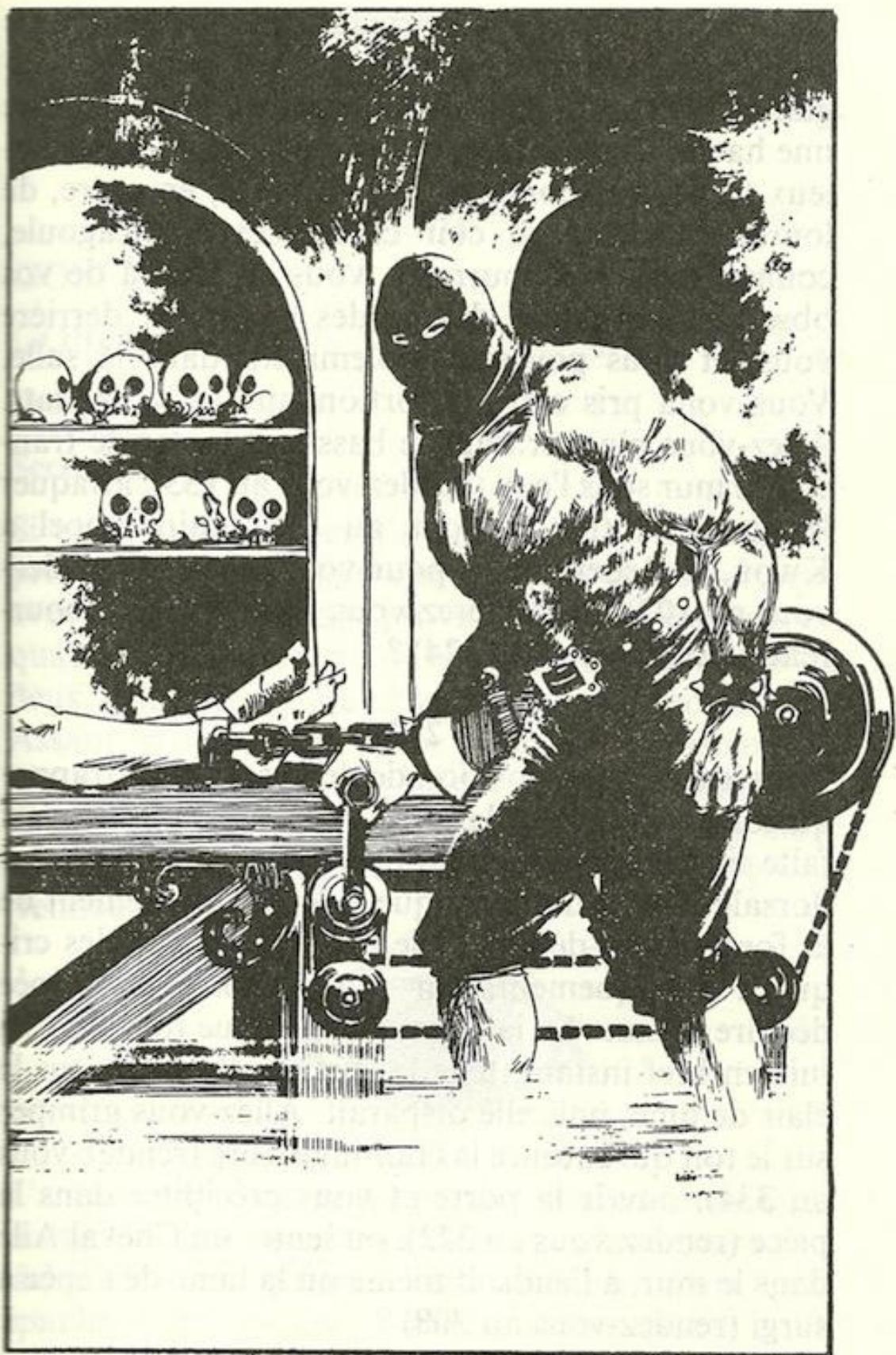
égratignure témoigne de l'impact. Akira, quant à lui, a déjà bandé son arc, tandis que Jikkyu ameute maintenant ses gardes. Vous réussissez à éviter la flèche d'Akira mais non les gardes qui, bientôt, vous cernent de toutes parts. Vous tentez de vous dégager à coups de pied et à coups de poing. C'est alors que la seconde flèche d'Akira vous transperce la gorge de part en part. Vous vous effondrez dans une mare de sang... Ainsi se termine votre aventure.

270

Vous passez rapidement devant l'entrée d'une caverne en cachant votre torche derrière votre dos. Votre ouïe vous prévient alors que le lieu est habité et que ses occupants sont sans doute nombreux, à en juger par les échos qui vous parviennent assez distinctement. Ce qui vous incite à accélérer l'allure. Rendez-vous au [252](#).

271

Un escalier se présente à vous, et vous en dévalez sans hésiter les marches quatre à quatre. Mais vous ralentissez brusquement en entendant un cliquetis de chaînes. Lentement, vous descendez les dernières marches jusqu'à une porte entrebâillée et vous restez un moment silencieux et immobile sur le seuil de la pièce souterraine qui s'ouvre devant vous. La lueur rougeoyante d'un brasero éclaire les lieux. Un



271 *Le bourreau actionne une roue crantée, étirant un peu plus les membres du supplicé.*

jeune garçon enchaîné à un mur roule de gros yeux en vous apercevant mais aucun mot ne sort de sa bouche. Vous êtes dans la chambre des tortures du Donjon. Une sellette à bascule suspendue au-dessus d'un bassin achèverait de vous en convaincre si c'était nécessaire. Vous remarquez que la pièce d'eau s'étend bien jusqu'au mur le plus éloigné de la salle. Des gémissements vous font tourner la tête. Un homme ligoté à un chevalet est en train de subir le supplice des pointes. Le malheureux pousse un cri déchirant lorsque le bourreau actionne une roue crantée, étirant ainsi un peu plus ses membres sanguinolents et près de se disloquer. Le bourreau porte une hache à la ceinture, et son dos massif et musculeux transpire abondamment. Il porte, en outre, de lourds bracelets en cuir cloutés et une cagoule, comme tout vrai bourreau. Vous en êtes là de vos observations quand des gardes surgissent derrière vous, et vous poussent violemment dans la salle. Vous voilà pris entre le tortionnaire et les soldats. Allez-vous plonger dans le bassin et tenter de franchir le mur sous l'eau (rendez-vous au [153](#)), attaquer le bourreau (rendez-vous au [138](#)), faire appel à Kwon, le Rédempteur, pour vous secourir (rendez-vous au [107](#)), ou préférez-vous vous livrer au bourreau (rendez-vous au [124](#)) ?

272

Vous attendez en position de défense, prêt à frapper quiconque franchira la porte. Votre respiration s'est faite silencieuse. Des frissons parcourent votre épine dorsale. Nul bruit autre que le léger bruissement de la fontaine au-dehors et le chant nocturne des criquets. Brusquement, sur votre droite, une épée déchire le mur. La lame vous a presque touché. Elle luit un bref instant, telle la surface d'un lac sous le clair de lune, puis elle disparaît. Allez-vous grimper sur le toit qui entoure la cour intérieure (rendez-vous au [334](#)), ouvrir la porte et vous précipiter dans la pièce (rendez-vous au [322](#)), ou tenter un Cheval Ailé dans le mur, à l'endroit même où la lame de l'épée a surgi (rendez-vous au [308](#)) ?

273

Les petites épées tranchantes des Gobelins sifflent tout autour de vous. Leurs montures, elles-mêmes, s'en mêlent et tentent de vous griffer et de vous mordre. Vous sautez comme un diable, vous préparant à tenter un redoutable Tigre Bondissant. Vous attaquez l'adversaire de votre choix.

	END.	DEF.	DOM
GOBELIN/1	7	6	1D

GOBELIN/2	8	6	1D
Premier RAT	9	5	1D
Second RAT	9	5	1D

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [313](#). Sinon, préparez-vous à subir une furieuse contre-attaque avec une DEFENSE de 6, si vous faites face à trois ou quatre adversaires, ou de 8 s'il n'en reste qu'un ou deux. Chacun de ces adversaires vous portera un Assaut, et vous ne pourrez parer qu'une seule fois. Si vous survivez à cette riposte, vous pouvez maintenant tenter un nouveau coup de pied (revenez alors au début de ce paragraphe), ou un coup de poing rendez-vous au [258](#)).



274

L'arbalète d'argent tenue par la troisième main de la statue du dieu se détend dans un claquement sec, lâchant un carreau qui vient se planter dans votre épaule. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous vous précipitez dans la rue. Votre sens aigu de l'orientation vous permet de vous diriger sans

détour vers le monastère de Kwon. Rendez-vous au [42](#).

275

Votre poing s'abat sur la tête du roi des Gobelins, au moment où l'Épée Dansante s'apprête à fendre la vôtre par le milieu :

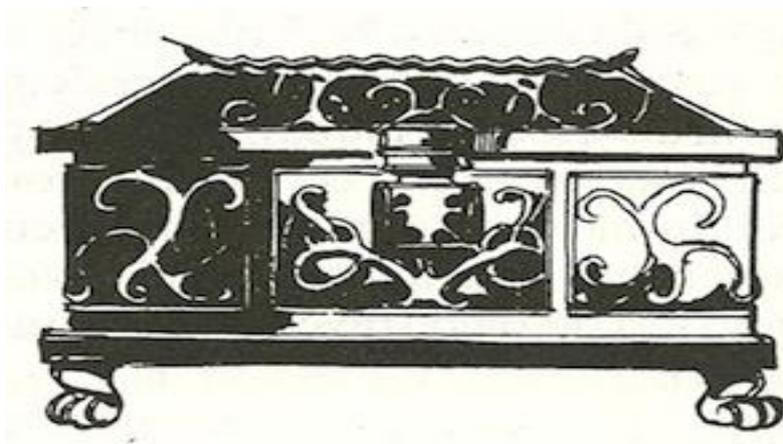
END. DEF. DOM.

ROI DES

GOBELINS 8 10 1D

EPEE DANSANTE - - 1D + 2

Vous êtes quelque peu troublé de devoir vous défendre contre l'Épée Dansante. Si vous avez tué le roi des Gobelins, rendez-vous au [253](#). S'il vit encore, votre DEFENSE est de 7 contre lui et de 6 contre l'Épée Dansante. Notez que vous ne pouvez parer qu'une seule attaque. Si vous survivez à cet Assaut, vous ripostez en tentant un nouveau coup de poing (revenez alors au début de ce paragraphe) ou l'Éclair Brisé (rendez-vous au [306](#)).



276

Par un effort de volonté surhumain et grâce à la discipline que vous avez acquise après plusieurs années d'entraînement rigoureux et de dures épreuves, vous parvenez à détacher vos yeux de ce visage hideux au regard vert hypnotique. Folle de rage devant votre résistance, la créature pousse de terribles cris.

L'effort produit vous a cependant épuisé. Vous titubez. A cet instant, vous ressentez une violente brûlure à la jambe. Rendez-vous au [287](#).

277

Le carreau de l'arbalète du garde siffle à vos oreilles. Vous sautez de côté et heurtez la porte qui s'ouvre sous le choc. Votre talon rencontre alors une dalle légèrement surélevée, laquelle, telle une trappe, bascule dans un bruit sec. Vous dévalez subitement au bas d'un escalier. Ses marches, comme vous le constatez rapidement,

descendent en pente raide sous le Donjon. Les murs suintent d'humidité. Un fracas de chaînes vous fait redoubler d'attention, tout particulièrement lorsque vous débouchez dans une vaste salle souterraine éclairée par la lueur rougeoyante d'un brasero. Un jeune garçon enchaîné à la muraille ouvre de grands yeux en vous apercevant, mais ne dit rien. Vous êtes sans nul doute dans la chambre des tortures du Donjon. Une sellette à bascule suspendue au-dessus d'un bassin achève de vous en convaincre. Vous remarquez encore que ce bassin semble se poursuivre par une conduite souterraine au-delà du mur le plus éloigné de la salle. Un homme ligoté à un chevalet est en train de subir le supplice des pointes ; le malheureux pousse un cri déchirant lorsque le bourreau actionne une roue crantée, étirant ainsi un peu plus ses membres sur le point de se disloquer. Le tortionnaire porte une hache à la ceinture, et son dos massif et musculeux transpire abondamment. Il porte, en outre, de lourds bracelets en cuir cloutés et une cagoule noire. Vous en êtes là de vos observations lorsque les gardes surgissent derrière vous et vous poussent violemment dans la salle. Vous voilà pris entre le tortionnaire et les hommes d'armes. Allez-vous plonger dans le bassin et tenter de franchir le mur sous l'eau (rendez-vous au [153](#)), attaquer le bourreau (rendez-vous au

[138](#)), faire appel à Kwon le Rédempteur, pour vous secourir (rendez-vous au [107](#)), ou bien préférez-vous vous livrer au bourreau (rendez-vous au [124](#)) ?

278

Tournant le dos à Mandrake et à l'ignoble effigie du dieu, vous vous précipitez vers la porte. *Tentez votre Chance*, en soustrayant 2 points de votre total de Destin, car vous êtes, ne l'oubliez pas, dans le temple de Torremalku le Meurtrier ; un lieu plutôt néfaste où la chance peut à tout instant vous abandonner. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [274](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [265](#).

279

A l'instant où le chacal de mer porte son attaque, vous enfoncez la Fléchette dans sa peau granuleuse. La créature meurt, foudroyée. C'est alors qu'un autre chacal vous happe la jambe et se met à vous secouer comme une vulgaire poupée de chiffon. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous poursuivez le combat en donnant force coups de pied au reste de la troupe, avec un tel acharnement que, finalement, ils s'éloignent. Sans perdre un instant, vous remontez vers la surface, et vous nagez du plus vite que vous le

pouvez vers la côte qui se profile à l'horizon. Rendez-vous au [417](#).

280

Les moines réalisent soudain ce que vous êtes en train de faire, et celui que vous visiez plonge sur le sol. Vous tournant alors vers son voisin, vous soufflez la Fléchette qui le frappe en pleine poitrine.

Foudroyé, l'homme s'effondre. Sans perdre un instant, vous sautez par-dessus son corps, et vous vous précipitez hors de la taverne. Vous franchissez en courant les portes de la cité, puis gagnez, après quelques kilomètres, une pommeraie. Afin de semer vos éventuels poursuivants, vous zigzaguez à travers les arbres. Apparemment, comme personne ne vous suit, vous obliquez vers le nord, autrement dit en direction des montagnes escarpées de la Dent du Lutin. Il vous semble, à tort ou à raison, qu'ils ne vous soupçonneront pas d'avoir emprunté ce chemin. Mais, une fois parvenu en vue des montagnes, vous entendez distinctement les aboiements de la meute lancée à vos trousses. Rendez-vous au [336](#).

281

Voyant Cassandra rouler à terre, Tyutcheff se prépare à vous frapper. Vous parez sa première attaque ainsi que les suivantes. Son épée siffle

autour de vous sans résultat. Finalement, résolu à en terminer, il feint de vous porter un coup à la jambe, puis essaie de vous transpercer l'estomac. Votre DEFENSE, alors que vous tentez d'esquiver le coup à l'aide de votre bras, est de 7. Si vous échouez, vous perdez 8 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à cet Assaut, vous bondissez en arrière, pour vous mettre en position de défense. C'est alors que le mur de gauche s'écroule dans un fracas formidable, et un épais nuage de poussière envahit la salle. Rendez-vous au [404](#).

282

Tandis que vous attendez, vos sens surdéveloppés vous alertent. Vous regardez attentivement Jikkyu. Petit à petit le contour de sa tête s'efface dans un halo lumineux et fait place à un masque démoniaque, ignoble à voir. Puis, aussi soudainement, il reprend sa première apparence. Serait-ce là un simple effet lumineux dans ce lieu sombre ? Jikkyu ne serait-il pas celui que vous croyez ? Akira interrompt vos réflexions à cet instant. « Écoutons ce drôle, dit-il en vous fixant. Nous poursuivrons ensuite dès que nous saurons ce que le capitaine O-Bakemono nous veut. » Et c'est d'un air quelque peu impatient qu'il attend votre réponse. Allez-vous lui lancer un Shuriken (rendez-vous au [324](#)), une Fléchette Empoisonnée dans le cou, si

vous en possédez la discipline (rendez-vous au [315](#)), ou bien préférez- vous lancer d'abord un Shuriken sur Jikkyu (rendez- vous au [259](#)), ou une Fléchette Empoisonnée, si toutefois vous en possédez la discipline (rendez-vous au [269](#))?

283

Ulrik Skarsang paraît satisfait, mais le conseiller intervient et dit : « Devrions-nous accepter parmi nous un homme dont les mains sont encore souillées du sang de ses victimes, prince ? Il peut avoir pris goût au crime ! » Et il vous harcèle de questions. Mais tout ce que vous lui répondez est que vous venez de l'est. Alors Ulrik vous informe que le seul bateau à se rendre dans le Sud appartient à son négociant personnel, mais que celui-ci ne sera pas au port avant une vingtaine de jours. Il ajoute que, si cette attente ne vous paraît pas trop longue, vous serez le bienvenu à bord et que, pour vous, la traversée sera gratuite. L'entrevue s'achève sur ces mots et vous quittez la salle. Vous vous installez pour la nuit dans la mangeoire d'une étable inoccupée. Si vous possédez la bague sertie d'une opale de *La Vengeance du Ninja*, rendez-vous au [234](#). Sinon, rendez- vous au [224](#).

284

Les deux chiens vous font face, les babines retroussées et luisantes de bave.

	END.	DEF.	DOM.
CHIEN DE COMBAT/1	6	14	1D + 1
CHIEN DE COMBAT/2	6	16	1D + 1

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [353](#). Si les chiens de combat sont encore en vie, l'un d'eux vous saute à la gorge, tandis que l'autre vous saisit au poignet. Votre DEFENSE est de 8 contre le premier chien et de 6 contre le second. Si vous survivez à cet Assaut, vous continuez le combat en revenant alors au début de ce paragraphe.

285

Le Shuriken se dirige droit sur vous mais il n'a pas été envoyé avec suffisamment de force. D'un geste précis vous l'écartez et le renvoyez à votre adversaire. Ses yeux s'écarquillent d'étonnement devant pareil exploit. Cependant, il pousse un cri et, se saisissant de son épée à deux mains, il le frappe sur le côté. Les deux armes s'entrechoquent dans un bruit métallique. Le Shuriken s'éloigne dans un vrombissement avant de déchirer la cloison de papier. Un grand silence fait suite. Seul, le battement des lambeaux de la cloison sous la brise nocturne vient le troubler. L'homme se présente maintenant à vous en position d'attaque : de profil, le pied

droit en avant, le genou fléchi et l'épée pointée sur votre gorge. Vous commencez tous deux à vous contourner avec la plus grande prudence. Rendez-vous au [22](#).

286

Vous vous trouvez sur le seuil d'une vaste caverne au centre de laquelle un grand feu est allumé. A la lueur du brasier, vous distinguez une douzaine de créatures jacassant et se querellant bruyamment. Ce sont des Gobelins pour autant que vous puissiez en juger. Mais ils sont trop nombreux pour en faire un compte exact. Pensant qu'il est plus sage de ne pas trop vous attarder ici, vous allez faire demi-tour lorsqu'un jeune Gobelin à la vue perçante vous montre du doigt en hurlant. D'une gifle, sa mère le fait taire. Elle remarque toutefois votre torche alors que vous disparaissiez dans le tunnel. Une folle clameur s'élève derrière vous. Rendez-vous au [252](#).

287

Levant les yeux, vous voyez Hyéna qui se précipite sur vous et, avant que vous n'ayez pu réagir, l'être reptilien vous a entouré de ses anneaux et soulevé dans les airs comme un vulgaire fétu. Maintenant il vous fixe de ses yeux verdâtres, la bouche grande ouverte sur ses



*287 Hyéna vous fixe de ses yeux verdâtres, la
bouche grande ouverte sur ses
horribles crocs.*

horribles crocs, jouissant par avance de l'abominable baiser de mort qu'il s'apprête à vous donner. Ses anneaux vous brûlent tel un feu d'enfer, et la douleur que vous ressentez est si intense que vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous n'êtes pas encore mort, vous vous préparez, dans un dernier sursaut de volonté, à défendre chèrement votre vie. Par chance, vos bras sont libres. Allez-vous lui cracher une Fléchette Empoisonnée au visage, si vous en possédez la discipline (rendez-vous au [360](#)), saisir le poignard de Cassandra et en enduire la lame du sang du dieu Nil avant de tenter de lui plonger dans le corps — si toutefois cette arme est en votre possession (rendez-vous au [247](#)), ou utiliser votre

Force Intérieure, s'il vous en reste, pour tenter un Poing de Fer (rendez-vous au [298](#)) ? '

288

Le lieutenant s'élançe : une feinte de corps à gauche, et le voilà qui trébuche. Votre coup l'envoie rouler à terre dans le fracas métallique de son armure qui tombe en pièces. Il n'est qu'étourdi. Seulement, les autres gardes pensent que vous l'avez tué sur le coup. L'un d'eux remarque alors le corps de Yaémon sur le toit et la panique le gagne. Comme vous continuez d'avancer, il tourne son épée contre ses compagnons et tente de se frayer un chemin

parmi eux. Vous suivez l'escalier en descendant toujours, tandis qu'ils battent tous en retraite pour, sans doute, se regrouper un peu plus loin. A l'instant où vous parvenez au bas des marches qui débouchent à l'extrémité du grand hall d'entrée du Donjon, le dernier des gardes se jette de tout son long en travers de votre chemin. Derrière lui, vous pouvez distinguer une porte. Quant à ses compagnons, ils se sont massés à l'autre extrémité du hall, devant la grande porte, vous coupant ainsi toute retraite. Si vous avez tué le bourreau du Donjon lors de votre première mission (voir *La Vengeance du Ninja*, premier volume de la série), rendez-vous au [302](#). Sinon, ou si vous n'avez pas vécu les aventures de *La Vengeance du Ninja*, rendez-vous au [314](#).

289

Hardred vous conduit à l'intérieur du monastère. Après avoir repris votre souffle, vous lui racontez ce qu'il vient de vous arriver, et il lui paraît évident que Mandrake — maître dans l'art du déguisement — a été chargé de vous tuer. Vous ne perdez pas de temps pour vous rendre au port où un navire marchand de bonne apparence, *Le Serpent ailé*, est ancré. Hardred vous donne cinq Shurikens en guise de cadeau d'adieu, et vous promet de prier pour vous chaque jour. Il ajoute enfin que le bateau vous

conduira jusqu'à Lemné sur l'Ile d'Abondance ; une île où beaucoup d'adeptes vénèrent Eo, le dieu de la Paix et du Bien-Etre. Vous le remerciez pour l'aide qu'il vous a apportée puis, après être monté à bord, vous gagnez la cabine qui vous a été réservée. Rendez-vous au [84](#).

290

Comme vous vous élancez vers lui il recule, en proie à une terreur sans nom. A cet instant, une étoile jaune jaillit de sa bague. Votre DEFENSE contre elle — tandis qu'elle se dirige droit sur votre poitrine — est de 7. Si vous échouez, rendez-vous au [230](#). Si vous réussissez à l'esquiver, vous sautez en l'air, et sa DEFENSE contre votre Cheval Ailé est seulement de 5. Si votre pied touche au but, rendez-vous au [217](#). Sinon, vous poursuivez le combat en revenant au début de ce paragraphe.

291

Sans hésiter, vous révélez à îMandrake que vous êtes un Ninja, et vous lui proposez de lui dévoiler vos disciplines s'il accepte de vous enseigner les siennes. Pendant que vous parliez, Mandrake a promené sa main sur la surface de l'autel. Et alors que vous en avez terminé, un craquement provenant d'au-dessus de votre tête se fait entendre. Redoutant un piège, vous faites un bond de côté ; mais trop tard. Un filet est

tombé du plafond et vous a pris dans ses mailles. Tandis que vous vous débattiez pour essayer de vous en extraire, vous remarquez avec la plus grande horreur que Torremalku le Meurtrier commence à lentement s'animer. Son quatrième bras se déplie dans votre direction et, dans la paume de sa main grande ouverte, le coffret à maléfices se met à luire. Soudain le couvercle s'ouvre, libérant en des effluves pestilentiels les pires maladies connues dans le monde d'Orb. Quelques minutes à peine suffisent pour vous ôter la vie, mais vous avez eu le temps d'entendre les dernières paroles de Mandrake : « Honoric sera content. Car il est toujours vivant, Ninja ! Grâce à toi, je viens de gagner cinq mille Pièces d'Or. C'était très aimable à toi de venir ainsi me rendre visite, car tu m'as épargné la peine d'aller te chercher dans les jardins du monastère. Adieu, naïf Ninja ! » Sans doute tirera-t-il un bon prix des Parchemins de Ketsuin... mais que vous importe maintenant, puisque votre mission se termine ici...

292

Pendant quelques instants, le chacal de mer est agité de soubresauts puis, le poison ayant produit son effet, son corps s'immobilise, et le courant l'emporte vers les coraux sur lesquels il s'échoue. Sans doute effrayés, ses congénères

s'éloignent en tournoyant et disparaissent vite dans les eaux verdâtres des abysses. Mieux vaut quitter sans tarder ces lieux inhospitaliers ! Du plus vite que vous le pouvez, vous remontez vers la surface lorsque, soudain, une ombre surgit devant vous. L'ombre immense d'une baleine qui arrive droit sur vous. Et le plus incroyable est que le front du cétacé s'orne d'une corne de près de deux mètres ! Bien que ce soit pour le moins risqué, vous pouvez saisir à deux mains cette redoutable corne et, vous en servant comme point d'appui, essayer de frapper la baleine d'un violent coup de pied entre les deux yeux (rendez-vous au [208](#)). Mais peut-être avez-vous quelque raison de ne rien tenter ? Si tel est le cas, rendez-vous au [316](#).

293

Le tunnel débouche sur une grande caverne au centre de laquelle brûle un grand feu. Un autel grossier incrusté d'inquiétants motifs se dresse contre l'une des parois. Deux chandeliers noirs y sont posés de part et d'autre d'une monstrueuse idole, d'un mètre de haut environ, moitié homme et moitié insecte. Un peu plus loin, de menus objets volés aux villageois sont entassés en vrac. Plus près de vous, vous distinguez une fillette enchaînée à un poteau dressé près du feu. Son visage inondé de larmes et noirci par la poussière et la suie fait peine à voir. Rien d'autre

n'apparaît dans la pénombre. Vous vous avancez vers elle. A peine la malheureuse enfant vous a-t-elle aperçu qu'une intense expression d'espoir illumine son visage. Mais, tout aussi soudainement, elle pousse un hurlement alors que ses yeux s'emplissent d'effroi. « Attention ! crie-t-elle... A droite !... » Dans un réflexe vous plongez sur le sol et, après avoir effectué plusieurs roulés-boulés, vous vous retrouvez sur vos pieds, prêt au combat. Cependant votre attitude résolue s'effondre au moment même où vous apercevez votre adversaire : un reptile d'au moins six mètres de long et de plus d'un mètre de diamètre, à la tête et au torse de sorcière ! Son visage disparaît presque sous une forêt de cheveux huileux et emmêlés comme une poignée de reptiles grouillants, et un frisson de terreur vous parcourt l'échiné lorsque vous apercevez les éclairs verdâtres qui jaillissent de ses yeux, et ses crocs qui brillent entre ses lèvres rouges comme le sang. Son expression reflète la plus extrême cruauté, et elle se dandine d'avant en arrière en émettant d'effroyables sifflements. Vous êtes en présence de Hyéna, l'enfant chéri de tous les démons d'Orb. Alors que vous faites appel à toute votre volonté pour redevenir maître de vous-même, elle agite ses mains dans les airs tout en psalmodiant une étrange incantation. Au même instant ses yeux semblent s'élargir au point d'occuper son visage tout entier ; et leur éclat est devenu si vif que vous ne

pouvez en détacher votre regard. Bientôt, il vous semble flotter dans un univers de lumière verte, et vous savez que si vous ne réagissez pas dans l'instant, vous serez à tout jamais l'esclave obéissant de l'être reptilien. Désespérément, vous essayez de reprendre le contrôle de votre esprit. Si vous possédez la discipline de la Mort Feinte et que vous décidez de l'utiliser, rendez-vous au [236](#). Sinon, vous ne pouvez que *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [276](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [262](#).

294

Vous atteignez l'arbre au moment même où quatre chiens de combat vous rejoignent. Ils ressemblent à des loups noirs et portent à leur cou des colliers hérissés de pointes, et à leurs pattes des griffes d'acier. Allez-vous tenter de les rouer de coups de pied (rendez-vous au [268](#)) ou de coups de poing (rendez-vous au [243](#))?

295

Le carreau de l'arbalète vous touche à l'épaule. La pointe s'enfonce de plusieurs centimètres. Une vive douleur vous saisit aussitôt. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous essayez malgré tout de contrôler votre douleur, car vous entendez faiblement le garde appeler de l'aide.

Allez-vous vous introduire par Tune des fenêtres que vous distinguez juste au-dessous de vous (rendez-vous au [183](#)), ou préférez-vous poursuivre votre descente vers la cour (rendez-vous au [225](#)) ?

296

Malgré un brusque écart, le Shuriken pénètre dans votre cuisse. Une vague de douleur s'empare de vous. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous entendez l'homme pousser un cri, alors qu'il s'approche de vous tout en se saisissant prestement de son épée à deux mains. Il se tient, à présent, de profil, le pied droit en avant, le genou gauche fléchi, les bras tendus et la pointe de l'épée dirigée sur votre gorge. Vous commencez à vous contourner l'un l'autre prudemment. Rendez-vous au [22](#).

297

Le chef des brigands est étendu, affreusement recroquevillé. Ses compagnons s'enfuient, paniqués, et disparaissent bientôt. Vous en profitez pour examinez attentivement l'homme que vous venez de tuer. Un détail, en effet, attire votre attention. La pièce de tissu frappée d'un sombre corbeau, recouvrant son bouclier, s'est déchirée sous vos coups, révélant un autre emblème : une épée d'argent d'argent pendue à

un fil d'argent également, sur un fond aussi noir qu'une nuit sans lune. Le symbole de la Légion de l'Épée de Damnation ! Dont vous venez, à l'évidence, de tuer l'un des officiers... En proie à la plus grande excitation, vous fouillez le cadavre, et vous finissez par découvrir une tablette de cire sur laquelle est inscrit l'ordre de mission suivant : « Nettoyez les pays limitrophes entre Dwamrogh, le territoire des nains, et Harith-sur-la-Crow. Capturez et tuez tous les Ninjas que vous croiserez sur votre route. » Vous mettez la tablette dans votre poche, et reprenez votre chemin vers la vallée de la Crow. Rendez-vous au [21](#).

298

Rassemblant toute votre énergie, vous frappez la tête de l'être reptilien d'un violent Poing de Fer en hurlant comme un enragé. Il vous semble que vos forces ont quadruplé. Cela est si vrai que la tête de cauchemar, qui un instant plus tôt vous menaçait, part brusquement en arrière dans un craquement de brindilles sèches. Ses yeux ne bougent plus et semblent fixer un point perdu dans le lointain. Cependant, si la tête ne donne plus signe de vie, les anneaux, eux, continuent de vous étouffer dans une étreinte brûlante. La chaleur devient telle que bientôt vos vêtements prennent feu, au moment même où votre squelette explose sous la pression. Incapable du moindre mouvement, vous périssez totalement

carbonisé, avec comme dernière pensée que, grâce à votre sacrifice, vous avez sauvé le village.

299

Vous faites un saut de côté puis, au moment où le premier Gobelin passe près de vous, vous attrapez vivement les attaches de son armure pour le faire basculer. La rapidité de votre geste le surprend. Sa DEFENSE n'est que de 4. Si vous réussissez à le désarçonner, vous tentez aussitôt la Patte du Tigre. Sa DEFENSE est alors de 6. Quel que soit le résultat de cet Assaut, vous poursuivez votre attaque en vous préparant à expédier un coup de poing (rendez-vous au [258](#)), ou un coup de pied (rendez-vous au [273](#)). Si vous êtes venu à bout de votre adversaire (c'est-à-dire si vous avez réduit son ENDURANCE à zéro), n'oubliez pas d'inscrire sur votre Feuille d'Aventure que le premier Gobelin est définitivement hors d'état de nuire.

300

Serrant les dents pour résister au nuage acide, vous êtes tout étonné en ne ressentant pas la moindre douleur, et vous comprenez alors que tout cela n'était qu'une illusion. En poussant un soupir de soulagement, vous bondissez vers Tyutcheff. C'est à cet instant que le mur gauche de la salle s'écroule dans un fracas d'enfer. Un

nuage de poussière envahit la pièce. Rendez-vous au [404](#).



301

Le monstre se propulse vers vous, en détendant brusquement ses quatre énormes pattes. Bien entendu, il vous est impossible de tenter une mise à terre. Aussi, allez-vous tenter le Poing de Fer (rendez-vous au [173](#)), le Tigre Bondissant (rendez-vous au [166](#)), ou le Fléau de Kwon, si toutefois vous avez vécu l'aventure de *La Vengeance du Ninja* (rendez-vous au [156](#)) ?

302

La porte mène droit vers la chambre des tortures de la Forteresse, l'endroit même où, il y a peu de temps, vous avez tué le bourreau et libéré les prisonniers. Vous vous souvenez que, un peu plus loin, se trouve la caverne du dieu des Origines, et enfin une grille s'ouvrant au-delà des douves. Le chemin de la liberté ! En

attendant, vous savez que si vous marchez sur une certaine dalle, une trappe s'ouvrira sous vos pieds. Aussi vous vous élancez, et un Cheval Ailé vous permet de l'éviter, et de pousser la porte qui s'ouvre à la volée. C'est alors qu'un garde embusqué vous décoche un trait d'arbalète. Si vous possédez la discipline de l'Œil d'Aigle, vous parvenez à faire dévier sa trajectoire en le frappant de votre avant-bras renforcé de tiges de fer. Sinon, il se plante dans le gras de votre hanche, ce qui vous fait perdre 6 points d'ENDURANCE. La porte franchie, vous dévalez précipitamment l'escalier, suivi par les gardes dont les armes et les armures s'entrechoquent dans un épouvantable bruit de ferraille, et vous surgissez dans la chambre des tortures. Le corps du bourreau flotte toujours dans l'eau de la rivière souterraine mais, sans vous apitoyer sur son sort, vous plongez. Frénétiquement, vous vous dirigez vers le tunnel que vous avez déjà emprunté mais, à votre grande surprise, vous en découvrez deux ! Allez- vous vous engager dans celui qui est le plus large, sur votre gauche (rendez-vous au [320](#)), ou dans celui de droite (rendez-vous au [332](#)) ?



303

Votre torche crépite alors que vous avancez avec difficulté dans l'étroit tunnel dont le percement a dû représenter un travail colossal. Et, bien sûr, on ne s'est guère soucié de crépir les murs ! Soudain, votre oreille perçoit des voix, ou plus précisément des sortes de gloussements ou glapissements que vous avez quelque peine à définir. Vous captez également une forte odeur de matières en décomposition. Puis vous distinguez une lueur, un peu en avant de vous, provenant d'une large ouverture creusée dans la paroi. Si la curiosité vous pousse à voir de quoi il s'agit, rendez-vous au [286](#). Mais si vous jugez plus prudent de poursuivre votre chemin en l'ignorant, rendez-vous au [270](#).

>

304

Soudain le Ninja tente de vous porter un coup d'épée à la poitrine, mais vous réagissez promptement. Vous bloquez son bras armé de

la main gauche et le frappez au cou à l'aide de la main droite.

NINJA

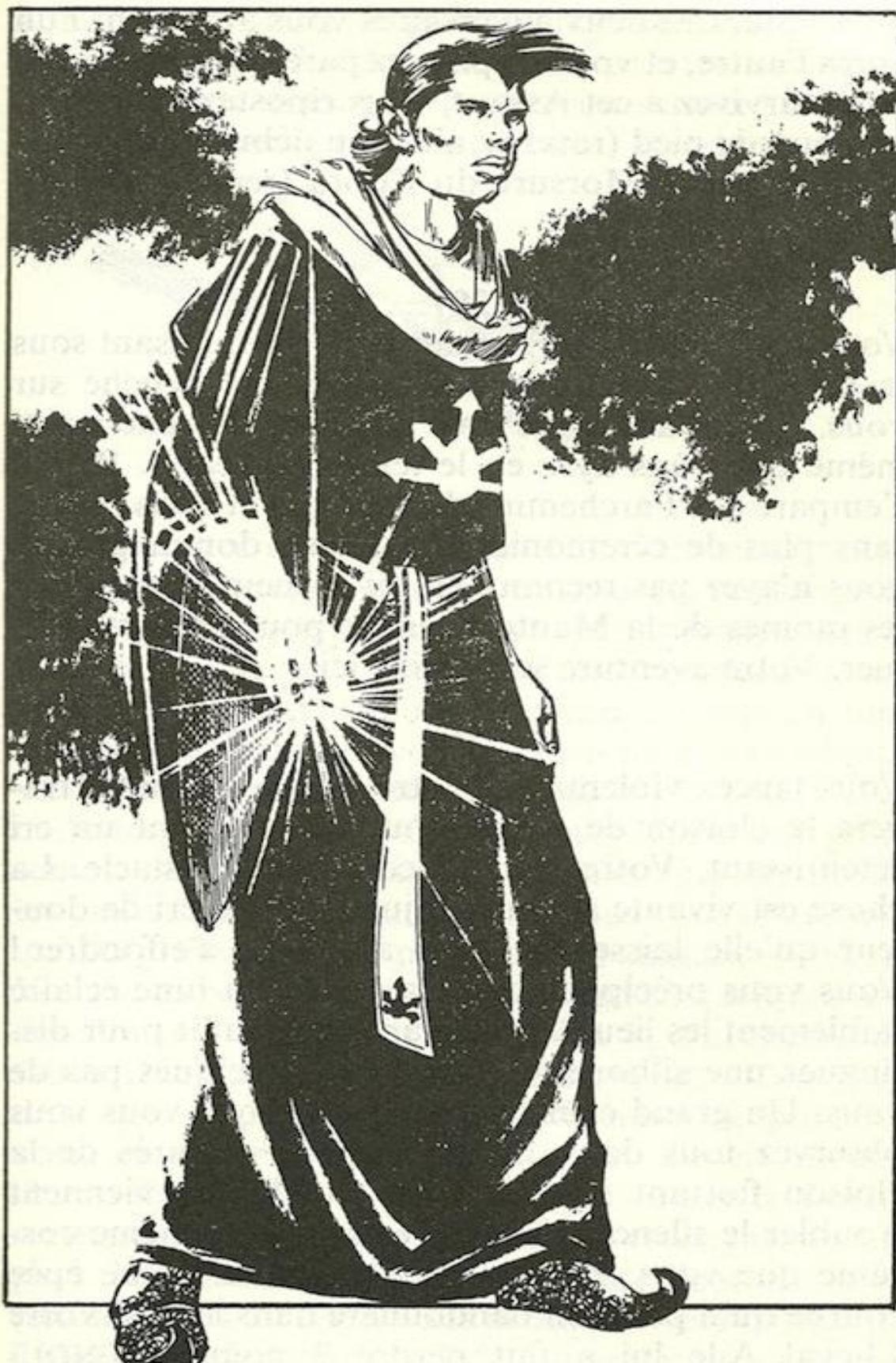
DEFENSE contre la Patte du Tigre : 6

ENDURANCE : 19 DOMMAGES : 2D + 2

Si vous avez réduit son ENDURANCE à zéro ou moins encore, rendez-vous alors au [13](#). Sinon vous le voyez faire volte-face. Son épée feint d'abord de vouloir vous blesser à la tête, mais elle décrit un large demi-cercle dans le but de vous ouvrir le ventre. Votre DEFENSE est de 7. Vous essayez de parer l'attaque en faisant la roue. Si vous survivez à cet Assaut, allez-vous tenter l'Eclair Brisé (rendez-vous au [55](#)), le Tourbillon (rendez-vous au [87](#)), ou bien la Patte du Tigre (revenez alors au début de ce paragraphe) ?

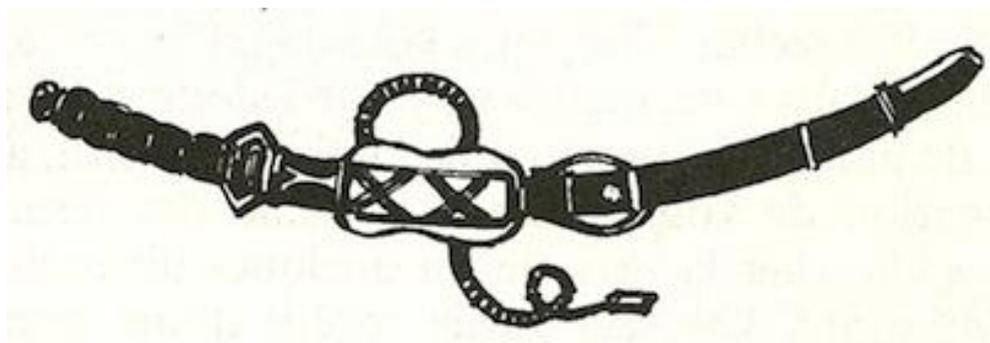
305

Les hurlements semblent maintenant s'intensifier, et c'est sans perdre un instant que vous vous approchez du magicien. A la vue de votre costume de Ninja, il sursaute, et tourne lentement le dos de sa main vers vous. Une pierre précieuse, sertie dans une bague passée à son annulaire, resplendit. Allez-vous bondir sur lui (rendez-vous au [290](#)), lui révéler que vous



305 *Le magicien tourne lentement le dos de sa main vers vous.*

êtes un dévot de Kwon (rendez-vous au [266](#)), tenter de le rassurer en lui affirmant que vous ne lui voulez aucun mal (rendez-vous au [257](#)), ou exiger qu'il vous donne sa bague (rendez-vous au [241](#)) ?



306

Vous lancez deux coups de pied au roi des Gobelins ; l'un à la tête, l'autre à l'estomac, tandis que l'Épée Dansante, toujours active, manque de vous transpercer la poitrine.

END. DEF. DOM.

ROI DES

GOBELINS

8

10

1D

EPEE DANSANTE

-

-

1D + 2

Vous éprouvez bien des difficultés à vous défendre contre l'Épée Dansante. Si vous tuez le roi des Gobelins, rendez-vous au [253](#). S'il survit, votre DEFENSE contre lui est de 7, et de 6 contre

l'Épée Dansante. Ces deux adversaires vous attaquent l'un après l'autre, et vous ne pouvez parer qu'une fois. Si vous survivez à cet Assaut, vous ripostez en tentant un coup de pied (revenez alors au début de ce paragraphe), ou la Morsure du Cobra (rendez-vous au [275](#)).

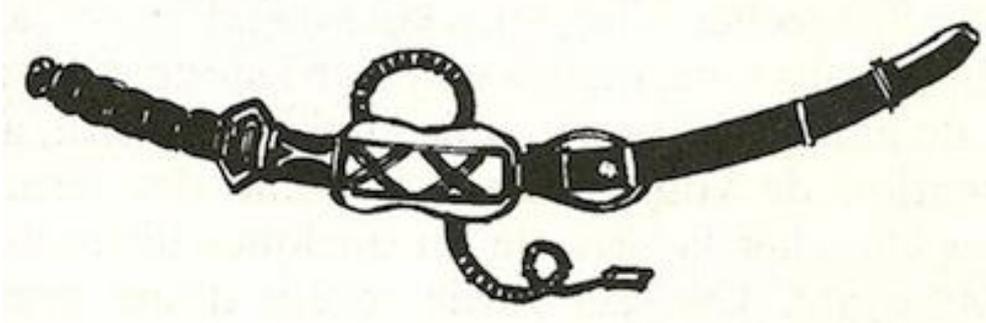
307

Vous vous éveillez en sursaut pour voir, luisant sous la lune, le crâne tonsuré d'un homme penché sur vous. Il vous assomme avec un bâton d'ébène avant même que vous ayez eu le temps de réagir. Puis il s'empare des Parchemins de Ketsuin et vous égorge sans plus de cérémonie. Il est bien dommage que vous n'ayez pas reconnu en lui le tueur envoyé par les moines de la Mante Ecarlate pour vous supprimer. Votre aventure se termine ici.

308

Vous lancez violemment votre jambe gauche à travers la cloison de papier tout en poussant un cri retentissant. Votre pied rencontre un obstacle. La chose est vivante si vous en jugez par le cri de douleur qu'elle laisse échapper avant de s'effondrer ! Vous vous précipitez dans la pièce. La lune éclaire faiblement les lieux. Un instant vous suffit pour distinguer une silhouette immobile à quelques pas de vous. Un grand calme s'établit alors que vous vous observez

tous deux. Seuls les pans déchirés de la cloison flottant sous la brise du dehors viennent troubler le silence. Votre adversaire a le même costume que vous, à l'exception toutefois d'une épée courbe qu'il porte en bandoulière dans le dos. Votre Cheval Ailé lui a fait perdre 3 points d'ENDURANCE. Il s'avance soudain en hurlant, l'épée tenue à deux mains, avant de s'immobiliser en position de combat : de profil, le pied droit posé devant lui, le genou gauche fléchi, son arme pointée sur votre gorge. Vous commencez à vous contourner l'un l'autre avec la plus grande prudence. Rendez-vous au [22](#).



309

Vous avez terrassé un être du début des temps, délivrant ainsi Orb de l'un des monstres qui hantaient la planète avant que l'homme arrivât des étoiles. Après une profonde inspiration, vous contournez en silence son cadavre. Vous remontez ensuite un tunnel étroit au bout duquel vous ne tardez pas à découvrir une ouverture pratiquée dans le plafond. Celle-ci donne bien sur l'extérieur, mais, hélas, une grille semble en

interdire l'accès. Le dos collé à une paroi, les pieds s'appuyant sur l'autre, vous vous hissez jusqu'à la grille que vous poussez. Par chance, elle cède. Vous vous retrouvez dans une prairie à quelques pas des douves. Vous avez échappé à la Forteresse de Guen Dach, du moins pour le moment... Car, pendant que vous hésitez sur la direction à prendre, vous entendez les aboiements des limiers et des chiens de combat. Allez-vous contourner la Forteresse pour gagner au plus vite les montagnes escarpées de la Dent du Lutin qui se profilent non loin (rendez-vous au [336](#)), vous précipiter vers la Mer de l'Etoile (rendez-vous au [362](#)), ou préférez-vous vous diriger vers la ville de Druath Glennan (rendez-vous au [409](#)) ?

310

L'étreinte du monstre des douves se relâche au moment même où il allait vous engloutir. Sa chair caoutchouteuse se détache de vous. Vous nagez alors de toutes vos forces vers la surface, vos poumons près d'éclater. Vous vous hissez sur la berge au milieu des coassements des grenouilles. Vous avez échappé à la Forteresse de Guen Dach, du moins pour le moment... Etendu sur l'herbe, vous essayez de reprendre votre souffle. C'est alors que vous entendez les

aboiements furieux des chiens de combat lancés à vos trousses. Allez-vous fuir vers les montagnes escarpées de la Dent du Lutin qui dressent leurs pics au-dessus de votre tête (rendez-vous au [336](#)), vous diriger vers la Mer de l'Etoile (rendez-vous au [362](#)), ou bien préférez-vous contourner la Forteresse de Guen Dach pour faire route vers Druath Glennan (rendez-vous au [409](#)) ?



311

Alors que vous franchissez la porte menant au port, un groupe de moines de la Mante Ecarlate vous encercle. Ils sont au moins dix et toute leur énergie est entièrement tournée vers Vile, le frère dévoyé de Kwon, votre dieu. Un messenger leur a dit que vous aviez tué Yaémon, le Grand Maître de la Flamme. Tous n'aspirent qu'à sacrifier leur vie pour le venger.

C'est dire s'ils vous attaquent vaillamment ! Si vous possédez la discipline de l'Acrobatie, vous pouvez essayer de les attirer vers la digue du

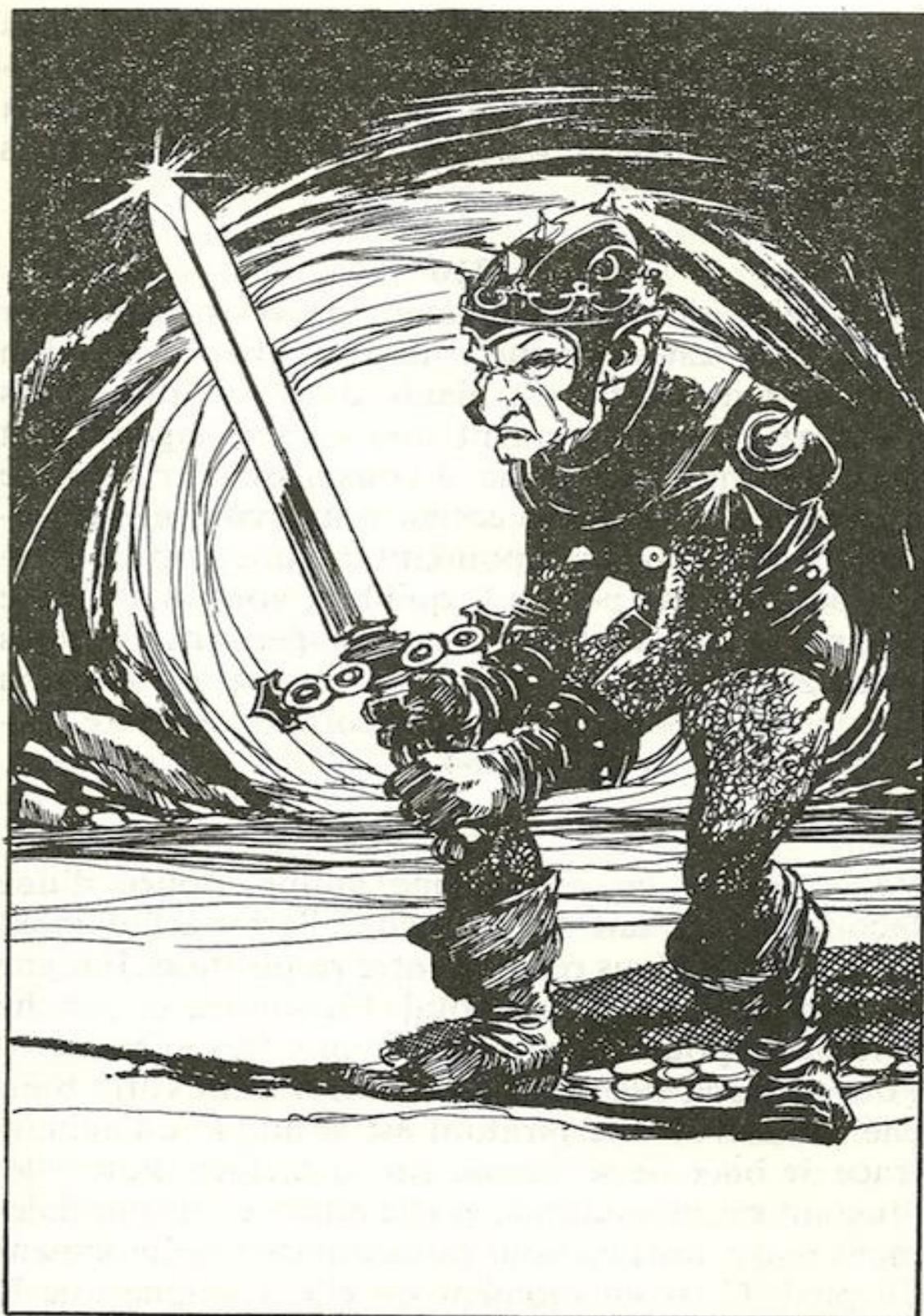
port avant d'effectuer un saut périlleux par-dessus leurs têtes et de plonger dans l'eau; rendez-vous alors au [381](#). Si vous maîtrisez la discipline des Fléchettes Empoisonnées et que vous souhaitiez en user, rendez-vous au [388](#). Sinon, vous devez leur faire face et batailler farouchement ; rendez-vous dans ce cas au [83](#).

312

L'un des conseillers, un homme maigre au visage émacié, vous dit alors d'une voix brutale : « Agenouille-toi, chien, devant Ulrik Skarsang, le prince de ces lieux ! » Vous reculez de quelques pas, bien décidé à ne pas leur faire le plaisir de vous abaisser devant eux. Puis vous sautez prestement par-dessus les hommes qui s'étaient approchés, poussés par la curiosité. Vous quittez la salle avant même que ces barbares trop lents n'aient eu le temps de réagir et, bientôt, le port d'Ulrik est loin derrière vous. Vous vous dirigez à présent vers le sud. Vous obliquez ensuite vers l'ouest. La route qui mène à Wargrave traverse des contrées désolées et sauvages. Rendez-vous au [131](#).

313

Pendant que vous fauchez le dernier de vos assaillants, la horde des Gobelins lancée à votre poursuite se rapproche dangereusement. Vous abandonnez là votre Shuriken — si vous en avez



313 *Le Gobelin saisit, en vous voyant, une immense épée disproportionnée par rapport à sa taille.*

utilisé un — et vous reprenez votre course. Cependant vos jambes sont aussi lourdes que du plomb. Vous êtes épuisé par le combat que vous venez de mener. Le souterrain est maintenant éclairé par une lumière crue que projettent d'énormes lanternes, et vous en profitez pour accélérer votre allure jusqu'à une courbe dans laquelle vous vous engagez à toute vitesse... pour vous retrouver nez à nez avec le plus grand Gobelin que vous ayez jamais vu ! Vous le surprenez en train de compter des Pièces d'Or. Il les cache précipitamment en vous voyant et saisit une immense épée dont l'origine n'est certainement pas gobeline, tant elle paraît disproportionnée par rapport à sa taille. Vous remarquez qu'il porte, en outre, une couronne de cuivre ébréchée et une cotte de mailles passablement rouillée. Aucun doute n'est permis : vous faites face au roi des Gobelins. La sortie du souterrain que vous recherchiez si désespérément se trouve justement derrière lui. Si vous possédez la discipline des Fléchettes Empoisonnées, vous pouvez lui en décocher une (rendez-vous au [339](#)). S'il vous en reste, vous pouvez également lui lancer un Shuriken (rendez-vous au [355](#)). Vous pouvez, plus simplement encore, lui sauter dessus (rendez-vous au [368](#)).

314

Vous n'avez pas le choix : la seule issue possible se trouve devant vous. Vous vous avancez vers la porte. A cet instant, un garde saisit son arbalète et vous décoche un carreau. Vous avez à peine le temps de plonger en avant pour l'éviter. *Tentez votre Chance !* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [277](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [255](#).

315

Vous posez avec précaution une Fléchette Empoisonnée sur votre langue. Un souffle puissant et contrôlé l'expédie dans le cou d'Akira. Ses yeux s'écarquillent de surprise avant de devenir vitreux. Il s'écroule, foudroyé par le poison, et agonise, le corps parcouru de convulsions, les traits défigurés par la haine et la colère. Jikkyu, quant à lui, ne prononce qu'un seul mot, sans que son visage reflète la moindre expression. « Ninja... » dit-il. Rendez-vous au [338](#).

316

La baleine s'écarte légèrement de vous au dernier moment. C'est alors que vous vous apercevez qu'un poignard de cristal est planté dans son dos. Vous attrapez acrobatiquement une de ses nageoires et parvenez, non sans peine, à vous hisser sur le cétacé qui reprend

aussitôt sa course à une vitesse extraordinaire. En vous cramponnant comme vous le pouvez pour ne pas perdre l'équilibre, vous arrachez le poignard. L'animal continue de nager sans que vous sachiez trop s'il vous est reconnaissant ou non, ou même s'il se rend simplement compte de votre présence. Rendez-vous au [264](#).

317

Vous tombez en avant, une jambe repliée d'une façon tout à fait inhabituelle, l'air parfaitement cadavérique. Vous retenez votre respiration. Il règne dans la salle un silence total. Cassandra se penche vers vous pour s'assurer que vous êtes bien mort. Pour ce faire, elle place un miroir devant votre bouche. Mais votre respiration est si infime qu'aucune trace de buée ne se dépose sur sa surface. Pour elle, l'instant est magnifique, et elle annonce triomphalement votre mort en vous poussant dédaigneusement du pied. C'est au moment où elle s'éloigne que le mur gauche s'effondre dans un fracas épouvantable. Un nuage de poussière envahit l'espace entier. En un clin d'œil, vous revenez à la vie et bondissez sur vos pieds. Rendez-vous au [404](#).

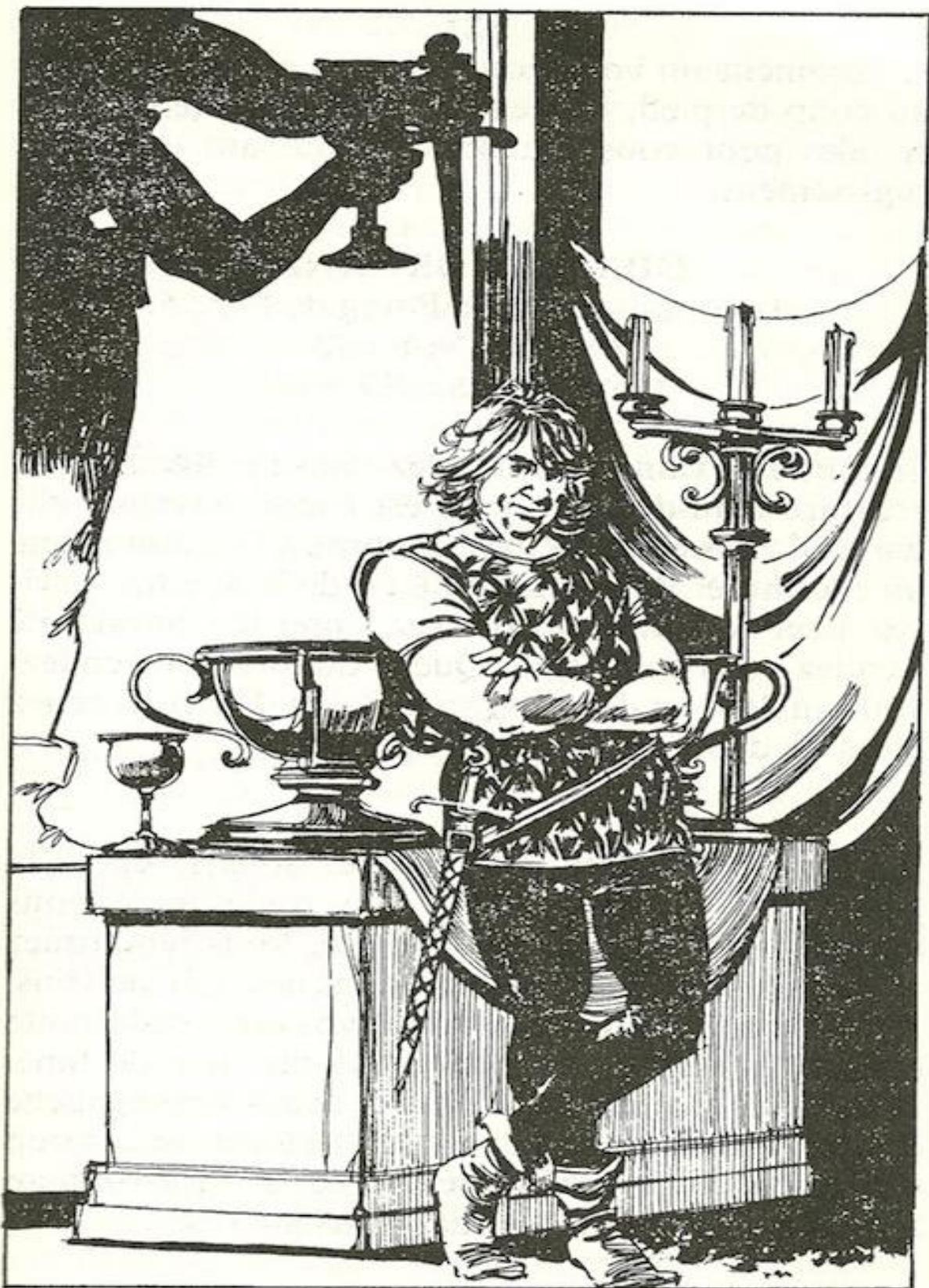
318

Au-dessus de votre tête, une trappe se referme dans un bruit sinistre. Vous allumez une torche.

Le tunnel dans lequel vous vous trouvez est si étroit que vous hésitez à vous y engager. Vous vous hissez donc péniblement jusqu'à la trappe mais, lorsque vous la poussez, elle refuse de s'ouvrir. Vous n'avez plus le choix. Il vous faudra suivre ce tunnel qui, de toute apparence, s'enfonce sous les montagnes de la Dent du Lutin. Rendez-vous au [303](#).

319

Vous avancez dans une quasi-obscurité. Une fois vos yeux accoutumés à la faible lueur qui règne en ce lieu, vous vous rendez compte de la disparition du jeune homme. Mais vous oubliez vite ce désagrément en débouchant dans une vaste salle : cet entrepôt vétusté n'est autre que le temple du dieu des Assassins, Torremalku le Meurtrier ! L'or et l'argent y brillent de tous leurs feux. Le sang du meurtre s'est transformé ici en candélabres et en ciboires étincelants. Et, trônant au centre de tant de splendeurs, se dresse une effigie géante du dieu lui-même. Il est revêtu d'un justaucorps de cuir matelassé et d'un pantalon moulant de velours noir. Une cagoule d'exécuteur lui masque le visage. Ainsi que le fils du dieu Nil, il a quatre bras : la première de ses mains tient un poignard empoisonné, la deuxième une coupe de jade mauve débordant



319 *Nonchalamment, l'homme s'est appuyé à un autel bas.*

de poison, la troisième une arbalète d'argent sur laquelle on peut lire ces mots gravés grossièrement : « chaque homme » ; la quatrième, enfin, porte un coffret à maléfices. Tandis que vous êtes totalement absorbé dans la contemplation de cette statue, un homme surgit de l'ombre, et s'avance vers vous. Il est vêtu comme le dieu et se présente à vous sous le nom de Mandrake. A votre grande surprise, il a un visage franc et amical, encadré par une épaisse chevelure blonde en broussaille. Nonchalamment, il s'est appuyé à un autel bas. Si vous faites suffisamment confiance à Mandrake pour lui proposer d'échanger vos connaissances dans vos propres disciplines, rendez-vous au [291](#). Si, au contraire, vous vous sentez en danger dans ces lieux, vous vous précipitez au- dehors ; rendez-vous alors au [278](#).

320

Vous nagez aussi longtemps qu'il vous est possible dans le tunnel avant de remonter à la surface, et vous émergez, à votre grand soulagement, dans une grotte où flotte une terrible odeur de chairs en putréfaction. Une puanteur que vous respirez cependant à pleins poumons, car elle est la preuve que vous avez réussi : vous vous trouvez dans la caverne du dieu des Origines. Sans vous y attarder, vous la traversez et vous vous engagez dans le tunnel.

Vous parvenez enfin à la hauteur de l'ouverture par laquelle le monstre se glissait pour aller chercher son immonde pitance. D'un bond vous attrapez les barreaux de la grille. Vous vous hissez sans peine au-dehors. Fatigué et heureux, vous vous allongez dans l'herbe de la prairie. Vous avez échappé à la Forteresse de Guen Dach, du moins pour le moment... Tandis que vous vous interrogez déjà sur la direction à prendre, vous entendez distinctement les aboiements des limiers et les hurlements des chiens de combat lancés à vos trousses. Allez-vous contourner la Forteresse pour gagner au plus vite les montagnes de la Dent du Lutin (rendez-vous au [336](#)), vous précipiter vers la Mer de l'Etoile (rendez-vous au [362](#)), ou bien préférez-vous vous diriger vers la ville de Druath Glen-nan (rendez-vous au [409](#)) ?

321

Au moment où vous vous avancez pour lui donner un coup de pied, la créature rentre la tête dans les épaules pour vous charger, en poussant un féroce rugissement.

DIEU DES ORIGINES DEFENSE contre le Poing de Fer : 5 ENDURANCE : 22 DOMMAGES : 2D + 2

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [309](#). Si cette créature d'au-delà des âges est encore vivante, elle tente de vous éventrer avec sa corne à l'instant même où elle chute. Votre DEFENSE est de 7. Si vous survivez à cet Assaut, vous pouvez tenter le Cheval Ailé (rendez-vous au [333](#)), la Queue du Dragon (rendez-vous au [349](#)) ou de nouveau le Poing de Fer (revenez alors au début de ce paragraphe).

322

Vous foncez la tête la première. Sous le choc, la porte s'ouvre brutalement. Un roulé-boulé vous amène jusqu'au centre de la pièce. Vous remarquez alors une forme confuse qui bouge non loin de vous. Aussitôt après, une lame siffle à vos oreilles, luisante comme la surface d'un lac sous un clair de lune. D'instinct, vous placez votre avant-bras gauche devant votre visage. Votre DEFENSE contre ce coup d'épée est de 6. Si vous réussissez, rendez-vous au [367](#). Si vous échouez, rendez-vous au [378](#).

323

Une charrette délabrée, appuyée contre le mur d'enceinte de la ville, vous permet de le franchir aisément. Passé cet obstacle, il vous semble entendre un chuchotement. Inquiet, vous regardez tout autour de vous : à quelques pas, une jeune femme, dont le maquillage imite

parfaitement la tête d'un chat, vous adresse un sourire ; puis, faisant demi-tour, elle se dirige vers une des portes de la ville. Vous n'avez pas le temps de faire un pas que déjà une troupe de cavaliers surgit de la même porte. Vite, vous vous mettez en route vers les montagnes de la Dent du Lutin. Pour ralentir l'avance des cavaliers, vous coupez par la forêt. Cependant des aboiements continuent à retentir derrière vous. Les chiens vous talonnent. Les montagnes sont votre seul espoir de leur échapper. Ni les chiens ni les chevaux ne pourront vous y poursuivre. Une fois ce but atteint, vous pourrez franchir les cols et pousser vers l'ouest. Rendez-vous au [336](#).

324

Votre Shuriken traverse l'espace en sifflant. Akira le reçoit en pleine gorge. Un flot de sang jaillit aussitôt. Il tombe en arrière et meurt en quelques secondes. Les traits déformés par la colère et la haine, Jikkyu murmure entre ses dents : « Ninja ». Puis il reprend un flegme de mauvais augure. Rendez-vous au [338](#).

325

Vous parvenez à saisir une Fléchette Empoisonnée dissimulée sous vos vêtements, et vous renfoncez profondément dans l'une des multiples ventouses qui cherchent à se coller sur

votre visage. Le poison semble inefficace dans un premier temps, car la ventouse se rapproche insensiblement de votre bouche, ce qui vous remplit d'une frayeur sans nom. C'est alors que les tentacules desserrent leur étreinte, et vous vous libérez en hâte de cet enlacement visqueux pour regagner au plus vite la surface, les poumons près d'éclater. Vous vous hissez ensuite à grand-peine sur la berge. Vous avez échappé à la Forteresse de Guen Dach, du moins pour le moment. Allongé dans l'herbe, vous reprenez votre souffle, quand vous entendez soudain les aboiements des limiers mêlés aux hurlements féroces des chiens de combat. Allez-vous contourner la Forteresse pour gagner au plus vite les montagnes escarpées de la Dent du Lutin qui se profilent non loin (rendez-vous au [336](#)), vous précipiter vers la Mer de l'Etoile (rendez-vous au [362](#)), ou bien vous diriger vers la ville de Druath Glennan (rendez-vous au [409](#)) ?

326

Vous protestez vainement de votre innocence. Ou ils savent que vous l'avez tué, ou la vie a si peu d'importance à leurs yeux qu'ils peuvent vous supprimer par jeu. Tyutcheff vous décapite donc d'un seul coup d'épée. Personne, dorénavant, ne pourra les empêcher de connaître

le secret des Parchemins de Ketsuin et de semer le chaos dans Orb.

327

Votre Shuriken égorge le premier chien. L'autre bondit sur vous. Alors que ses mâchoires sont prêtes à vous happer, vous lui allongez un coup de pied d'une rare violence dans la gueule.

CHIEN DE COMBAT DEFENSE contre le Cheval Ailé : 6 ENDURANCE:12 DOMMAGES: 1D + 1

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [353](#). Sinon, le chien vous saute une nouvelle fois à la gorge. Votre DEFENSE est de 8. Si vous survivez à cet Assaut, vous tentez un nouveau coup de pied (revenez alors au début de ce paragraphe).

328

Si vous avez tué le bourreau du Donjon dans *La Vengeance du Ninja*, rendez-vous au [357](#). Sinon, rendez-vous au [370](#).



L'un des conseillers, un homme de petite taille au visage émacié, vous dit d'une voix menaçante : « Au nom du prince Ulrik Skarsang, je t'ordonne de me dire qui tu es et ce que tu viens faire ici, dans notre ville ! » Si vous voulez répondre que vous êtes un Ninja, et que vous avez entrepris un long voyage vers le nord pour venger votre père, rendez-vous au [283](#). Mais si vous préférez ne rien leur révéler, sinon que vous cherchez à rentrer dans votre pays au sud, rendez-vous au [267](#).

Vous vous enfoncez dans le nuage de gaz jaune avant que le magicien n'ait eu le temps de vous jeter un sort. La fumée toxique envahit aussitôt vos poumons. Vous tousssez violemment. Vous n'avez d'autre recours que de puiser dans votre Force Intérieure pour combattre la paralysie qui vous gagne. C'est alors que l'ombre immense d'un être s'approche de vous au milieu de ces vapeurs délétères. L'ombre de l'Immortel Seigneur de la Guerre ! Vous ne pouvez échapper au combat qui vous attend. Allez-vous tenter un coup de poing (rendez-vous au [86](#)), un coup de pied (rendez-vous au [74](#)), ou une mise à terre (rendez-vous au [53](#)) ?

Alors que vous vous défendez comme un beau diable, Thaum prononce une formule magique et vos deux adversaires se désincarnent instantanément devant vous. Il ne reste d'eux que deux silhouettes presque invisibles. Vous pouvez à peine distinguer leurs épées qui sifflent pourtant dans l'air tout près de vous. Il vous est impossible de résister bien longtemps à une telle dextérité, surtout dans ces conditions ! L'épée de Cassandra ne tarde d'ailleurs pas à vous écorcher la cuisse, et une sensation de froid intense vous envahit. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie et que vous possédiez la discipline de l'Acrobatie, rendez-vous au [359](#). Sinon, vous pouvez toujours essayer de demander grâce (rendez-vous au [374](#)) ou... mourir, laissant ainsi les Parchemins de Kettsuin entre les mains de ceux dont l'objectif est de faire régner le chaos dans le monde d'Orb.

Vous parcourez le tunnel en nageant vigoureusement. Mais, très vite, le niveau de l'eau atteignant toujours le plafond, vous manquez d'oxygène. Vous mettez alors à profit votre entraînement à nager longtemps sans respirer. Vous atteignez ainsi sans encombre l'air libre, émergeant au bord des douves. Vous aspirez goulûment quelques bouffées avant de

replonger, par crainte d'être repéré par le garde posté en haut des murailles. Vous traversez l'eau noire et glacée jusqu'à ce que vous rencontriez ce qui vous semble être une branche d'arbre. Vous l'attrapez pour vous hisser sur la rive. La branche se recourbe alors et vous enveloppe dans une étreinte caoutchouteuse. Quelque chose cherche, à l'évidence, à vous engloutir. Vous vous débattez en tentant de mettre à profit votre entraînement aux combats aquatiques. Cependant, votre savoir se révélé rapidement inefficace contre la créature dont la force de constriction est énorme. Si vous souhaitez lui donner des coups de poing, rendez-vous au [366](#) ; des coups de pied, rendez-vous au [347](#). Si vous possédez la discipline de la Mort Feinte, rendez-vous au [211](#). Si vous possédez la discipline des Fléchettes Empoisonnées et que vous désiriez lui en lancer une, rendez-vous au [325](#).

333

La créature essaie de vous enserrer dans son étreinte mortelle. Par une roulade agile, vous échappez à ses pattes crochues. Une fois rétabli fermement sur vos deux jambes, vous lui décochez un Cheval Ailé.

DIEU DES ORIGINES DEFENSE contre le
Cheval Ailé : 5 ENDURANCE : 26 DOMMAGES :
2D + 2

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [309](#). Si elle survit, elle tente de vous passer sa corne à travers le corps. Votre DEFENSE contre l'empalement est de 8, alors que vous essayez de l'esquiver par un saut arrière tactique. Si vous survivez à cet Assaut, vous ripostez en tentant le Poing de Fer (rendez-vous au [321](#)), la Queue du Dragon (rendez-vous au [349](#)) ou un nouveau coup de pied (revenez alors au début de ce paragraphe).

334

Vous vous élancez pour attraper le rebord du toit et vous y hissez à la force de vos bras. Au moment où vous opérez votre rétablissement, la porte de la pièce s'ouvre sur une silhouette vêtue d'une façon identique à la vôtre. Seule diffère une épée qu'il porte en bandoulière dans son dos. Avec une vivacité peu commune, l'homme bondit dans la cour et vous lance un Shuriken. Si vous possédez la discipline de l'Œil d'Aigle, rendez-vous au [356](#). Sinon, rendez-vous au [346](#).

335

Son épée file droit vers votre estomac, mais vous parvenez toutefois à dévier sa lame à l'aide de votre avant-bras. Il tente alors de vous frapper à la tête. Une fois encore votre avant-bras s'interpose. Le coup est cependant si violent qu'il vous semble avoir le bras cassé net.

L'épée a résonné sur vos protections de fer comme un marteau de forgeron sur son enclume. Néanmoins, votre adversaire ne se décourage pas. Son épée décrit un arc de cercle pour vous faucher au niveau des jambes. Vous sautez au-dessus. Vous êtes à peine retombé sur vos pieds que votre adversaire manque de vous trancher la gorge de justesse. Votre avant-bras droit, par un geste réflexe, a de nouveau fait parade. Le bruit du combat retentit dans la nuit. Les manches de votre costume sont déjà en lambeaux et flottent sous la brise. Votre adversaire recule soudain et s'arrête pour reprendre son souffle. Il tient son épée à bout de bras et la pointe une fois de plus tournée vers votre gorge, alors que son autre bras est replié derrière sa tête. Vous avez très peu de temps pour réagir. Allez-vous lancer un Shuriken (rendez-vous au [385](#)) ou une Fléchette Empoisonnée, si vous possédez cette discipline (rendez-vous au [372](#)) ?

336

Tandis que vous entreprenez l'escalade des premiers contreforts de la montagne, les aboiements de la meute se déchaînent de plus en plus. Ils sont toujours à vos trousses et ne vous lâcheront pas. L'escalade est malaisée. Vous savez néanmoins que si vous atteignez un escarpement vous serez hors de danger, momentanément du moins... Vous vous dirigez

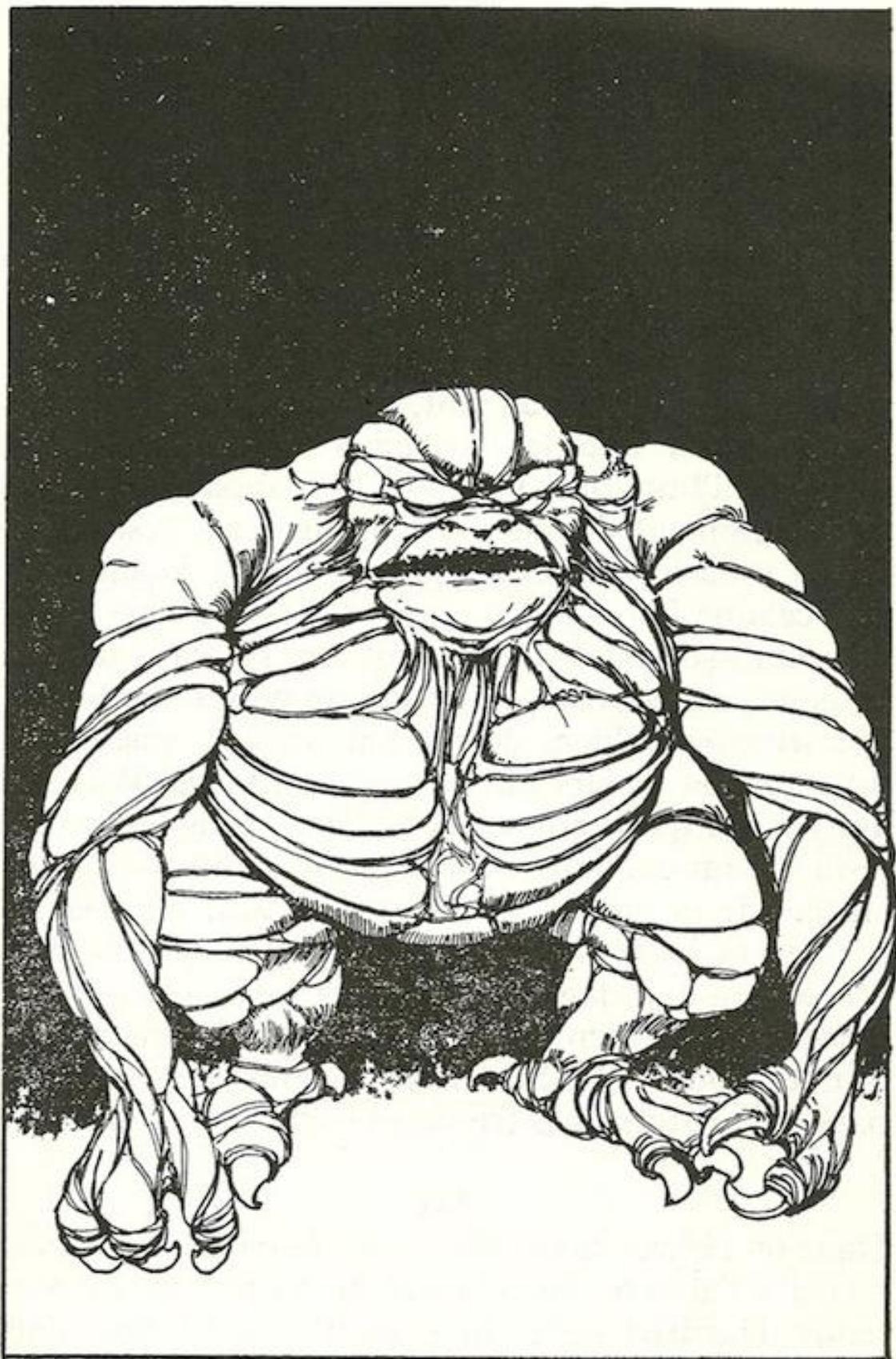
donc difficilement vers une barre de rochers noirs que viennent éclairer les premières lueurs d'une aube pâlotte. Soudain, le sol cède sous vos pieds : vous voilà précipité dans un tunnel ! Rendez-vous au [318](#).

337

Vous n'avez toujours pas réussi à vous défaire de vos adversaires, lorsque les trois hommes qui vous avaient barré la route viennent se joindre à eux. Eux aussi sont des soldats aguerris. Attaqué ainsi de tous côtés, vous ne pouvez pas résister longtemps. L'épée d'un des nouveaux venus vous transperce de part en part. Les derniers mots que vous entendez avant d'expirer sont exactement ceux-ci : « Honoric aurait aimé voir cela. Les Parchemins sont à nous, maintenant... »

338

Vous assistez alors à un effroyable spectacle : Jikkyu se transforme, sous vos yeux épouvantés, en un monstre dont l'aspect n'a plus rien d'humain. Sa peau prend une teinte rouge sombre, ponctuée de grosses cloques jaunes et autres boursouflures purulentes. Ses jambes rapetissent tandis que son torse se dilate et se couvre de poils. Ses bras s'allongent. Ses muscles se gonflent. Ses mains se déforment épouvantablement jusqu'à devenir des serres pareilles à celles de quelque rapace



338 *Jikkyu se transforme en un monstre dont
l'aspect n'a plus rien d'humain.*

préhistorique. Son cou a disparu, de sorte que sa tête se rattache maintenant directement au tronc. Elle est fendue d'une oreille à l'autre par une bouche immense garnie d'une triple rangée de petites dents pointues et tranchantes. Une fumée nauséabonde s'échappe des deux trous qui remplacent son nez. Quant à ses yeux injectés de sang, il y brille une lueur de cruauté sans nom. Pétrifié de dégoût et d'horreur, vous ne savez comment réagir. Lui en profite. D'un bond, il est sur vous. Ses serres vous saisissent à la taille et vous soulèvent comme un vulgaire fétu. Vous vous débattiez vainement. Ses monstrueuses mâchoires se rapprochent inexorablement. Allez-vous vous emparer de la fiole contenant le sang du dieu Nil avec l'espoir de pouvoir la lui verser dans la gueule (rendez-vous au [369](#)), ou bien préférez-vous puiser dans votre Force Intérieure — s'il vous en reste en réserve — pour lui expédier un coup de poing entre les deux yeux (rendez-vous au [348](#)) ?

339

La Fléchette Empoisonnée siffle vers votre adversaire qui fait tournoyer sa longue épée plate. La pointe mortelle vient alors rebondir sur sa cotte de mailles et tombe brisée à ses pieds. Rien d'autre à faire que de passer à l'attaque. Rendez-vous au [368](#).

Vous pouvez utiliser soit la bague de l'Etoile du Soleil (rendez-vous au [231](#)), soit la perle de cristal contenant une goutte d'eau bleue (rendez-vous au [221](#)). Si vous ne voulez ou ne pouvez vous servir ni de l'une ni de l'autre, ne comptez que sur votre maîtrise des arts martiaux lorsque le monstre fond sur vous. Rendez-vous dans ce cas au [301](#).

Vous semez derrière vous quelques morceaux de poisson-araignée, une espèce particulièrement venimeuse, comme chacun sait, et vous reprenez votre course alors que les premiers rayons du soleil éclairent l'horizon. Très vite les aboiements, qui vous talonnent depuis plusieurs heures, s'espacent, puis s'affaiblissent. Les chiens se sont jetés sur l'appât, cela ne fait aucun doute, et le redoutable venin a produit son effet. Cependant, en tournant la tête, vous ne pouvez vous empêcher de pester en constatant que deux chiens de combat, ainsi qu'une demi-douzaine de limiers ont échappé au piège. Parvenu au sommet d'un monticule herbeux, vous faites volte-face pour combattre les chiens de combat courant en tête de la meute. Leurs colliers sont hérissés de pointes et leurs pattes sont armées de griffes plus acérées qu'une dague. Vous avez juste le temps de lancer un Shuriken — si vous en

possédez encore un (rendez-vous au [327](#)). Sinon, vous devez livrer bataille à mains nues (rendez-vous au [284](#)).

342

Dans un réflexe incroyable, vous faites dévier le poignard à l'aide de votre avant-bras protégé. Le prétendu Hardred reste un instant bouche bée, l'air hébété, avant de prendre la fuite. Vous vous lancez aussitôt à sa poursuite. Quelques mètres plus loin, le jardinier avec lequel vous aviez plaisanté le matin même surgit d'un buisson et vient vous barrer la route ! C'est alors que le véritable Hardred apparaît sur les marches du temple et vous adresse des signes insistants ! Vous vous élancez vers lui. C'est en haletant que vous vous arrêtez à sa hauteur. Un léger sourire éclaire son visage : « Allons, du calme ! Les nouvelles sont bonnes : un bateau part pour Tor ce soir à marée haute. » Vous jetez un regard autour de vous. L'imposteur s'est enfui, et vous ne voyez plus trace du jardinier. Rendez-vous au [289](#).

343

Vous reprenez votre marche et, après avoir fait nombre de tours et détours, vous revenez à proximité de la taverne de l'Hydre joyeuse. Vous n'êtes pas sans savoir qu'on vous a suivi jusque-là. Mais, dans votre exaltation présente,

vous ne vous en êtes pas soucié. A tort ou à raison, votre confiance en vous est totale. Vous vous sentez invincible. Si vous décidez de vous restaurer à la taverne avant de quitter la ville, rendez-vous au [386](#). Si vous préférez en sortir au plus vite, rendez-vous au [194](#).

344

Les lourdes chaînes qui vous emprisonnent vous ont réduit à l'impuissance. Vous êtes sans défense lorsque les hommes de la Forteresse de Guen Dach vous passent les menottes chauffées à blanc aux chevilles et aux poignets. Par pur sadisme sans doute, ils discutent, au préalable, sur la méthode à employer. Les uns préconisent de vous torturer jusqu'à ce que mort s'ensuive. Les autres sont d'avis de vous pendre à une potence située derrière le corps de garde pour prolonger vos souffrances. Il y a, hélas, trop peu de temps que vous avez sollicité l'aide de Kwon pour la dernière fois. Il ne viendra pas de nouveau à votre secours. Il ne vous reste plus qu'à avoir une fin digne d'un Ninja. Votre aventure se termine ici.

345

Vous attendez que le jeune homme ait disparu devant vous avant de tourner dans une ruelle bordée de nombreuses échoppes d'armuriers.

Les grilles du monastère ne sont pas très éloignées, et bientôt vous êtes de retour dans le jardin, goûtant le calme de ce lieu de prière. Rendez-vous au [371](#).

346

Vous avez beau vous contorsionner de mille manières, vous ne pouvez éviter que le Shuriken vienne se planter dans votre jambe. Vous perdez ainsi 4 points d'ENDURANCE. Si ce coup ne vous a pas ôté la vie, la douleur que vous ressentez alors est insupportable. Elle vous fait lâcher prise. Vous tombez du toit. Vos souffrances n'en sont que plus vives et vous paralysent totalement. Votre adversaire pousse un cri de triomphe et s'apprête à vous fendre la tête d'un coup d'épée, lorsque, avec l'énergie du désespoir, vous lui allongez un coup de pied dans l'estomac. Sa violence lui coupe le souffle et l'expédie à travers la cloison de papier. Fort de cet avantage, vous bondissez derrière lui. Un pâle clair de lune éclaire les lieux. Un instant vous suffit pour distinguer la silhouette immobile de votre adversaire. Un grand calme s'établit alors que vous vous observez tous deux. Seuls, les pans de la cloison déchirée flottant sous la brise du dehors viennent troubler le silence. Notez, avant tout, que le coup que vous venez de lui porter a fait perdre à votre adversaire 3 points d'ENDURANCE. Maintenant il

se présente de profil, le pied droit posé devant lui, le genou gauche fléchi, l'arme pointée sur votre gorge. Vous commencez à vous contourner l'un l'autre avec la plus grande prudence. Rendez-vous au [22](#). .

347

Tenez le compte exact de vos Assauts contre le monstre. Vous ne pouvez rien voir dans ces profondeurs abyssales. Impossible, par conséquent, de vous fier au moindre repère dans ces eaux vaseuses. Aussi lui lancez-vous un coup de pied à l'aveuglette.

MONSTRE DES DOUVES DEFENSE contre le coup de pied : **7** ENDURANCE : **17** DOMMAGES : aucun

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [310](#). Si vous lui avez porté cinq Assauts sans résultat, rendez-vous au [100](#). Dans les autres cas. vous pouvez maintenant tenter un coup de poing (rendez-vous au [366](#)), ou un autre coup de pied (revenez alors au début de ce paragraphe), mais vous pouvez aussi lui lancer une Fléchette Empoisonnée (rendez-vous au [325](#)) ou mettre en pratique votre discipline de la Mort Feinte (rendez-vous au [211](#)), si vous possédez l'une ou l'autre de ces disciplines.

348

Vous libérez votre Force Intérieure dans un cri, à l'instant même où votre pied le frappe violemment à la tête. Ses os craquent sous la violence du choc, tandis que ses muscles se distendent. Le monstre n'en continue pas moins de vous maintenir fermement. Pire, sa tête retrouve en un instant son ignoble apparence, et ses yeux continuent de vous fixer avec une cruauté que rien ne peut décrire. Vous ne pouvez plus rien faire. Ses mâchoires se referment sur vous et vous broient sans autre forme de procès : vous êtes déjà mort lorsque le monstre vous dévore à pleines dents. Votre aventure se termine ici.

349

Vous vous glissez entre ses pattes colossales sans parvenir à le déplacer d'un pouce. La créature se laisse alors tomber sur vous, vous écrasant la cage thoracique sous son poids. Puis, se retournant d'un bloc, elle vous empale avec sa corne. Vous vivez encore tandis qu'elle commence à vous dévorer les entrailles.

350

La route serpente le long de la montagne. Un précipice vertigineux la borde d'un côté. La nuit tombe, lorsque, à la sortie d'un virage, vous découvrez le palais du seigneur Kiyamo. Il

s'élève au fond d'une combe à laquelle on accède par un étroit défilé que surplombent deux pics très abrupts. De lourdes murailles et des tours de guet protègent le palais qu'entourent de magnifiques jardins d'agrément. Vous vous approchez des gardes en faction devant la porte principale. La baguette d'ivoire que vous a remise le messager suffit à vous laisser entrer. Ils vous guident silencieusement à l'intérieur de l'enceinte. Alors que vous traversez une grande esplanade, un spectacle désolant s'offre à vous : des centaines de soldats gisent là dans un état de saleté et d'épuisement absolu. La plupart sont blessés, d'autres mourants ; néanmoins, en dépit de leurs souffrances, vous sentez flotter dans l'air comme une atmosphère de victoire. Pour le moment, on vous introduit dans une salle de réception richement décorée, où vous êtes prié courtoisement de bien vouloir patienter quelques instants. Les gardes vous saluent et se retirent. Peu après, un homme vêtu d'un manteau blanc orné de fleurs bleues brodées entre dans la salle. Il porte deux épées, passées dans une ceinture, l'une courte et l'autre longue qui lui ceint les hanches. Il se présente comme étant Oni-kaba, le conseiller personnel du seigneur Kiyamo. Il revient tout juste de l'île des Songes Paisibles, vous dit-il, où il s'est entretenu longuement avec le Grand Maître de l'Aube. Ils ont eu connaissance de vos succès dans la quête des Parchemins de Ketsuin et prie Kwon chaque

jour de vous venir en aide. Après ces amabilités, il vous emmène dans une vaste salle lambrissée de bois d'ébène. Le seigneur Kiyamo est assis en tailleur devant une table basse encombrée de cartes et de parchemins. Il vous invite à prendre place à ses côtés. Le thé est servi sur ses ordres. Kiyamo est un homme dans la force de l'âge. Ses épaules et ses bras fortement musclés témoignent de sa pratique quotidienne de l'escrime. D'ailleurs un bandage à l'épaule gauche entoure une récente blessure. Le seigneur s'adresse à vous d'une voix aimable : « Votre renommée vous a précédé, Ninja. Les adorateurs de Vile, de Némésis et de Vasch-Rose se sont acharnés en pure perte contre vous. Les adeptes des autres dieux se sont félicités de leur échec. Tout ce qui compte d'honnêtes gens dans Orb se réjouit de votre succès. Je vous félicite. » Vous bafouillez quelques remerciements. Il poursuit : « Vous arrivez cependant trop tard pour nous porter secours. Heureusement, et malgré votre absence, nous avons remporté une importante victoire. Un seigneur félon, Jikkyu, avait en effet rassemblé une formidable armée de Ronins, brigands, O-Bakemonos et autres Gobelins avec laquelle il était parvenu à mettre la quasi-totalité du Sud sous sa coupe. Il avait, en outre, l'appui des prêtres de Némésis et des moines de Vile. Tous réunis, ils avaient projeté d'envahir l'Ile des Songes Paisibles. Jikkyu a voulu forcer le passage de cette gorge, mais

nous étions prêts. Une bataille rangée a sulli à le défaire. Le Sud est libéré et la route d'Iga de nouveau ouverte. Votre Grand Maître a envoyé un moine, Gorobéi, à votre rencontre. » Sur un signe du seigneur, le moine est introduit. Vous reconnaissez, non sans émotion, la haute silhouette de Gorobéi du Temple du Rocher. Vous tombez dans les bras l'un de l'autre : « Je suis heureux de te revoir, vous dit-il, les larmes aux yeux. Nous avons beaucoup prié pour toi. Demain nous ferons route vers Iga où nous attend le bateau du retour. » Le bon moine sourit joyeusement. Kiyamo ajoute : « Une chambre a été préparée à votre intention pour la nuit. Vous pouvez dormir sur vos deux oreilles. Mon homme de confiance, Hatemoto Hizen, et six Samourais veilleront sur vous. » Vous prenez congé de Kiyamo et de Gorobéi. Hizen vous conduit à votre chambre. Vous ne rêvez que de bains moussants et de geishas. Allez savoir pourquoi ! Rendez-vous au [38](#).

351

Les seuls bruits qui vous parviennent, maintenant, sont des quintes de toux ponctuées d'exclamations d'horreur. Et c'est en frissonnant que vous vous demandez ce qui peut se passer dans ce brouillard maléfique. A vos côtés, le magicien se répand en lamentations car, à l'évidence, le combat ne semble pas tourner à l'avantage de ses amis. Preuve de son trouble, il

commence par balbutier une formule magique avant d'en reprendre une autre qu'il ne parvient pas à achever. Enfin, l'air égaré, il laisse retomber sa main et s'assoit sur un rocher. Allez-demander s'il a la moindre idée du sort réservé à ses compagnons (rendez-vous au [305](#)), ou vous précipiter dans la brume jaunâtre pour leur porter secours (rendez-vous au [397](#)) ?

352

La Fléchette atteint son but. Le monstre n'en continue pas moins d'avancer vers vous. Il est de toute évidence immunisé contre le poison. Vous n'avez plus qu'à compter sur votre habileté dans les arts martiaux pour vous tirer d'affaire. Il vous charge. Rendez-vous au [301](#).

353

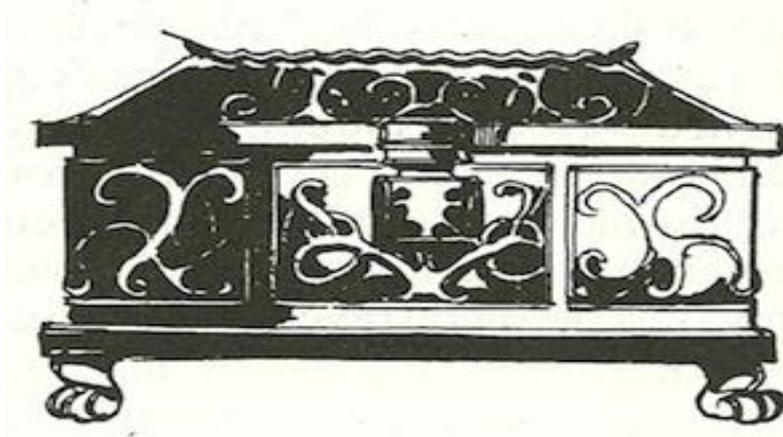
A la vue des chiens de combat étendus raides morts, les limiers restent prudemment à l'écart. Mais à leurs aboiements de détresse d'autres font écho, car les gardes de la Forteresse viennent de lâcher le restant de la meute. Une nouvelle fois vous courez vers la mer. De temps à autre vous vous retournez pour effrayer les quelques téméraires qui vous talonnent. Vous parvenez ainsi à la plage, et vous plongez avec soulagement dans les vagues. Bientôt le bruit du ressac vient couvrir les aboiements des chiens restés sur le rivage. Vous nagez en longues

brasses coulées en direction du soleil levant. La houle ne vous fait pas peur. Rendez-vous au [23](#).

354

Au moment même où il allait vous planter son épée en plein dans l'estomac, vous parvenez à en faire dévier la lame à l'aide de votre avant-bras. Sans se décourager, il cherche alors à vous frapper à la tête. Une nouvelle fois, votre avant-bras fait dévier son arme. Mais la violence du coup manque de vous briser le bras, sans toutefois vous entailler les chairs, et cela grâce à vos renforts métalliques. Il recule. Son épée décrit un arc de cercle. Il compte, assurément, vous faucher les jambes. Vous sautez au-dessus de la lame qu'il relève pour essayer de vous trancher la gorge. Votre avant-bras intervient encore. Le coup suivant, vous êtes en retard de quelques secondes. L'épée vous ouvre l'épaule gauche jusqu'à l'os. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous serrez les dents pour ne pas hurler de douleur. Le bruit du combat retentit dans la nuit, pareil à celui d'un marteau frappant une enclume. Les manches de votre costume sont à présent en lambeaux et flottent au vent. Soudain, votre adversaire s'arrête pour reprendre son souffle. Il tient son épée à bout de bras, la pointe dirigée vers votre gorge. Vous avez très peu de temps pour réagir. Allez-vous lui lancer un Shuriken (rendez-vous au [385](#)) ou, si vous en possédez la

discipline, une Fléchette Empoisonnée (rendez-vous au [372](#)) ?



355

Vous lancez un Shuriken, mais le Gobelin bondit alors en brandissant son épée pour en faire dévier sa trajectoire. En vain, car votre projectile se plante en plein dans son épaule, ce qui lui fait perdre 2 points d'ENDURANCE (sur un total de 10). Sans lui laisser le temps de reprendre son souffle, vous vous ruez sur lui. Rendez-vous au [368](#).

356

Vous retenant d'une seule main au rebord du toit, vous saisissez de l'autre main le Shuriken qui volait vers vous puis, dans le même mouvement, vous réexpédiez l'arme à son propriétaire. L'homme pousse un juron et, faisant un pas en arrière pour éviter la redoutable étoile métallique, il perd l'équilibre et s'écroule dans la pièce après avoir traversé le mur de papier huilé. Sans perdre un instant, vous vous laissez tomber à terre, et vous vous

précipitez derrière lui. L'homme s'est déjà relevé ; et il a dégainé son épée. A présent il est en position d'attaque : de profil, le pied droit en avant fermement posé sur le sol, le genou gauche fléchi, l'arme tendue à bout de bras en direction de votre gorge. Les yeux dans les yeux, vous commencez à vous contourner l'un l'autre. Rendez-vous au [22](#).

357

Le cadavre du bourreau flotte encore sur le ventre à la surface du bassin de la chambre des tortures. Les gardes vous abreuvent d'injures tandis qu'ils le repêchent. Une fois la cagoule retirée, ils aperçoivent la pâleur cadavérique de son visage et les boursouflures caractéristiques dues au garrot. Leurs jurons redoublent alors, et ils se ruent sur vous pour vous rouer de coups. Ils ne s'arrêtent que lorsque l'un d'eux suggère de vous laisser en vie, le temps de trouver un nouveau tortionnaire capable de vous infliger le plus cruel supplice. En attendant, vous avez perdu 6 points d'ENDURANCE ! Alors qu'ils s'éloignent, vous devinez à l'expression de leurs visages que tous aimeraient être choisis par le lieutenant pour assurer cette macabre mission. Une fois les gardes partis, vous mettez en pratique votre discipline de l'Evasion : vous contorsionnez vos bras, tendez vos muscles au maximum, tout en introduisant vos doigts entre

les liens. Ainsi, petit à petit, les faites- vous tomber. Au-delà du bassin se trouve un canal souterrain menant, comme vous le savez, à une caverne où gît le monstre que vous avez tué en pénétrant dans le tunnel. Plus loin encore, une grille conduit vers la liberté, non loin précisément des douves de la Forteresse. Vous plongez dans l'eau noire et glacée. Mais, au lieu de l'ouverture escomptée, vous découvrez avec surprise qu'il y en a deux ! Allez-vous vous engager dans le tunnel le plus large s'ouvrant à votre gauche (rendez-vous au [320](#)), ou dans le plus étroit partant à votre droite (rendez- vous au [332](#))?



358

La fiole rebondit sur la gueule fermée de la créature. Ses yeux continuent à vous fixer méchamment. L'intensité de son regard est à peine soutenable. Son instinct de conservation vous apparaît encore plus inhumain que sa

forme même. Vous ne pouvez rien tenter. Ses mâchoires se referment sur vous et vous emportent un bras d'un seul coup de dents. Heureusement pour vous, pourrait-on dire, vous êtes déjà mort lorsqu'elle entreprend de vous dévorer tout à fait. Votre aventure se termine ici.

359

Vous hurlez pour détourner l'attention de vos assaillants, et vous vous élancez dans un double saut périlleux qui vous fait retomber derrière eux. Ils se séparent, tandis que Cassandra recule vers la lourde porte de chêne. Puis, de nouveau, ils se rapprochent de vous pour vous encercler. C'est alors que le mur de gauche s'écroule dans un fracas d'enfer. Un nuage de poussière envahit instantanément la salle. Rendez-vous au [404](#).



360

Vous placez une Fléchette sur votre langue au moment même où les anneaux brûlants

resserrent leur étreinte. Le souffle vous manque à l'instant où vous vous apprêtez à lancer le projectile. L'étau vous étouffe inexorablement. Vos côtes cèdent sous la formidable pression, tandis que la chaleur intense du reptile vous consume vif. Ses crocs s'enfoncent dans votre cou et, tout en vous suçant le sang, distillent un puissant venin. Vous entendez, dans votre agonie, les hurlements déchirants de la fillette. Votre mort vient de mettre fin à son dernier espoir ; et à votre mission.

361

Au moment où vous vous agenouillez pour ouvrir le sac, une chose en jaillit et vous saute à la gorge. Des griffes s'enfoncent dans votre cou alors qu'un corps mou de couleur violette s'écrase sur votre visage. Vous ne pouvez rien voir. Vous sentez seulement un tube cartilagineux essayer de pénétrer de force dans votre bouche. Alors que vous poussez un cri de douleur, un jet fétide jaillit et coule dans votre gorge. Si vous possédez la discipline de l'Immunité aux Poisons, rendez-vous au [78](#). Sinon, vous sentez votre poitrine se contracter violemment. La paralysie vous gagne. Bientôt, vous aurez cessé de vivre.

362

Vous repérez la route du sud grâce à l'odeur marine apportée par le vent, et vous avancez dans cette direction à grandes enjambées. Les

aboiments des chiens se déchaînent au loin.
Car eux aussi ont flairé votre odeur à la faveur



361 *Au moment où vous ouvrez le sac, une chose jaillit et vous saute à la gorge.*

du vent. Ce sont surtout les chiens de combat que vous redoutez. Alors que les premières lueurs de l'aube éclaircissent le ciel, la mer apparaît devant vous. Il ne vous semble toutefois pas possible de pouvoir l'atteindre avant que la meute ne vous ait rejoint. Si vous voulez tenter de parvenir à un arbre rabougri auquel vous pourrez vous adosser, rendez-vous au [294](#). Si vous préférez rester sur place pour essayer autre chose, rendez-vous au [341](#).

363

Sans perdre un instant, vous lancez le Shuriken. La DEFENSE du fils du dieu Nil est de 6. Si vous réussissez votre attaque, le Shuriken atteint le monstre à la tête. Comptez alors les DOMMAGES que vous lui avez infligés : vous les retrancherez du total d'ENDURANCE du monstre dès que vous l'attaquerez à mains nues. Rendez-vous maintenant au [301](#).

364

La rue principale vous éloigne de la taverne de l'Hydre joyeuse, et de l'auberge de la Toute-Mère. Dans ce quartier-ci, les rues sont plus larges et bordées de splendides jardins où fleurissent de délicates roses jaunes et des lys lunaires. Vous apercevez alors un moine de Vile, le frère dévoyé de Kwon, venant dans votre direction. Vous tournez aussitôt dans une

rue adjacente pour ne pas être vu. A ce moment, une colombe blanche vient se poser sur votre épaule et laisse tomber au creux de votre main une petite perle. Puis elle s'envole. La perle s'ouvre sur un petit bout de papier délicatement plié, sur lequel vous pouvez lire cet énigmatique message :

*Fuyez, fuyez aussi vite que vous le pourrez !
Fuyez la ville par le chemin le plus inattendu
!
Fuyez, fuyez, vous êtes surveillé...*

Par prudence, vous avalez le papier, tout en jetant un regard circulaire pour vous assurer que personne ne vous a vu. Allez-vous continuer à traverser la ville (rendez-vous au [343](#)), courir vers la muraille nord pour l'escalader (rendez-vous au [323](#)), ou bien préférez-vous gagner le port pour tenter de vous embarquer (rendez-vous au [311](#)) ?

365

Le jeune homme ne se retourne pas une seule fois. Il vous fait traverser la ville par des rues détournées, à tel point que quiconque ne possédant pas un solide sens de l'orientation se sentirait irrémédiablement perdu. Enfin vous parvenez devant un bâtiment semblable à un ancien silo à blé. Votre guide vous fait signe d'y entrer à sa suite. Déterminé à rencontrer le

Maître de la redoutable Confrérie, vous le suivez. Rendez-vous au [319](#).



366

Tenez le compte exact de vos Assauts contre ce monstre. Vous ne pouvez rien voir, ni même percevoir un quelconque point vulnérable chez votre adversaire. Vous lui décochez donc un Poing de Fer au juger, à demi paralysé par l'eau glacée.

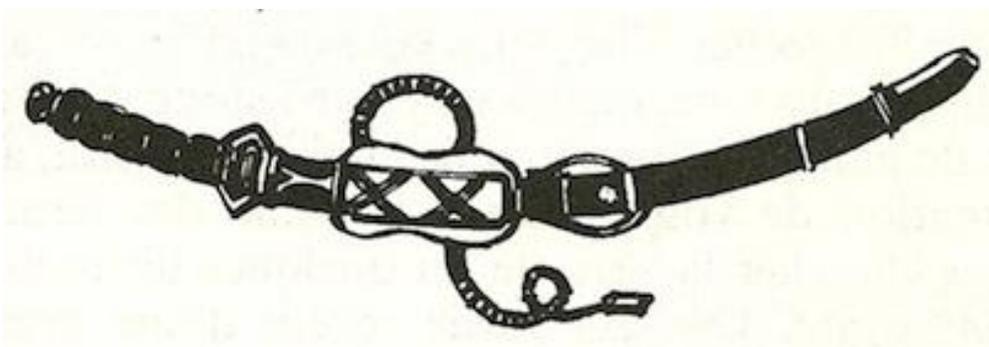
MONSTRE DES DOUVES DEFENSE contre le
Poing de Fer : 6 ENDURANCE:17 DOMMAGES :
aucun

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [310](#). Si vous venez de lui porter un cinquième Assaut sans avoir réussi à le vaincre, rendez-vous au [100](#). Que vous ayez ou non réussi à blesser le monstre lors de votre dernier Assaut, vous pouvez maintenant tenter de lui donner des coups de pied (rendez-vous au [347](#)), des coups de poing (revenez alors au début de ce paragraphe), utiliser une Fléchette Empoisonnée

(rendez-vous au [325](#)) ou pratiquer la discipline de la Mort Feinte (rendez-vous au [211](#)).

367

Le choc de l'épée résonne sur les protections métalliques de votre manche. Vous esquivez le coup et faites volte-face pour vous dégager. Un faible clair de lune éclaire la pièce. Vous pouvez apercevoir la silhouette de votre adversaire à quelques pas de vous. Vous vous observez en silence. Les lambeaux de la cloison déchirée claquent violemment sous le vent qui pénètre à l'intérieur. L'homme qui vous fait face est revêtu d'une tenue identique à la vôtre, à l'exception toutefois d'une épée courbe qu'il tient maintenant à deux mains. Il se présente à vous de profil, le pied droit posé devant lui, le genou gauche fléchi, son arme pointée sur votre gorge. Vous commencez à vous contourner l'un l'autre avec circonspection. Rendez-vous au [22](#).



368

Alors que vous vous préparez à réduire en bouillie le roi des Gobelins, son épée lui jaillit des mains et se met à vous combattre toute

seule. Vous esquivez le premier coup comme vous le pouvez, mais l'arme paraît manipulée par un si habile escrimeur que vous ne pouvez éviter le second, ce qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous pouvez tenter de porter un Poing de Fer à l'Épée Dansante (rendez-vous au [379](#)). Mais vous pouvez également revenir sur vos pas (rendez-vous au [394](#)), ou risquer le tout pour le tout en attaquant directement le roi des Gobelins (rendez-vous au [407](#)).

369

Vous dégagez votre bras et lancez la fiole dans sa gueule grande ouverte. Considérez cette attaque comme un lancer de Shuriken. Sa DEFENSE est de 4, car il a deviné votre intention et tente de refermer ses énormes mâchoires. Si vous échouez, rendez-vous au [358](#). Si vous réussissez, rendez-vous au [376](#).

370

Non loin de vous, un jeune garçon est enchaîné à la muraille. Et il ouvre des yeux ronds comme des soucoupes en voyant le bourreau qui, abandonnant un pauvre hère dont il vient de doubler la taille sur un chevalet, se dirige vers le four pour y retirer les menottes maintenant à bonne température. L'homme est massif et son torse ruisselle de sueur. Mais il vous est impossible de voir son visage qui est recouvert

par une cagoule noire. Pendant qu'il fourrage dans son four à l'aide de grandes tenailles, les gardes lui annoncent que vous avez tué Yaémon, Honoric et Manse. A ces mots, sa voix tremble sous l'effet de la colère. « Puisqu'il en est ainsi, je vais utiliser toutes les ressources de mon vil talent pour faire souffrir ce Ninja autant qu'il le mérite », grommelle-t-il. Pour l'heure, il vous tourne le dos alors que les gardes s'éloignent. C'est le moment pour vous de mettre en pratique votre discipline de l'Evasion. Vous bandez vos muscles tout en introduisant vos doigts entre les liens qui vous entravent. Vous ne tardez pas ainsi à vous en défaire. Heureusement pour vous, le malheureux garçon garde le silence pendant que vous rampez vers le bourreau. Poussant un cri tonitruant, vous lui envoyez un coup de pied dans le dos qui l'expédie, tête la première, dans le fourneau. Vous refermez la porte du four sur son cou sous les exhortations du jeune prisonnier que vous vous empressez de libérer. Eperdu de reconnaissance, il vous indique aussitôt qu'un canal souterrain relie le bassin aux douves de la Forteresse. Pressé de mettre les Parchemins en lieu sûr, vous le remerciez, et vous plongez sans plus attendre. Rendez-vous au [153](#).

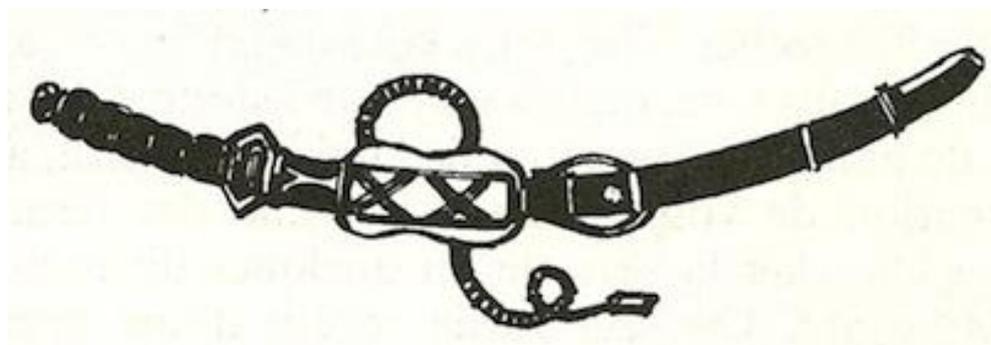
Assis en tailleur, vous méditez sur les mystères de ce bas monde. Le crâne tonsuré d'un moine

vous apparaîât alors. Il contourne un magnolia et vient vers vous avec un sourire amical. C'est Hardred, le Grand Maître du temple de Kwon. « Un bateau est arrivé ? » lui demandez-vous. Hardred fait un signe de tête affirmatif. Cependant, quelque chose vous gêne dans son attitude. Est-ce une expression de ruse qu'il vous semble lire sur son visage ? La façon dont il a noué sa cordelière ? Allez-vous risquer de le froisser en réagissant comme s'il était un ennemi (rendez-vous au [382](#)), ou bien considérer, tout compte fait, que ce que vous venez d'apprendre sur Torremalku le Meurtrier vous a rendu un peu nerveux, et que mieux vaut vous tenir simplement sur vos gardes (rendez-vous au [69](#)) ?

372

Vous placez rapidement une Fléchette sur votre langue et vous la crachez de toutes vos forces. La pointe vient se ficher dans la paume de sa main. Il la regarde un instant avec étonnement avant de l'arracher en vous disant, l'air méprisant : « Le venin du poisson-araignée, après de si longues années, voyez-vous, n'a plus aucun effet sur moi. » Vous n'en entendez pas davantage. Vous passez à l'attaque. Allez-vous tenter l'Eclair Brisé (rendez-vous au [55](#)), la Patte du Tigre (rendez-vous au [304](#)) ou le Tourbillon (rendez-vous au [87](#)) ?

Le monstre s'avance vers vous en rugissant. Pour le décrire simplement, il ressemble à un énorme gorille qui serait dépourvu du moindre poil. Fort heureusement la bête est enchaînée par une patte à l'entrée de la caverne. L'effort qu'il fait pour s'en libérer fait saillir toute sa musculature. Il est temps de l'attaquer. Allez-vous tenter le Cheval Ailé (rendez-vous au [333](#)), le Poing de Fer (rendez-vous au [321](#)), ou la Queue du Dragon (rendez-vous au [349](#)) ?



Vous vous agenouillez devant eux en implorant leur grâce. Tyutcheff esquisse un sourire dédaigneux, tandis qu'une lueur de déception apparaît dans le regard de Cassandra. Si vous niez avoir tué Olvar, le Semeur de Chaos, rendez-vous au [326](#). Si vous leur racontez l'objet de votre mission et ce qui est en jeu, rendez-vous au [384](#).

375

La baleine à corne vous défend tous deux et lutte avec fougue. Pendant ce temps, l'Elfe de Mer vous conduit jusqu'à la surface en quelques brasses amples et coulées. Enfin le cétacé retourne vers les profondeurs, les chacals de mer à ses trousses. Des elfes et des tritons vous entourent quand vous émergez, leurs voix cristallines chantant vos louanges pour vous remercier d'avoir sauvé leur prince. Allez-vous accepter gracieusement leurs remerciements (rendez-vous au [403](#)), ou protester en leur expliquant que seul le cétacé est responsable de ce sauvetage (rendez-vous au [411](#)) ?

376

Le poison du dieu Nil se répand dans la gueule du monstre au moment même où il allait refermer ses mâchoires. Ses jambes ne tardent pas à fléchir. Ses bras retombent peu après sans force. Ce qui vous permet de retrouver votre liberté. Vous le voyez alors saisi de tremblements incontrôlés. Poussant un dernier hurlement, il s'écroule enfin sur le sol où il ne tarde pas à se décomposer dans un ignoble gargouillis. Epouvanté, vous vous ruez hors de la tente. Cette scène horrible restera à jamais gravée dans votre mémoire. Le lendemain soir,

vous vous retrouvez en toute sécurité dans la salle lambrissée de chêne du palais de Kiyamo. Le seigneur est là, ainsi que Gorobéi et Onikaba. Tous trois écoutent avec attention le récit de vos aventures. A la fin de votre narration, Kiyamo prend la parole à son tour : « Jikkyu, dit-il, était un Arabaru-Kami ! Un démon de l'enfer capable de prendre forme humaine, ce qui explique l'empire qu'il avait sur les bandits et les O- Bakemonos. Je ne m'étonne pas, dans ces conditions, que les prêtres de Némésis et de Vile l'aient toujours soutenu dans ses entreprises. Je serai toujours votre obligé. Ninja. L'armée de Jikkyu a été défaite. Mes hommes, en ce moment même, sont en train d'en disperser les restes. Le pays peut à nouveau respirer librement et la route d'Iga est ouverte. Demain, vous et Gorobéi pourrez partir pour Iga. Là, vous attend un bateau en partance pour l'Ile des Songes Paisibles. » Gorobéi se tourne alors vers vous et vous félicite à son tour : « Tiens, prends les Parchemins, car tu as bravé la mort pour les rapporter en un lieu qu'ils n'auraient jamais dû quitter. C'est à toi que revient l'honneur de les rendre au Temple du Rocher. » Vous le remerciez et Kiyamo ajoute : « Mon homme de confiance, Hatemoto Hizen, et six Samourais veilleront sur vous. La chambre d'hôte a été préparée en votre honneur. Que la bénédiction d'Eo éloigne à jamais les puissances du Mal. » Rendez-vous au [38](#).

377

Les elfes des mers vous ont sauvé des hommes de la Forteresse de Guen Dach. Après cette épreuve, vous décidez de prendre un jour et une nuit de repos. Le soleil et l'air marin achèvent de vous remettre d'aplomb, ce qui vous permet de gagner 4 points d'ENDURANCE. Vous êtes encore à des centaines de kilomètres de votre pays, mais ce long voyage ne vous fait pas peur. Vous vous sentez désormais capable d'affronter la fatigue. Vous remontez un moment le cours rapide d'une rivière, avant d'obliquer vers l'ouest. En chemin vous contournez une imposante chaîne montagneuse. Les seuls êtres que vous croisez sur votre route sont des nains. Ils apparaissent de loin en loin sur les pentes des montagnes. Enfin, après deux jours de marche, vous laissez la forêt derrière vous, et vous vous engagez dans un paysage de collines. Rendez-vous au [415](#).

378

En frappant les renforts métalliques de votre manche, l'épée fait jaillir des étincelles, mais la lame glisse et vient vous frapper au côté. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous esquiverez une autre attaque et vous vous présentez face à votre adversaire.

Un pâle clair de lune éclaire la pièce. La silhouette de l'homme se découpe nettement à quelques pas de vous. Vous vous observez. Seul le bruit des pans déchirés de la cloison de papier vient troubler le silence. Votre assaillant est habillé comme vous, à l'exception toutefois d'une épée courbe qu'il porte en bandoulière dans le dos. Il s'avance soudain en la brandissant des deux mains, avant de s'immobiliser en position de combat : légèrement de profil, le pied droit posé devant lui, le genou gauche fléchi et l'arme pointée vers votre gorge. Vous commencez à vous contourner l'un l'autre prudemment. Rendez-vous au [22](#).

379

Votre poing vient frapper de plein fouet la poignée de l'Épée Dansante. Mais l'arme est en acier trempé. Le choc la fait simplement virevolter et ne l'empêche nullement de s'abattre sur votre bras. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, allez-vous rebrousser chemin (rendez-vous au [394](#)), ou risquer le tout pour le tout en attaquant le roi des Gobelins (rendez-vous au [407](#)) ?

380

Après avoir quitté le monastère, vous franchissez la porte de Wargrave qui n'est pas

gardée. Vous dépassez tout d'abord une caserne, puis une taverne, le Repos du guerrier. Vous demandez alors à une vieille lavandière le chemin menant au siège de la Confrérie des Assassins. La pauvre femme blêmit à votre question, et vous ferme la porte au nez ! Un soldat pareillement interrogé fait la sourde oreille. La même scène se reproduit plusieurs fois. Vous commencez à désespérer de rencontrer ce Mandrake, lorsqu'un jeune homme laisse tomber un caillou à vos pieds en vous dépassant. Intrigué, vous le ramassez, et votre surprise est grande d'y voir tracés les mots suivants : « Suivez-moi ! » Allez-vous lui emboîter le pas, même si sa veste de laine grossière, son pantalon rapiécé et son allure ne vous font pas bon effet (rendez-vous au [365](#)) ou préférez-vous abandonner vos recherches pour regagner les paisibles jardins du monastère (rendez-vous au [345](#)) ?

381

Brisant le cercle des moines, vous vous précipitez vers la digue et, au moment où l'un d'eux s'apprêtait à vous couper le chemin, vous prenez votre élan et exécutez un saut périlleux. Tête la première, vous plongez dans l'eau, et quelques brasses énergiques vous éloignent suffisamment de ces redoutables moines, pour qu'ils abandonnent toute idée de tenter quoi que ce soit. Non loin de vous, un bateau de pêcheurs

se dirige toutes voiles dehors vers le large. Quelques brasses supplémentaires vous amènent sur son chemin et, lorsqu'il passe près de vous, vous saisissez un bout pendant à sa proue. Ainsi, vous vous laissez entraîner vers la haute mer. Mais votre satisfaction est de courte durée car, de la digue, les moines adressent des signes aux pêcheurs. Bientôt le bateau vire de bord et se rapproche de la côte. Sans hésiter, vous vous laissez couler. Rendez-vous au [23](#).

382

Le moine s'approche de vous en souriant. Allez-vous utiliser une Fléchette Empoisonnée, si vous en possédez la discipline (rendez-vous au [175](#)), appeler Kwon le Rédempteur à votre secours, si c'est la première fois que vous sollicitez son aide (rendez-vous au [150](#)), attraper une branche pour grimper dans l'arbre, si vous possédez la discipline de l'Acrobatie (rendez-vous au [120](#)), lancer un Shuriken dans ses jambes, si vous en avez un (rendez-vous au [61](#)), ou tout simplement rouler sur le côté avant de vous remettre sur pied (rendez-vous au [45](#)) ?

383

D'un bond prodigieux, vous survolez les remparts, et vous plongez dans les douves. Vous nagez le plus profondément possible pour

échapper aux flèches des gardes. Vous traversez ainsi l'eau sombre et glacée, jusqu'à ce que votre main rencontre ce qui vous semble être une branche d'arbre. Vous l'attrapez pour vous hisser sur la berge. La branche se courbe alors et vous enveloppe dans une étreinte caoutchouteuse. Inutile de vous leurrer : vous avez encore mis la main sur un monstre ! Vous vous débâtez en tentant de mettre à profit votre entraînement aux combats aquatiques. Votre savoir, cependant, se révèle rapidement inefficace contre la créature dont la force de constriction vous apparaît considérable. Allez-vous lui donner des coups de poing (rendez-vous au [366](#)), des coups de pied (rendez-vous au [347](#)), pratiquer la Mort Feinte, si vous possédez cette discipline (rendez-vous au [211](#)), ou bien planter une de vos Fléchettes Empoisonnées dans le corps de l'animal, si vous possédez cette discipline (rendez-vous au [325](#)) ?

384

Votre histoire est très longue mais en tous points passionnante. Votre auditoire est captivé. Soudain le mur gauche de la caverne s'écroule dans un fracas d'enfer. Un nuage de poussière envahit instantanément la salle. Rendez-vous au [404](#).

385

Avec une incroyable rapidité, vous lui lancez un Shuriken. Mais un simple mouvement de son avant-bras lui suffit pour en dévier la trajectoire. Cette parade vous indique que lui aussi bénéficie de manches renforcées par des lamelles de fer... et que son entraînement n'a rien à envier au vôtre ! Cette observation vous a quelque peu distrait. De ce fait, vous ne remarquez pas ses mouvements : il a sorti quelque chose de ses vêtements ; un objet ayant l'apparence d'un œuf qu'il vous lance aussitôt. Si vous possédez la discipline de l'Œil d'Aigle, rendez-vous au [416](#). Sinon, rendez-vous au [405](#).

386

Vous faites honneur au repas fastueux qui vous est servi. Vous vous levez de table, très satisfait, pour payer l'addition. Deux moines surgissent alors de derrière le comptoir, tandis que cinq autres bloquent la porte. Tous sont des dévots de Vile, le frère dévoyé de votre dieu Kwon. Ils ont appris que vous avez tué Yaémon, le Grand Maître de la Flamme, et chacun d'eux donnerait sa vie pour le venger. C'est sans crainte aucune qu'ils vous attaquent. Si vous possédez la discipline de l'Acrobatie, vous pouvez tenter de leur échapper en effectuant un saut périlleux par-dessus leurs têtes ; rendez-vous alors au [400](#). Si vous possédez la discipline des Fléchettes Empoisonnées, et si vous désirez

l'utiliser, rendez- vous au [280](#). Si vous préférez les affronter à mains nues, rendez-vous au [158](#).

387

Vous saluez les deux gardes avec assurance. Ils vous répondent par un bref signe de tête. D'une voix posée, vous leur expliquez que vous êtes porteur d'un message de la plus haute importance que vous devez remettre personnellement au seigneur Jikkyu. Cependant, ils désirent savoir qui vous envoie. Allez-vous déclarer que c'est le chef des O-Bakemo- nos (rendez-vous au [229](#)), ou bien Akira, le lieutenant de Jikkyu (rendez-vous au [242](#)) ?

388

Devinant vos intentions, le moine que vous visiez fait un brusque écart. Tournant la tête, vous expédiez alors la Fléchette en plein dans la joue de l'un de ses compagnons, qui s'effondre sur le sol, foudroyé. Puis, prenant votre élan, vous exécutez un saut périlleux. Tête la première, vous plongez dans l'eau, et quelques brasses énergiques vous éloignent suffisamment de ces redoutables moines pour qu'ils abandonnent toute idée de tenter quoi que ce soit. Non loin de vous, un bateau de pêcheurs se dirige toutes voiles dehors vers le large.

Quelques brasses supplémentaires vous amènent sur son chemin et, lorsqu'il passe devant vous, vous saisissez un bout pendant à sa proue. Ainsi, vous vous laissez entraîner vers la haute mer. Mais votre satisfaction est de courte durée car, de la digue, les moines adressent des signes aux pêcheurs. Bientôt le bateau vire de bord, et se rapproche de la côte. Sans hésiter, vous vous laissez couler. Rendez-vous au [23](#).

389

L'ignoble créature engendrée par le dieu Nil s'avance vers vous. Sa queue recourbée se balance au-dessus de sa tête au rythme de sa marche. Le dard qui la termine dégoutte de venin. Si vous avez l'intention de mettre à profit votre maîtrise des arts martiaux pour le combattre, rendez-vous au [251](#). Si vous préférez utiliser un objet que vous auriez pu découvrir au cours de l'aventure, rendez-vous au [340](#).

390

La fureur de Hyéna est à son comble. Ses hurlements résonnent dans toute la caverne et au-delà. Soudain ses bras s'agitent tandis qu'elle marmonne quelque formule cabalistique. Ses yeux s'agrandissent et luisent bientôt d'un étrange éclat vert. Vous ne pouvez vous détacher de son regard, qui vous attire comme un aimant. Vous êtes comme enveloppé, attiré

dans un espace infini que baigne cette lumière verte. Pourtant vous luttez de toutes vos forces contre cet envoûtement formidable. Par quel moyen parviendrez-vous à contrôler votre esprit ? Si vous possédez la discipline de la Mort Feinte et que vous souhaitez la mettre en pratique, rendez-vous au [236](#). Sinon, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [276](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [262](#).

391

Par un effet magique, le manteau de Tyutcheft vous donne l'illusion que votre adversaire est plus près de vous qu'il ne l'est en réalité. Votre Fléchette n'atteint que les replis du vêtement. C'est alors qu'une douleur fulgurante vous cloue sur place. Cassandra vient de vous planter son épée dans le gras de la hanche, ce qui vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous pivotez pour lui faire face et vous bondissez sur elle. Rendez-vous au [121](#).

392

La baleine à corne se bat avec courage. Pour votre part, vous nagez bien moins vite qu'un elfe de mer, et les chacals de mer n'ont aucune peine à vous encercler. Dans un dernier réflexe, vous tentez la Morsure du Cobra contre l'adversaire

qui est le plus proche de vous. Rendez-vous au [245](#).

393

Assis confortablement à l'ombre d'un platane, vous songez à la bizarrerie du destin qui a fait de vous un orphelin, puis le disciple de Kwon. Quoique les dieux soient innombrables à Orb, vous n'en avez jamais connu d'autres. Vous méprisez les Assassins, sectateurs de Torremalku, parce qu'ils tuent pour de l'argent et non pour sauver le monde des puissances du Mal. Il est vrai que, vous aussi, vous vous êtes rendu responsable de la mort de nombreux adversaires. Mais votre vie était en jeu. Néanmoins, vous pouvez vous rendre au temple de Torremalku le Meurtrier pour y rencontrer Mandrake, le Maître de la Confrérie des Assassins, si vous le désirez. Dans ce cas, rendez-vous au [380](#). Mais si vous préférez jouir encore un peu des paisibles jardins du monastère, rendez-vous au [371](#).

394

Vous faites demi-tour et fuyez au plus vite. L'Épée Dansante fend alors les airs et vient se planter dans votre dos. Vous vous effondrez raide mort. Le roi des Gobelins n'a plus qu'à s'emparer des Parchemins de Ketsuin pour en déchiffrer calmement les secrets.

Vous vous retrouvez une fois de plus dans les rues de Harith-sur-la-Crow ; vous jetez un dernier regard au temple et à ses fresques de cuivre patinées par les intempéries. Puis vous vous dirigez d'un pas rapide vers les portes de la ville avant que les serviteurs de Nil ne découvrent que vous venez de tuer son fils. Chemin faisant, vous abordez une prêtresse de haut rang, d'aspect charmant, pour lui demander la direction du port de la Mer Infinie le plus proche. Fort aimablement, elle vous répond que le port d'Ulrik, situé sur la côte des Fjords Lointains, au nord-ouest d'Harith, est le moins éloigné, Mais, ajoute-t-elle, l'endroit est infesté de pirates et de naufrageurs. Elle vous conseille également le port de Wargrave, à l'ouest, dont l'importance commerciale est plus grande. Le lieu, cependant, est fréquenté par des mercenaires qui s'entraînent dans la région. Vous la remerciez pour toutes ces précieuses informations et gagnez au plus vite la porte de la ville que vous franchissez d'un bon pas, tandis qu'un garde réprimande une vieille femme dont le panier d'œufs s'est renversé sur la chaussée. Si vous décidez d'aller au port d'Ulrik, rendez-vous au [135](#). Si vous préférez vous diriger vers Wargrave, rendez-vous au [131](#).



396

L'ignoble créature engendrée par le dieu Nil s'approche de vous dans une horrible ondulation. Sa queue, qui a retrouvé toute sa vivacité, se balance au-dessus de sa tête au rythme de sa marche, en projetant autour d'elle des jets d'un venin noir et épais. Sa gueule béante, autour de laquelle les tentacules s'agitent furieusement, complète cette vision de eau-chemar. Si vous êtes en possession d'un Shuriken et que vous décidez de l'utiliser, rendez-vous au [363](#). Si vous possédez la discipline des Fléchettes Empoisonnées, vous pouvez lancer l'un de ces projectiles vers le monstre, si vous le désirez. Rendez-vous, dans ce cas, au [352](#). Si vous préférez utiliser un objet découvert au cours de votre aventure, rendez-vous au [340](#). Si vous choisissez tout simplement de combattre, rendez-vous au [301](#).

397

Vous distinguez vaguement des silhouettes s'agitant dans le brouillard de gaz et, sans

hésiter, vous vous y enfoncez. Les vapeurs toxiques vous brûlent aussitôt les poumons, et une toux douloureuse vous déchire la gorge. Il vous faut bientôt faire appel à toute votre Force Intérieure pour lutter contre l'engourdissement qui, insensiblement, vous gagne. L'homme en blanc semble, lui aussi, affaibli. Son fléau



397 *L'homme en blanc semble affaibli, son fléau d'armes remue à peine.*

d'armes remue à peine. En revanche, l'Esprit du Seigneur de la Guerre ne semble pas affecté par le gaz. Son épée brille comme un défi dans le brouillard. Vous tirez le prêtre derrière vous pour le protéger de l'attaque du funeste fantôme. Allez-vous utiliser vos poings (rendez-vous au [86](#)), vos pieds (rendez-vous au [74](#)) ou tenter une mise à terre (rendez-vous au [53](#)) ?

398

Vous vous glissez subrepticement dans la caverne, attendant que le O-Bakemono se redresse pour surgir de l'ombre. La créature, surprise, se retourne. Trop tard cependant. Votre pied droit le frappe à la tête dans un Fléau de Kwon parfaitement exécuté. Le O-Bakemono s'effondre, le crâne en bouillie. Il ne vous reste plus qu'à affronter Hyéna qui hurle de rage en voyant son compagnon sans vie. La fillette, quant à elle, a cessé de gémir. Et c'est les yeux pleins d'espoir qu'elle vous regarde vous préparer pour votre nouveau combat. Rendez-vous au [390](#).

399

Thaum porte la main à sa joue, les yeux ronds de terreur. La pointe de la Fléchette s'est profondément enfoncée dans sa peau. Le poison produit un instant plus tard ses premiers effets. Il s'écroule, le corps secoué de convulsions. Vous avez mené, sur le plan tactique, un combat

parfait. Le magicien désormais neutralisé ne peut plus vous jeter de sorts. Cela vous place dans une situation plus confortable. Vous pouvez ajouter 1 point à votre Habileté à la technique de combat de votre choix. Cependant, Tyutcheff s'agenouille près de Thaum, afin de lui verser quelques gouttes d'antidote dans la bouche. Son action est efficace, car celui-ci revient à lui. Vous avez à peine le temps de vous en inquiéter qu'une douleur atroce vous déchire le dos. Cassandra vient de vous porter un coup d'épée dans le gras de la hanche, ce qui vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous pivotez pour lui faire face, et vous contre-attaquez. Furieuse de ne pas vous avoir exécuté, elle tente maintenant de vous transpercer la poitrine. Rendez-vous au [121](#).

400

Vous attendez, en position de combat. Et, lorsque l'un des moines esquisse un geste pour vous attaquer, vous vous élancez. Un double saut périlleux vous permet de passer au-dessus de vos adversaires, et c'est bouche bée qu'ils vous regardent vous enfuir. A toute allure, vous passez les portes de Druath Glennan, et vous vous dirigez vers un verger. Là, il vous est facile de distancer vos poursuivants en zigzaguant entre les arbres. Et, pour les égarer définitivement, vous prenez la direction des

montagnes de la Dent du Lutin. Mais à peine en avez-vous atteint les premiers contreforts que vous entendez, au loin, de furieux aboiements. Rendez-vous au [336](#).

401

Vous n'avez pas pris suffisamment d'élan pour sauter. Vous vous écrasez sur les créneaux des murailles. Vous mourez sur le coup.

402

La voix tremblante, le vieil homme vous indique approximativement la direction de la caverne. Comme vous sortez de sa maison, une foule compacte vous entoure et vous acclame. A l'évidence, les nouvelles vont vite dans le pays ! Non sans peine, vous vous frayez un chemin à travers toutes ces femmes et tous ces hommes qui vous pressent de tous côtés, et vous quittez le village. Bientôt, vous atteignez les premiers contreforts de la montagne, et vous vous engagez dans l'épaisse forêt qui en couvre les flancs. Vous progressez ainsi pendant un bon quart d'heure, jusqu'au moment où votre attention est attirée par d'étranges traces. Vous en approchant, vous constatez qu'il doit s'agir d'empreintes de pieds gigantesques armés de formidables griffes. A n'en pas douter, vous avez découvert la piste du O-Bakemono. Avec la plus grande prudence, vous suivez les traces.

Mais vous vous arrêtez bien vite en entendant des bruits sourds provenant d'un peu en avant de l'endroit où vous vous trouvez. Vous précipitant à terre, vous rampez jusqu'à une clairière et, vous dissimulant derrière un buisson, vous contemplez, le souffle coupé, l'ahurissant spectacle qui s'offre à vous. Au centre de la clairière, une créature — ou plutôt un monstre — est occupée à briser d'énormes bûches de ses mains nues ! Son corps verdâtre, semblable à celui d'un effroyable lézard, est recouvert en partie d'une sorte de tunique d'où pend tout un assemblage de plaques de métal formant une espèce d'armure grossière. A ses pieds est posée une massue hérissée de pointes de fer. Et l'affreuse odeur de pourriture qu'il dégage vous asphyxie à moitié. Inutile d'aller plus loin, vous avez trouvé le O- Bakemono. Allez-vous vous glisser derrière lui pour tenter de le garrotter (rendez-vous au [40](#)), lui expédier une Fléchette Empoisonnée, si vous en possédez la discipline (rendez-vous au [414](#)), ou plus simplement attendre sans faire le moindre mouvement (rendez-vous au [29](#)) ?

403

Ils vous proposent obligeamment de vous escorter jusqu'au rivage. Il est vrai que vous êtes épuisé après tous les efforts que vous avez dû fournir pour vous maintenir à flot. Ce faisant, l'un des tritons présente ses excuses au Prince

des Elfes pour avoir attaqué, par erreur, la baleine dont chacun connaît les liens d'amitié avec le monarque. Enfin, la petite troupe vous dépose sur une plage de sable argenté avant de disparaître presque aussitôt dans la houle. Rendez- vous au [417](#).

404

Quelque chose ondule pesamment dans la poussière qui vous prend à la gorge ; quelque chose venant de la crypte qui se trouvait derrière le mur. Et, lorsque la poussière commence à se dissiper, vous sursautez d'effroi en constatant qu'il s'agit d'une créature haute de plus de deux mètres, et bien plus longue encore. Le plus horrible est que son visage est humain. Sa laideur est à peine descriptible. Sa bouche n'est qu'un énorme trou béant bordé d'une multitude de petits tentacules et, sous son corps annelé, s'agitent quatre puissantes pattes articulées comme celles d'un insecte. Une queue de scorpion au dard redoutable termine cet effroyable ensemble. Tyutcheff a fait un bond en arrière. « La Bouche du Néant, le fils du dieu Nil ! » hurle-t-il. Incapable de faire le moindre mouvement, vous voyez le monstre se diriger vers Thaum. Sans paraître le moins du monde effrayé, le magicien tend la main en prononçant une formule magique. Aussitôt, des flammes jaillissent de ses



402 *Un monstre est occupé à briser d'énormes
bûches de ses mains nues !*

doigts, et se rassemblent en une boule de feu qui va frapper de plein fouet la queue de scorpion. Sous l'effet du feu magique, elle est agitée de convulsions, avant de se ratatiner, complètement desséchée. Le monstre pousse alors un tel hurlement que vous en restez sourd pendant quelques secondes. Cassandra s'est précipitée vers la porte de chêne et elle en agite frénétiquement le verrou. Ses deux compagnons, quant à eux, ont profité du court répit qui leur était offert pour se précipiter vers le mur opposé. Voyant le monstre tourné vers eux, Tyutcheff sort alors les Parchemins de Ketsuin de dessous son manteau, et il les lance à terre, espérant sans doute qu'ils le protégeront. « Arrière, Mardohl », dit-il d'un ton peu assuré. Le verrou a enfin cédé sous les efforts désespérés de Cassandra qui, ouvrant la porte à la volée, la franchit avant de la claquer derrière elle. Derrière Tyutcheff, un pan de mur a pivoté, découvrant l'entrée d'un tunnel. Il s'y engouffre sans hésiter, et le mur reprend sa place. Tous ces événements ont été si rapides que vous êtes cloué par la stupeur en remarquant que Thaum a subi une étonnante métamorphose. Il porte maintenant une ample cape noire tachée de marron, qui imite parfaitement la peau d'un cobra. Et la ressemblance est rendue encore

plus extraordinaire par le capuchon qui lui recouvre la tête, et présente parfaitement l'aspect de la tête du reptile. Devant vous se tient maintenant un grand prêtre du dieu Nil. S'adressant au monstre, il dit d'une voix sourde : « Tue ce profanateur, ô Mardohl le Tout-Puissant. Tue-le, car son désir est de faire retourner notre dieu au néant ! » Après avoir prononcé ces mots, le mur pivote de nouveau, et il disparaît à son tour dans le tunnel qui se referme sur lui. Vous vous précipitez vers la porte, mais Cassandra l'a certainement bloquée avant de s'enfuir, car il vous est impossible de l'ouvrir. Vous vous retrouvez seul, face au fils du dieu Nil. Rendez-vous au [396](#).



405

L'œuf explose avant que vous ayez eu le temps de réagir. Vos yeux et votre visage sont éclaboussés de poivre et d'autres substances piquantes. Totalemement aveuglé,

vous battez l'air de vos bras, essayant vainement de vous emparer de son épée. Vous ressentez alors une douleur fulgurante dans la cuisse. Votre jambe vient d'être tranchée net au niveau du genou. Un flot de sang noie votre dernier cri : d'un ultime coup d'épée à la gorge il a mis fin à vos jours. Votre aventure se termine ici.

406

Une cabine vous a été réservée en prévision de ce long voyage. Quoique distants, le capitaine et l'équipage se montrent courtois envers vous. *Le Vent du sud* est escorté par trois galères semblables à celles qu'utilisent ordinairement les barbares du Nord pour razzier les côtes. Sur ces bateaux qui ne comportent qu'un pont découvert, ce sont les barbares qui rament, et non des esclaves. Pour se protéger des flèches ennemies, leurs boucliers sont dressés le long des plats-bords. Pendant quelques jours, vous vous éloignez des Fjords Lointains en faisant voile vers l'ouest, puis vous obliquez vers le sud. Alors que vous passez au large de la Cité des Maléfices, cinq mâts se profilent à l'horizon. Peu de temps après, vous distinguez cinq galères de guerre avançant, toutes voiles dehors, dans votre direction. Et l'inquiétude vous gagne en constatant qu'elles portent toutes le pavillon de la Ligue de Barbicane, la marine de guerre de la Cité des Maléfices, dont les équipages sont

composés d'hommes de la Légion de l'Épée de Damnation, dévots de Vasch-Ro, le dieu de la Guerre. Honoric était leur chef, avant que vous ne le fassiez passer de vie à trépas à Guen Dach. Les trois galères d'escorte s'éloignent alors vers la haute mer, abandonnant *Le Vent du sud* à son destin. Vous comprenez à cet instant, mais trop tard, que vous êtes tombé dans un piège. Le capitaine ordonne d'affaler les voiles. Après quoi, les bateaux barbi-cans abordent sans peine le navire. Un Ninja ne saurait se rendre ainsi à l'ennemi. Vous jetez les Parchemins de Ketsuin à la mer. La seule issue honorable à vos yeux dans une situation désespérée est le suicide d'honneur. Vous vous emparez sans peine du sabre d'un pirate. Une brève prière à Kwon, et vous vous plongez la lame dans le cœur. Vous expirez avec la satisfaction d'avoir au moins réussi à ce que les précieux Parchemins de Ketsuin ne tombent pas entre les mains de la Légion de l'Épée de Damnation.

407

Le roi des Gobelins s'empare d'une petite épée pour se défendre de votre soudaine attaque. Tout en combattant à la manière habituelle, vous devez essayer de parer les coups de l'Épée Dansante. Allez-vous tenter la Morsure du Cobra (rendez-vous au [275](#)), l'Éclair Brisé (rendez-vous au [306](#)), ou les Dents du Tigre (rendez-vous au [419](#)) ?

Vous passez deux journées très agréables dans les jardins du monastère, vous promenant longuement au milieu des enfants qui viennent y jouer nombreux. En parlant avec les moines, vous obtenez de précieuses informations sur la ville de Wargrave et apprenez notamment qu'elle est un important centre de formation de mercenaires. Des jeunes gens, garçons et filles, viennent de très loin pour suivre l'enseignement dispensé par les adeptes de Dama, la déesse guerrière. Ils y apprennent à manier l'épée tout particulièrement. Dans le panthéon des dieux, Dama est opposée à Vasch-Ro, le cruel dieu de la Guerre. C'est elle qu'Honoric, capitaine de la Légion de l'Épée de Damnation, a essayé d'emprisonner en enfer lors de son voyage vers les colonnes du Bouleversement en compagnie de Yaémon, le Grand Maître de la Flamme. Wargrave est également un grand port de commerce spécialisé dans l'exportation de céréales et de laine vers les pays du Sud. Seule ombre au tableau : la présence en ces lieux de la Confrérie des Assassins, ceux-là mêmes qui adorent Torremalku, le Meurtrier. « Meurtriers du prince comme du mendiant », dit-on d'eux. Ils n'attachent aucune importance à la vie. Seul compte à leurs yeux l'art de tuer. N'importe qui peut aller les trouver pour demander la tête d'un innocent. Il suffit qu'il y mette le prix. Ils s'enorgueillissent du fait que rares sont ceux qui

leur ont été désignés et qui sont morts de vieillesse ! Enfin, ils s'interdisent d'utiliser le poison en quelque circonstance que ce soit. Rendez-vous au [393](#).

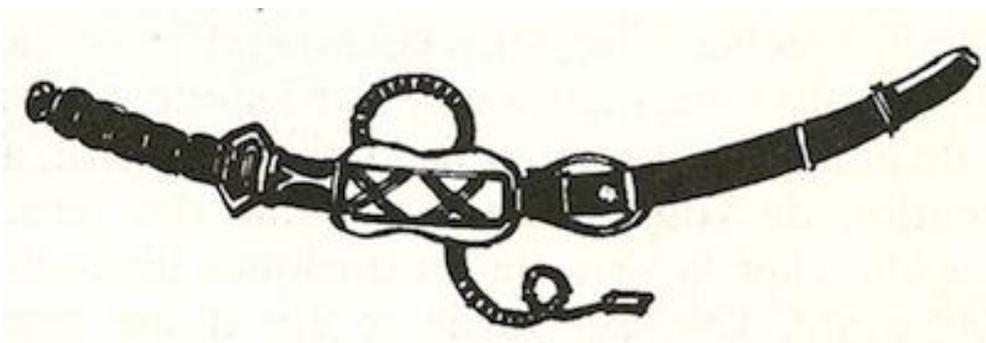
409

Après de nombreuses heures de marche, vous parvenez enfin aux abords de la ville de Druath Glennan, au moment où les paysans commencent leur dur labeur dans les champs. Bientôt, vous en franchissez les portes. Comme vous le savez, la taverne de l'Hydre joyeuse n'est pas très éloignée. Et peut-être aimeriez-vous vous y rendre pour vous restaurer et prendre un peu de repos après votre marche nocturne ? Si vous choisissez de faire ainsi, rendez-vous au [386](#). Mais si vous préférez continuer à suivre la rue principale qui se dirige vers les quartiers résidentiels, rendez-vous au [364](#).

410

Rapide comme l'éclair, l'homme dégaine son épée et, poussant un hurlement, il en frappe le Shuriken pour le faire dévier de sa trajectoire. Il a cependant mal évalué son coup. Le Shuriken ricoche et vient lui labourer l'épaule, déchirant son costume puis la cloison de papier située derrière lui. Le pâle clair de lune dévoile la blessure baignée de sang. Vous vous observez

en silence. Seuls les lambeaux du mur transpercé flottant au vent viennent troubler le silence. Votre adversaire se présente à vous de profil, le pied droit posé devant lui, le genou gauche fléchi, l'arme tendue à bout de bras, la lame pointée vers votre gorge. Vous commencez à vous contourner l'un l'autre prudemment. Notez qu'il a perdu 3 points d'ENDURANCE par suite de sa blessure. Rendez-vous au [22](#).



411

La voix du Prince est aussi douce et mélodieuse qu'une harpe. Il vous félicite de votre honnêteté et s'étonne de vous trouver si différent des terriens dont il a, hélas, entendu parler. Il va même jusqu'à dire que « vous nagez à la perfection ! » L'un des tritons vient alors présenter ses excuses au souverain pour avoir attaqué par erreur la baleine, être qui lui est cher. Le Prince annonce à ses sujets qu'en retirant le poignard de cristal du dos du cétacé vous avez permis à celui-ci de venir le sauver. Vous

êtes acclamé par les elfes qui se proposent de vous conduire vers l'une des côtes de la Mer de l'Etoile de votre choix. Comme vous désirez gagner l'Ile des Songes Paisibles le plus rapidement possible, et surtout en évitant de traverser le Manmarch où vous comptez trop d'ennemis, vous leur demandez de vous emmener vers la côte nord-ouest, d'où il vous sera facile de rejoindre un port du continent, et là de vous embarquer pour traverser la Mer Infinie. Peu *de temps après, vous atteignez rembouchure d'une* rivière, et enfin vous mettez les pieds sur la terre ferme. Hors de l'eau, vos compagnons perdent un peu de leur grâce quoique leurs corps soient harmonieux. Avant de vous quitter, le Prince vous offre une perle de cristal contenant une goutte d'eau d'un bleu pareil à celui de la mer. Votre nouvel ami vous explique qu'il vous suffira de l'ouvrir pour qu'un Élément de l'Eau apparaisse et vous vienne en aide. Vous êtes frappé une dernière fois par l'éblouissante beauté du Prince alors qu'il disparaît dans les vagues, entouré de ses sujets. Rendez-vous au [377](#).

412

L'étincelante bague vous explose au visage, ce qui vous fait perdre 4 points d'ENDURANCE. Le magicien a dû très certainement vous donner une formule magique erronée ! Si vous êtes toujours en vie, vous constatez néanmoins

qu'une étoile a jailli de la bague, et a propulsé Cassandra contre la porte de chêne, au pied de laquelle elle s'est effondrée. Thaum, pour sa part, vient de terminer son incantation et brandit maintenant une corne de cuivre incrustée de nacre qu'il a sortie de dessous sa robe. Aussitôt, un nuage de fumées acides s'en dégage et se dirige vers vous. Allez-vous tenter de passer sous la nappe de gaz en vous jetant à terre (rendez-vous au [202](#)), ou préférez-vous attendre qu'elle vous enveloppe, quitte à combattre à l'aveuglette (rendez-vous au [300](#)) ?

413

Quelque chose ondule maintenant dans la poussière ; quelque chose venant de la crypte qui se trouvait derrière le mur. Et, lorsque la poussière commence à se dissiper, vous sursautez d'effroi en constatant qu'il s'agit d'une créature haute de plus de deux mètres, et bien plus longue encore. Le plus terrible est que son visage est humain. Sa laideur est à peine descriptible. Sa gueule n'est qu'un énorme trou béant bordé d'une multitude de petits tentacules et, sous son corps annelé, s'agitent quatre puissantes pattes articulées comme celles d'un insecte. Une queue de scorpion au dard redoutable termine cet effroyable ensemble. Tyutcheff a fait un bond en arrière. « La Bouche du Néant, le fils du dieu Nil ! » hurle-t-il. Cassandra s'est précipitée vers

la porte de chêne, et elle en agite frénétiquement le verrou. Tyutcheff sort alors les Parchemins de Ketsuin de dessous son manteau, et il les lance à terre, espérant sans doute qu'ils le protégeront. « Arrière, Mardohl », dit-il d'un ton peu assuré. Le verrou a enfin cédé sous les efforts désespérés de Cassandra qui, ouvrant la porte à la volée, la franchit avant de la claquer derrière elle. Derrière Tyutcheff, un pan de mur a pivoté, découvrant l'entrée d'un tunnel. Il s'y engouffre sans hésiter, et le mur reprend sa place. Tous ces événements ont été si rapides que vous êtes cloué par la stupeur. Lentement, le monstre oudule vers vous. Vous allez devoir le combattre, seul. Rendez-vous au [389](#).

414

Aussi silencieux qu'un lynx, vous faites le tour de la clairière jusqu'à vous retrouver dans le dos du monstre. Puis, sans attendre une minute de plus, vous crachez une Fléchette Empoisonnée qui l'atteint à la nuque. Le O-Bakemono se frotte à l'endroit de la blessure d'un air pensif et, soudain, se met à hurler. Il s'empare alors de son gourdin et se retourne vers vous. Mort d'angoisse, vous attendez qu'il s'écroule sous l'effet du poison. En vain. Son gourdin s'abat sur vous et vous touche à la hanche. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en

vie, vous vous redressez, chancelant. Vous reprenant cependant, vous lui lancez une autre Fléchette au moment où sa massue s'élève de nouveau vers vous. Cette fois, il rugit mais vacille. Encouragé par ce timide résultat, vous lui décochez une troisième Fléchette. Celle-là est la bonne. Il s'écroule, face contre terre. La dose de poison qu'il vient d'absorber aurait pu tuer six hommes ! Rendez-vous au [216](#).

415

La carte que vous avez dérobée à Yaémon n'est guère précise en ce qui concerne ces pays. Vous décidez donc de grimper sur la colline la plus élevée pour tenter de faire le point. Un peu avant d'atteindre le sommet curieusement plat du promontoire, vous entendez un cri d'épouvante, mais sans apercevoir cependant celui ou celle qui vient de le pousser. N'écoutant que votre courage et votre curiosité, vous vous avancez. Ce que vos yeux voient alors vous laisse stupéfait : quatre hommes se tiennent figés de terreur devant le spectre d'un Seigneur de la Guerre vêtu d'une cotte de mailles rouillée. L'apparition, en outre, paraît flotter au-dessus d'un ancien tumulus, probablement sa tombe. L'un des hommes se rue sur lui, l'épée à la main. « Non, Vespers, il va s'emparer de ton âme ! » hurle alors un prêtre tout de blanc vêtu, cependant que le troisième personnage fait

naître, par un procédé magique, un brouillard jaune autour des combattants. La mêlée se complique encore par l'intervention du quatrième homme, armé d'une grosse masse d'armes. Ce dernier, vous le remarquez, porte un manteau et un bouclier verts ornés d'une croix blanche. Il lance sa massue, tandis que l'homme en blanc fait tournoyer un fléau d'armes garni de chaînes cloutées. Mais bientôt le nuage jaune les absorbe tous, à l'exception du magicien, celui-là même qui est à l'origine de l'étrange nappe de brouillard. Allez-vous vous précipiter à leur aide (rendez-vous au [397](#)), ou bien jugez-vous plus prudent d'attendre la suite des événements (rendez-vous au [351](#)) ?

416

Votre avant-bras dévie la trajectoire de l'œuf, lequel s'écrase contre le mur, l'éclaboussant sur toute sa largeur de petites particules de poivre et autres substances piquantes. Une discipline inconnue des Ninjas de l'Ile des Songes Paisibles, dont le but à l'évidence est d'aveugler son adversaire. « Bravo ! crie-t-il d'un ton sarcastique. Après tout, on pourrait croire que vous avez suivi un entraînement de Ninja, en dépit de la Voie stupide qui est la vôtre. » Comme vous estimez que l'esprit de finesse, en cet instant, est inutile, vous contre-attaquez. Allez-vous tenter l'Eclair Brisé (rendez-vous au

[55](#)), la Patte du Tigre (rendez-vous au [304](#)) ou le Tourbillon (rendez-vous au [87](#)) ?

417

Vous arrivez enfin au bord de la mer. Après un repas vite avalé, vous courez de longues heures durant le long de ces rivages. Lorsque vous êtes enfin persuadé d'avoir semé les hommes de la Forteresse de Guen Dach, vous vous accordez une nuit et un jour de repos complet. Le soleil et l'air vif du large achèvent de vous revigorer, ce qui vous fait gagner 4 points d'ENDURANCE. Puis vous vous remettez en marche et vous atteignez, après quelques jours de voyage, le cours d'une rivière. Vous le suivez un moment avant d'obliquer vers l'ouest. Vous contournez ensuite une chaîne montagneuse. Les seuls êtres que vous croisez sur votre route sont des nains. Vous les apercevez au loin circulant par groupes ou, plus rarement, isolés. Après deux jours de marche, vous laissez derrière vous la forêt et vous vous engagez dans un paysage de collines. Rendez-vous au [415](#).

418

L'étincelante bague vous explose au visage, ce qui vous fait perdre 4 points d'ENDURANCE. Le magicien a, très certainement, dû vous donner une formule magique erronée. Si vous êtes encore en vie, vous constatez néanmoins qu'une

étoile a jailli de la bague et qu'elle a projeté le magicien sur le sol. Vous pouvez ajouter 1 point à l'Habilité de la technique de combat de votre choix. Tyutcheff s'est précipité vers le magicien pour l'aider à se relever. Cassandra, folle de rage, passe à l'attaque. Rendez-vous au [121](#).

419

Vos deux jambes partent en même temps et se referment en étau autour du cou du Gobelin. Il s'assied alors brutalement, tout en raidissant ses épaules avec une force que vous ne soupçonniez pas chez un être d'une aussi petite taille. Vous ne parvenez pas à le déséquilibrer. L'Épée Dansante ne vous laisse pas le temps de réagir : elle vous transperce de part en part, et vous vous effondrez mort sur le coup. Le roi des Gobelins n'a plus qu'à s'emparer des Parchemins de Ketsuin et à en décrypter le secret.

420

Vous abordez enfin sur les rives dorées de l'Ile des Songes Paisibles. La coque du bateau crisse doucement sur le sable. Impatient et fortement ému, vous sautez à terre. Vous marchez droit vers un grand rocher rouge s'élevant seul au milieu de ce lieu désert : le temple de Kwon ! Devant les portes sculptées de têtes de tigre, le Grand Maître de l'Aube vous attend. Vous le saluez humblement avant de lui présenter les

Parchemins du Ketsuin avec la formule rituelle : « J'ai accompli ma mission, Grand Maître des Maîtres. » Le vieil homme pose sa main sur votre épaule et vous dit d'une voix solennelle : « Tu as sauvé tout ce qui sert la voie du Bien sur Orb, ainsi que le temple si cher à nos cœurs. Pour cela, tu ne seras plus connu maintenant que sous le nom de Ninja. Tu seras le fléau de l'injustice aussi longtemps que tu vivras. » Le soir venu, la fête bat son plein. Les villageois vous acclament tandis que Gorobéi vante vos exploits à qui veut l'entendre. Les enfants vous couvrent de fleurs et font la ronde autour de vous. Le lendemain matin, vous dormez encore profondément lorsque le Grand Maître entre dans votre chambre. Il s'assoit près de vous et vous dit, l'air grave : « Honoric est toujours vivant. Il a survécu au sang du dieu Nil après être resté entre la vie et la mort de longues semaines. Naturellement il a juré de se venger. Nous venons d'apprendre également que la Légion de l'Épée de Damnation s'est reformée. Mais c'est assez. Tu ne peux porter à toi seul le poids du monde sur tes épaules ! Viens avec moi, je vais te confier le peu de choses qu'il me reste à t'enseigner. Et, demain, le temps sera venu de te révéler ce qui t'a toujours été caché. Car le temps est venu de te dire qui étaient tes parents, qui tu es, toi qui es devenu le Ninja, le plus valeureux guerrier qu'Orb ait jamais connu. »