

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Mark Smith et Jamie Thomson

L'Usurpateur d'Irsmun



La Voie du Tigre



folio
junior

Titre original : *Usurper !*

© Mark Smith et Jamie Thomson, 1985, pour le texte © Hodder and Stoughton Ltd, 1985, pour les illustrations © Editions Gallimard, 1987, pour la traduction française

Mark Smith et Jamie
Thomson

L'Usurpateur d'Irsmun

La Voie du Tigre/3

Traduit de l'anglais par Arnaud Dupin de Beyssat

Illustrations de Bob Harvey

Gallimard



Le Serment du Ninja

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

De nombreuses années se sont écoulées depuis que vous en avez vu, pour la première fois, ses rivages aux sables d'or et ses rivières couleur d'émeraude. Vous n'étiez alors qu'un enfant accroché à la robe de la servante qui vous avait mené jusque-là, bravant l'immense étendue de la mer et venant d'un lointain pays que vous n'avez jamais revu depuis. Cette servante, fidèle jusqu'au dernier souffle, vous a laissé sur les premières marches du Temple du Rocher, implorant les moines de prendre soin de vous car, victime d'une terrible malédiction, ses jours - touchaient à leur fin. - ~ Les moines sont présents sur cette île depuis des siècles, vouant chaque instant de leur existence terrestre à leur dieu, Kwon, Celui-qui-connaît-les-Mots-Sacrés-du-Pouvoir, le Maître Suprême du combat à mains nues. Ils se sont donné pour mission d'aider les hommes à lutter contre le mal omniprésent dans le monde.

En constatant que vous étiez seul et que vous aviez besoin d'aide, les moines vous ont accepté auprès d'eux dans le Temple du Rocher, et vous êtes devenu leur protégé. Jamais un mot ne fut prononcé quant à l'étrange tache de naissance en forme de couronne présente sur votre cuisse — cette tache dont vous vous rappelez que votre fidèle servante répétait sans cesse qu'elle avait une signification mystique — jusqu'au jour où vous avez osé y faire allusion. Les moines vous ont alors demandé d'être patient et de méditer. Le plus ancien et le plus sage des moines du Temple du Rocher, Naijishi, le Grand Maître de l'Aube, a fait de vous son disciple. Il vous a initié et guidé dans la sérénité de Kwon ; il vous a appris ce que sont les hommes et leurs façons d'agir ; il vous a montré la voie de la méditation qui permet à l'esprit de se séparer du corps de telle sorte qu'il puisse, hors de tout désir matériel, atteindre à la Vérité. Cependant, depuis l'âge

de six ans, vous avez passé le plus clair de votre temps à suivre l'enseignement de la Voie du Tigre. Et aujourd'hui vous êtes un Ninja, un maître en arts martiaux capable de vaincre un adversaire aussi puissant soit-il sans même être vu, et encore moins soupçonné. Ainsi que le tigre, vous êtes furtif, agile et fort, d'une patience sans limites lorsque vous traquez votre proie, sans pitié lorsqu'elle est à votre merci. Les habitants du Pays de l'Abondance, de même que ceux des terres de Manmarch, vénèrent et craignent les légendaires Ninjas que l'on appelle également les Hommes sans Ombre. La seule mention de ce nom glace les coeurs d'effroi. Vous faites partie de ces rares élus qui ont voué leur vie entière à Kwon en suivant la Voie du Tigre. Maintenant, vous voilà messager de la mort pour qui, dans ce monde, se dira serviteur du mal. Lorsque vous étiez plus jeune, vous restiez suspendu des heures durant aux branches des arbres pour durcir les muscles de vos bras ; vous couriez pendant des kilomètres et votre foulée était si légère et si rapide qu'un ruban de dix mètres, attaché à votre taille, flottait au vent derrière vous, sans jamais toucher terre ; aussi 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 Nochigiri :

Je me fondrai dans la nuit, je transformerai mon corps en bois ou 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 supprimer les faibles et les hommes sans loi à-gouverner les sots. Invincible dans le combat à mains nues, Yaémon pénétra dans le Temple, s'empara des Parchemins de Ketsuin qui y étaient conservés et assassina Naijishi. Eprouvant une nouvelle fois la douleur de perdre un être cher à votre cœur, vous avez juré devant Kwon qu'un jour vous vengeriez Naijishi...

Avant d'affronter l'Usurpateur

Dans les deux aventures précédentes, *La Vengeance du Ninja* et *Les Parchemins de Ketsuin*, grâce à votre habileté, vous avez traqué le meurtrier de Naijishi -votre père spirituel - Yaémon - Grand Maître de l'ordre de la Mante Ecarlate - jusqu'à le vaincre dans le Donjon de la forteresse Guen Dach, niché à l'ombre des Montagnes de la Dent du Lutin, vengé la mort de Naijishi et récupéré les fameux Parchemins de Ketsuin dont le Mot-Sacré-du-Pouvoir permet de condamner le dieu Kwon aux Enfers. En effet, après avoir traversé la Mer Infinie à bord de *l'Aquamarine*, le navire du Ranger Glaivas, vous aviez débarqué à la Cité des Maléfices, dans le Manmarch. De là, échappant plusieurs fois à de terribles dangers, parcourant entre autres des centaines de lieues à travers le Désert, franchissant les Monts des Visions à la passe de la Fortune — où vous avez tué Olvar le Trublion, un barbare fou — vous étiez arrivé à Druath Glennan, près de la Mer de l'Etoile et, enfin, au Donjon de Guen Dach, la forteresse maléfique de Yaémon où celui-ci avait été rejoint par deux autres puissants personnages démoniaques qui, connaissant chacun un Mot-Sacré-du-Pouvoir, pouvaient également précipiter un dieu pour l'éternité dans des lacs de sang bouillant. Profitant de la tempête et de l'obscurité qui précède la nuit de la lune rouge, vous avez tué à la fois Yaémon, Manse le Mage de Mort — adorateur de Némésis, le plus puissant dieu du mal — et Honoric, Chef des Légions barbares de l'Epée du Destin. C'est alors que, inondé de pluie et de sueur mêlées, expirant à vos pieds, Yaémon vous a avoué être aussi l'assassin du père que vous n'avez jamais connu. Kwon vous a ensuite appris que vous deviez vivre une glorieuse destinée avant de vous retrouver un jour à sa droite au Jardin des Dieux. Mais la rancune des dieux maléfiques vous a poursuivi pendant votre voyage de retour à l'île des Songes Paisibles : vous vous souvenez encore de votre difficile évasion du Donjon de Guen Dach, de cette fuite éperdue à travers le Manmarch et de la terrible lutte qui vous a opposé à Mardolh, fils de Nil, ou encore de l'île de la Plénitude où vous avez dû combattre les Ninjas de la Voie du Scorpion. Maintenant,

après les banquets et les fêtes qui ont salué votre retour victorieux et le repos des jours suivants, le Grand Maître de l'Aube est venu dans votre cellule vous annoncer qu'Honoric était toujours vivant : « Il a survécu malgré tout au Sang du dieu Nil, après être resté plusieurs semaines dans un état bien proche de la mort. Il a juré de se venger. Et je viens juste d'apprendre que les Légions de l'Épée du Destin se préparent à nouveau à la guerre. Tes capacités personnelles et les armes dont tu disposes font de toi un Ninja aguerri, prêt à franchir une nouvelle étape de la Voie du Tigre. Le moment est venu de te révéler qui étaient tes parents et qui tu es toi-même, toi l'un des plus dangereux guerriers, celui qu'on nomme le Ninja. »

Avant de vous lancer dans l'Aventure

Si vous n'avez pas lu *Les Parchemins de Kettsuin* vous débutez dans cette aventure avec l'équipement indiqué dans votre Feuille d'Aventure. Si, en revanche, vous avez survécu avec succès à cette précédente aventure, vous pouvez conserver les mêmes valeurs du personnage ainsi que les divers objets pris lors de votre voyage à l'île des Songes Paisibles. Reportez simplement les informations de la Feuille d'Aventure des *Parchemins de Kettsuin* sur celle-ci. Vous disposez maintenant de cinq Shurikens et votre **ENDURANCE** et votre Force Intérieure ont été restaurées après votre repos au Temple du Rocher. N'oubliez pas non plus de reporter sur votre Feuille d'Aventure les points gagnés dans les différentes disciplines.

Vous avez également plus d'expérience dans la Voie du Tigre et votre habileté dans les arts martiaux peut, en conséquence, avoir augmenté. Lancez un dé et consultez la table ci-dessous. Les points correspondants vont s'ajouter à ceux déjà obtenus dans la catégorie indiquée.

Dé		1	2	3	4	5	6
Mise à terre		0	0	0	+1	+1	+2
Coup de pied		0	0	0	+1	+1	0
Coup de poing		0	+1	+1	0	0	0

Le Combat

En tant que Maître du Taijitsu, 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 sur les huit qui vous seront proposées à partir de la page 24 (une quatrième, le lancer du Shuriken, vous étant acquise d'office, voir plus loin). Enfin, vous aurez à votre disposition un équipement particulier, décrit à partir de la page 27.

LES TROIS TECHNIQUES

Les illustrations figurant en pages 16 et 17 vous montreront les différents coups 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 « 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 15, 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 14, vous trouverez également une Feuille d'Aventure sur laquelle vous noterez les péripéties de votre mission.

Feuille d'Aventure

HABILETE

Coup de poing 0

Coup de pied 0

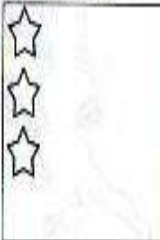
Mise à terre 0

Points de Destin 0

Force Intérieure 5

Endurance 20

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 :

Adversaire :

Endurance :

Adversaire :

Endurance :

Adversaire :

Endurance :

Adversaire :

Endurance :

Adversaire :

Endurance :

Adversaire :

Endurance :

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

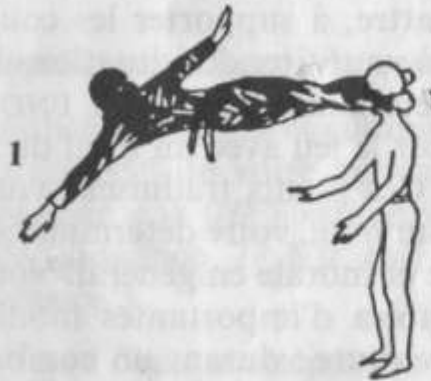
Mise à terre



Le Tourbillon



La Queue du Dragon



Les Dents du Tigre

Les combats sont présentés dans le livre de telle sorte qu'en prenant rapidement connaissance des *Règles du combat à mains nues* (page 19), vous puissiez commencer immédiatement à jouer. Cependant, si vous décidez de procéder de la sorte, prenez soigneusement connaissance des deux chapitres suivants, intitulés *La Parade* et *La Force Intérieure*, 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, 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** tombe, à un moment ou à un autre, à zéro, cela signifiera que vous avez reçu un coup mortel, et donc que votre aventure sera terminée ! Bien entendu, les adversaires que vous affronterez posséderont, eux aussi, des points d'**ENDURANCE**.

Règles du combat à mains nues

Comme il a été dit précédemment, à chaque fois que vous devrez affronter un adversaire, il vous sera demandé, dans le texte, quelle technique vous désire/ 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. Si ce résultat 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 ou l'autre cas, il riposte. Lancez deux dés et comparez le résultat obtenu à votre **DEFENSE** (qui est 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: **DOMMAGES** = 1D + 2. Cela signifie que vous devez lancer 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 ayant comme **DOMMAGES** 1D, ou 2D, vous lancez alors deux dés, ou 2D + 3, etc.)

Remarque : avant de retrancher les points de **DOMMAGES** subis de votre **ENDURANCE**, vous pouvez envisager de parer le coup de votre adversaire. Pour cela, voir le chapitre intitulé *La Parade*, page 22.

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 exactement en suivant les règles de combat à mains nues.

Habilité au poing : Au fur et à mesure que vous progressez 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 mains nues à ceci près que cette technique inflige des blessures plus graves que le coup de poing, donc lorsque vous lancerez le dé pour savoir combien de points de **DOMMAGES** vous avez infligé 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 à mains nues, 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, vous ajoutez alors deux points aux points de **DOMMAGES** que vous lui infligez.

LA PARADE

En tant que Ninja, maître du Taijitsu, vous avez appris **à** parer les coups avec différentes parties de votre corps et, principalement, avec les avant-bras. Raison pour laquelle de fines baguettes de fer ont été cousues dans l'épaisseur de vos manches. Elles vous permettent de parer jusqu'aux coups d'épées 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 aucun **DOMMAGE**. 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 le coup suivant : vous devrez donc diminuer votre Habilité au poing, au pied et **à** la mise **à** terre de **2** points pour ce coup (et ce coup 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, lancez vos ilés ensuite. 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 1^{ère} feuille d'Aventure.

CHANCE ET DESTIN

La chance joue un rôle irrfportant 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 — \>u 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 du Destin au résultat obtenu (ou soustrayez des points de ce même résultat, selon que vos points du Destin seront positifs ou négatifs). Si vous obtenez un total entre 7 et 12, vous êtes Chanceux et le

Destin vous sourit. Mais si ce total est entre 2 et 6, vous êtes Malchanceux et le Destin vous tourne le dos. Au début de l'aventure, vous ne possédez aucun point du Destin (0).

Les Disciplines de la Voie du Tigre

Toute votre existence s'est déroulée dans un seul but : devenir un Ninja accompli. De ce fait, tous vos sens se sont développés. Vous êtes devenu maître dans l'art de façonner le bois, aussi bien 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 entières.

L'entraînement que vous avez subi vous a rendu ventriloque et c'est un jeu pour vous que 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, la patience, 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 l'on remarque votre présence.

L'entraînement du Ninja comprend neuf autres disciplines particulières. La première d'entre elles, le Miurikenjitsu, est enseignée à tout Ninja. Vous possédez donc déjà 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 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 unis êtes capable de le lancer à plus de dix mètres "ii ses effets sont encore dévastateurs. Lorsque vous lancerez un Shuriken, il sera précisé dans le texte la DEFENSE de la cible visée. Lancez alors deux dés. Si li résultat obtenu est supérieur à cette DEFENSE, vous avez atteint votre but. Lancez un dé : le chiffre obtenu représente les points de DOMMAGES infligés A votre cible. Retranchez-les de son ENDURANCE. Parfois, vous serez incapable de retrouver le Shuriken n que vous aurez lancé: ainsi, tenez un compte pi eus de cet engin mortel sur votre Feuille d'Aventure Au début de cette aventure, VQUS êtes en possession de cinq Shuriken.

L'Œil d'Aigle

Une discipline qui exige un parfait contrôle musculaire, un œil d'aigle et des réflexes hors du commun, Elle vous permettra de dévier, ou même d'attraper, tous les projectiles qui pourraient être lancés contre vous, telles que flèches ou lances.

L'Acrobatie

La possibilité de 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'Evasion

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 serrées.

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 projeter celle-ci 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 des 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 du chat »). Le grappin est prolongé par une corde de douze mètres qui lui permet d'escalader des murs ou d'atteindre des niches haut perchées par exemple. Quant aux « griffes du chat », 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 île marcher aux plafonds.

L'Equipement du Ninja

Il n'y a 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 par exemple en voyageur ou en mendiant, la nuit, lorsque vous serez en mission, vous porterez le costume Ninja. Il est composé de plusieurs morceaux de tissu noir : l'un se porte comme une veste serrée autour de la poitrine et des bras ; deux autres sont enroulés autour de chacune de vos jambes pour s'attacher à la taille ; le dernier, enfin, s'enroule autour de votre tête de façon à ne laisser apparaître que vos yeux. Le revers de ce tissu peut être blanc, pour voyager dans les contrées recouvertes de neige, ou vert, pour passer inaperçu dans les bois ou 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'épées ou d'autres armes tranchantes.

Le tuba

C'est un court tube de bambou qui peut être utilisé aussi bien pour respirer sous l'eau, que comme une sarbacane qui expédiera les fléchettes empoisonnées à une distance beaucoup plus grande qu'avec votre langue.

Le garrot

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 n'importe quelle flamme, cette poudre produit aussitôt un éclair aveuglant. Mais, attention, vous ne possédez qu'une seule dose de cette poudre.

Silex et amadou

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

Poisson-araignée

Salé et séché, ce poisson venimeux est à la base du poison 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 la « Bouche du Néant ».

A présent, vous maîtrisez parfaitement les trois techniques du Taijitsu. 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](#).



Les tigres de pierre des portes d'or du Temple du Rocher vous fixent d'une manière lugubre de leurs yeux d'opales flammées qui rougeoient doucement lux feux du soleil, tandis que vous vous promenez dans les allées de chaud sable rouge, aux côtés du Grand Maître de l'Aube. Ce n'est qu'en gravissant le grand escalier de marbre qu'il rompt enfin le silence de sa méditation.

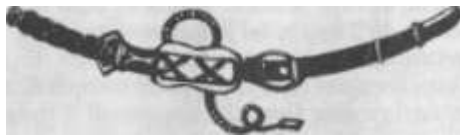
Le temple va perdre son plus puissant protecteur...

Étonné et quelque peu inquiet, vous lui posez la main sur l'épaule mais il secoue aussitôt la tête et poursuit :

Il ne s'agit pas de moi ! Ce n'est pas moi mais toi, Ninja, qui vas devoir à nouveau nous quitter ! Vous aimeriez protester ; néanmoins, comme nul ne peut échapper à son destin — pas même vous — vous attendez ses révélations. Les portes s'ouvrent lentement, et vous pénétrez tous deux dans la froide pénombre du Temple, les jeunes acolytes s'inclinent respectueusement devant le Grand Maître. En passant sous les tigres effrayants, votre marque de naissance sur la cuisse se met brusquement à rougir et vous en dissimulez instinctivement la couronne de la paume.

- N'aie pas de honte, déclare le Grand Maître aîné de ta famille porte la marque-du roi missionnaire depuis quatre générations ! Ton père Szeged, le Maître du Savoir, était le suzerain d'une grande cité du Manmarch, Irsmun, dernière forteresse des hommes avant le Rift. Il était membre de la sage assemblée des Maîtres du Savoir de Serakub puis il s'est l'ait missionnaire de Kwon le Rédempteur dans tout le Manmarch avant d'être choisi comme Grand Maître du Temple de Kwon à Irsmun, dont il est devenu peu après le roi, grâce à sa sagesse et à son intégrité. Il a su gouverner avec bienveillance et tous l'aimaient... sauf les adorateurs de Némésis, Suprême Principe du Mal, et la racaille de voleurs et de coupe-jarrets qui se retrouve dans toute grande ville. Seulement, lorsque les moines de la Mante Ecarlate ont

voulu bâtir un temple dédié à Vile, à proximité de celui d'Avatar, ton père s'y est formellement opposé. Bien qu'il ait été un valeureux combattant en arts martiaux, il a rencontré plus fort que lui et a été tué par Yaémon, le Grand Maître de la Flamme. Tu as vengé sa mort et tu mérites désormais à juste titre ce nom de « Ninja ». Mais il te faut maintenant reprendre la couronne qui te revient de droit. Tu dois détrôner l'Usurpateur et gouverner à sa place. Le Grand Maître vous tend la chevalière de votre père, un hippogriffon sur fond de damier. Rendez-vous au [14](#).



2

Vous racontez votre histoire à Doré le Jeune ; il se révèle être un auditeur sympathique et attentif, et vous vous confiez totalement à lui. Il vous souhaite de réussir dans votre projet de détrôner l'Usurpateur, puis vous invite à monter devant lui, ce que vous acceptez avec plaisir. Un peu plus loin, s'éloignant du Rift, il dirige son destrier vers Irsmun. Il infléchit bientôt la conversation sur Kwon le Rédempteur, semblant si passionné de théologie et de métaphysique que vous vous retournez un instant vers lui et découvrez dans ses yeux une ferveur d'une effrayante intensité lorsqu'il affirme :

Mais il ne suffit pas d'adorer Kwon le Rédempteur qui tolère aussi bien un serviteur du Dieu du Chaos qu'un disciple d'Eo, Prince de la Paix et du Bonheur.

Le sermon verbeux du jeune homme devient quelque peu agaçant ; aussi, allez-vous lui répondre que Kwon garantit aussi bien la Loi que le Bien et que vous considérez de votre devoir d'en convaincre d'autres (rendez-vous au [155](#)) ou préférez-vous réprimander gentiment le jeune homme en lui disant qu'un esprit indépendant est libre de faire le bien (rendez-vous au [169](#)) ?

3

Vous avez parcouru près de vingt kilomètres sans ralentir, afin que la Légion de l'Épée de Damnation perde vos traces. Lorsque vous vous arrêtez enfin, vous en profitez pour examiner le sac de cuir d'Honoric. Vous y découvrez un flacon de cristal contenant une potion de guérison ; vous pouvez en boire à tout moment en dehors des combats pour regagner au plus

10 points d'**ENDURANCE**. Rendez-vous au [13](#).

4

Au petit matin, Glaivas vous réveille pour le départ ; Il espère que les Lutins ont réussi à se débarrasser d'Azazel, grâce aux pouvoirs magiques qui leur permettent d'infliger au monstre des blessures telles qu'il ne puisse plus supporter de rester sur Orb. Rendez-vous au [414](#).

5

Prenant soin de toujours garder le soleil dans votre dos, vous marchez déjà depuis quelque temps lorsque vous apercevez soudain, assis immobile sur le bord de la route, un personnage vêtu d'une large robe qui dissimule ses mains, une longue lance à lame courbe — un Naginata — à son côté, les yeux clos dans une profonde méditation. A votre approche, il ouvre des yeux verts pétillants de malice et vous salue d'un sourire qui éclaire un instant son visage carré. Puis il se dresse, incline la tête et, ôtant sa robe, découvre l'ample blouse, échancrée sur un cou épais et musculeux, et les pantalons rouges des moines de la Mante Ecarlate, adorateurs de Vile. Vous reculez d'un pas, aussitôt sur la défensive, mais le moine se contente de sourire. Une ceinture de cuir où pendent plusieurs dagues lui barre la poitrine, croisant la courroie d'un carquois garni d'une dizaine de flèches à long empennage, un court arc bizarrement taillé accroché à l'épaule. — Bienvenue, Ninja ! dit-il d'une voix grave et rauque. Nous, moines de la Mante Ecarlate, avons entendu dire que tu étais revenu dans le Manmarch. Je pensais bien que tu passerais par



5 Otant sa robe, le moine découvre l'ample blouse échancrée sur un cou épais et musculeux.

ici et je t'attendais. Tu as provoqué la colère de très puissants personnages et de certains dieux. Il est temps de venger l'assassinat de notre Grand Maître Yaémon et de réparer l'affront que tu as fait au Dieu Vile, Maître Absolu des Arts Martiaux et Voix du Désordre. Ta mort les apaisera ! Et c'est moi, Aiguchi le Maître d'Armes, surnommé le Kandjar, qui vais te tuer. Cependant, nous n'allons pas nous affronter ici en vulgaires paysans — d'autant que tu pourrais aisément fuir — nous allons nous battre en duel ! As-tu entendu parler du Cercle de Vasch-Ro, Ninja ? Non ? C'est une sorte d'arène où se déroulent les duels d'honneur, située de l'autre côté de cette éminence, et dont les Légionnaires de l'Épée de Damnation ont la charge.

Puis il clame d'une voix sonore :

— Ninja, je te défie au combat dans le Cercle de Vasch-Ro et j'invoque le Destin pour arbitre !

Un lourd silence plane soudain sur vous deux, comme si quelque puissance avait répondu à son appel.

— Je vais te prouver, Ninja, que les enseignements de Kwon ne sont rien en face de ceux de Vile ! Allez-vous relever le défi d'Aiguchi (rendez-vous au [70](#)) ou préférez-vous éviter de prendre des risques inutiles et passer votre chemin (rendez-vous au [25](#)).

6

De retour dans la rue, vous vous demandez où aller maintenant. Si vous avez visité, cette nuit, les trois plus grandes auberges de la ville, ou que vous ne désiriez pas en voir une autre, vous retournez au Temple de Kwon (rendez-vous au [417](#)). Sinon, vous avez le choix entre l'Auberge de la Flamme Purificatrice (rendez-vous au [105](#)), l'Hostellerie de la Marge (rendez-vous au [78](#)) ou celle de la Rivière des Monstres (rendez-vous au [62](#)).

7

Vous parcourez lentement les allées du cimetière à la recherche du mausolée du Seigneur Kalmon que vous découvrez bientôt. Franchissant le portail sculpté, vous pénétrez dans la froide obscurité du caveau, puis vous allumez une torche dont la flamme éclaire la voûte d'une lueur vacillante et orangée, illuminant un sarcophage isolé au centre de la crypte. Contournant le gisant, vous vous approchez d'une torchère scellée dans la maçonnerie ancienne et vous la tirez vers vous. Dans un sourd grondement, une partie du mur pivote très facilement car le mécanisme en est bien huilé. A l'absence de poussière et surtout de toiles d'araignées, vous en déduisez que cette entrée secrète sert régulièrement — peut-être a-t-elle même été empruntée récemment. Par l'ouverture béante, vous distinguez une volée de marches raides, taillées grossièrement dans la pierre, qui se perdent dans l'ombre ; vous les descendez sans hésiter. Vous débouchez alors dans un passage voûté, au sol dallé ; la lumière de votre torche grésillante vous révèle les fresques peintes sur les murs. La plupart représentent des scènes de bataille où des hommes s'opposent à différents types de créatures, Orques, ogres, elfes noirs et autres monstres hideux. Vous reconnaissez les armoiries de votre famille peintes sur l'écu des guerriers humains. Au bout d'une centaine de mètres dans la galerie, vous apercevez une arche qui ouvre sur les ténèbres. Si vous possédez un lotus de jade, offert par votre allié Golspiel, rendez-vous au [16](#), sinon rendez-vous au [28](#).

8

Vous êtes conduit au Palais et jeté dans une cellule en attendant le lendemain matin. Quelques minutes suffisent pour vous libérer de Vos liens puis, ayant amené le garde à s'approcher des grilles, vous le saisissez par les cheveux et vous l'assommez contre les barreaux. Vous vous emparez alors du trousseau de clés pendu à sa ceinture. Vous glissant comme une ombre à travers les cours du Palais, puis le Jardin, vous parvenez enfin devant le mur d'enceinte que vous franchissez juste avant l'aube.

Vous attendez toute la journée, caché sur le toit d'une maison voisine et, au crépuscule, retournant au Jardin, vous prenez l'autre grande rue à l'est, à la recherche du Temple de Kwon. Rendez-vous au [269](#).

9

De retour au Temple de Kwon, vous annoncez au Suprême Grand Maître que vous allez tuer l'Usurpateur le lendemain dans la Salle du Trône, pendant que celui-ci sera en train de juger les innocentes victimes de sa justice aveugle. Le Grand Maître vous confirme que, par le donjon dont parlait le devin, on accède directement à la Salle du Trône et que ce serait la voie idéale pour prendre l'Usurpateur par surprise. Le Grand Maître, tout en vous prévenant qu'il circule de terrifiantes histoires à propos des abords du Palais, vous dit aussi qu'il connaît un moyen de parvenir sans danger au donjon, un passage secret dont l'entrée se trouve dans le cimetière, à l'intérieur du tombeau du Seigneur Kalmon : il vous suffira donc de tirer sur la torchère scellée dans le mur près de son épitaphe pour déclencher le mécanisme d'ouverture. Il ajoute enfin que l'un des devins du Jardin lui a confié que le mausolée d'un des anciens seigneurs d'Irsmun contient un anneau magique qui peut être utile contre l'Usurpateur. Vous confiez alors au Grand Maître que les moines pourront passer à l'attaque lorsque les couleurs de l'Usurpateur auront été amenées. Vos préparatifs terminés, vous vous retirez pour méditer et dormir un peu. Le lendemain matin, vous partez seul vers le cimetière, les dernières paroles du Grand Maître résonnent encore à vos oreilles : — Adieu, Ninja ! Souviens-toi que beaucoup ont tenté de tuer l'Usurpateur et qu'ils ont tous échoué. Puisse Kwon te guider ! Rendez-vous au [7](#).

10

Au moment où Aiguchi lève le bras pour lancer son arme, vous vous précipitez sous sa garde puis, vous retournant rapidement face à la hampe, vous la frappez violemment d'une Patte de Tigre en poussant un cri. Vous perdez 1 point de Force Intérieure. Vous

devez faire au moins 6 pour toucher la hampe, **sa DEFENSE** étant de 6. Si vous y parvenez, rendez-vous au [177](#) ; si vous échouez, rendez-vous au [126](#).

11

Vous proposez à Doré le Jeune de vous éloigner du Kilt. Si vous décidez de lui faire confiance et lui avouer qui vous êtes et ce que vous faites à Irsmun, rendez-vous au [2](#). Si vous préférez garder le secret, rendez-vous au [47](#).

12

Vous placez rapidement une fléchette dans votre bouche et vous la projetez vers lui. Elle s'enfonce dans son bras et, surpris, il recule brusquement en fixant la piqûre ; puis il émet un sourd grognement qui se transforme bientôt en un cri aigu à mesure que le poison se diffuse dans son corps. Il trébuche, soudain pris de convulsions, haletant. Mais il récupère incroyablement vite — bien qu'il ait perdu 4 points d'**ENDURANCE** — et il vous fait face en grondant rageusement :

Tu vas me le payer ! Aussitôt, dans d'horribles bruits de succion et de-chairs déchirées, ses mâchoires s'allongent, ses lèvres s'amenuisent, découvrant une gueule dont les dents acérées poussent sous vos yeux, canines pointées en avant. Le corps est bientôt totalement recouvert de fourrure, ses membres s'étirent en craquant de tous leurs os, tous ses doigts repliés en pattes griffues. Son regard injecté de sang luit de cruauté à travers ses pupilles étrécies. Vous restez pétrifié de stupeur à la vue de la métamorphose de l'homme. Puis, tombant à quatre pattes et redressant l'échiné, la tête levée vers le ciel, le Loup-Garou pousse un long hurlement que les murs de la chambre amplifient et qui vous glace de terreur au plus profond de votre être. Lorsqu'il se précipite sur vous en montrant férocement les crocs, vous réagissez instinctivement, littéralement pris par l'action. Si vous possédez la discipline de l'Acrobatie, vous pouvez essayer de l'éviter en bondissant au-dessus de lui (rendez-vous au [341](#)) ; à

moins que vous ne préféreriez lui lancer un Shuriken d'argent (rendez-vous au [200](#)). Sinon, vous pouvez également lui assener un Poing de Fer (rendez-vous au [67](#)), un Eclair Brisé (rendez-vous au [219](#)) ou une Dent du Tigre (rendez-vous au [364](#)) ?

13

Sachant que la nouvelle de votre présence dans le Manmarch va se propager rapidement, vous décidez de marcher vers le sud-est, le long des Buttes Houleuses, espérant ainsi garder secrète votre véritable destination. Vous traversez des paysages verdoyants, apercevant parfois de petits hameaux nichés au creux de vallées fertiles. C'est l'été, et pourtant vous n'entendez aucun des multiples bruits de la vie sauvage, ni cris d'animaux ni chants d'oiseaux, comme s'ils s'étaient déjà envolés vers les régions plus chaudes, au sud des Montagnes d'Horn. A la mi-journée, vous remarquez un blaireau tapi sans raison apparente sous un tas de feuilles mortes. Pris d'un lugubre pressentiment, vous hâtez le pas, dévorant les kilomètres avec détermination. Bientôt, vous apercevez à l'horizon les dômes et les flèches des Cimes du Présage, ville plus importante que la Cité des Maléfices — elle-même déjà la plus grande du Manmarch. Elle s'étend au milieu des champs de blé, sur les bords de la rivière du Sang Vert. Préférant éviter les plaisirs de la cité, vous décidez de grimper dans les collines. Rendez-vous au [27](#).

14

Mais je ne sais pas comment on gouverne ! protestez-vous.

Peu importe, dit le Grand Maître, tu as déjà prouvé que tu étais aussi puissant que les plus puissants d'Orb... D'ailleurs, c'est ton destin ! Si quelqu'un peut réparer les torts de l'Usurpateur envers les habitants d'Irsmun, c'est bien toi. Kwon te guidera et je t'enseignerai ce que je sais, non pas de la façon de gouverner ta sagesse t'y aidera — mais dans la Voie du Tigre. Tu peux acquérir une discipline que tu ne possèdes pas encore ou apprendre l'une des deux disciplines que je suis le seul à connaître : le ShinRen —

l'Entraînement de l'Ame ou le Yubi-Jutsu, le Brise-Nerfs. Le ShinRen permettra à tes sens de «lire» dans l'esprit des gens comme dans un livre ouvert. Tu apprendras le lan-nage du corps et pourras deviner les pensées de n'importe qui rien qu'en observant son comportement, sa façon de respirer, de regarder ou de se tenir. Tu pourras ainsi démêler une situation complexe en un clin d'œil et agir de manière appropriée en saisissant aussitôt toutes les opportunités. Cet Entraînement de l'Ame te permettra d'endurer la chaleur aussi bien que le froid, le vent ou la pluie, de subir sans problème la faim, la soif ou la douleur, et même de mieux contrôler tes propres sentiments. Quant au Yubi-Jutsu, c'est l'un des arts martiaux les plus dangereux que connaissent les moines de Kwon, en dehors du Kopo-Jutsu, le Brise-Os. Le Yubi-Jutsu est appelé aussi la discipline du Brise-Nerfs. Tu apprendras comment estropier ou tuer de quelques coups précis aux centres nerveux vitaux, une technique fort appréciable en face de plusieurs adversaires ou contre un homme particulièrement fort. Si vous désirez vous initier au ShinRen, rendez-vous au [26](#). Si vous souhaitez apprendre le Yubi-Jutsu, rendez-vous au [39](#). Enfin, si vous préférez choisir une autre discipline de la Voie du Tigre, rendez-vous au [50](#).

15

Le voyage se déroule sans incidents, et vous en profitez pour passer la plupart de votre temps à méditer et à vous perfectionner dans les différentes disciplines que vous connaissez, vous préparant soigneusement aux épreuves que vous allez bientôt devoir affronter. Les marchands d'épices vous débarquent à la pointe sud de l'île de la Plénitude, au port d'Iga. Il vous faut maintenant rejoindre à pied le port de Lemné au nord, afin d'y prendre un bateau qui vous conduira dans le Manmarch. Tandis que vous traversez l'île du sud au nord, vous en admirez les riches cultures et les vertes prairies, heureux de constater qu'il s'est produit de nombreux changements bénéfiques dans le pays depuis votre dernière visite. C'est sans aucun doute l'œuvre de Kiyamo, le Shogun de l'île de la Plénitude. Quelques jours plus tard, en approchant de Lemné,

vous reconnaissez la route de montagne qui conduit, par une étroite et profonde vallée enserrée entre deux pics, au Palais de Kiyamo, et vous décidez soudain de lui rendre visite. C'est un vieil ami qui pourrait peut-être vous aider dans votre quête. Aux portes du Palais, vous annoncez fièrement aux sentinelles, deux Samourais en cuirasse laquée de rouge, que vous êtes le Vengeur de l'île des Songes Paisibles et que vous désirez voir le Shogun Kiyamo.

Vous êtes aussitôt conduit dans une longue pièce aux panneaux de bois ciré, le long desquels sont alignés des Samourais armés, figés au garde-à-vous. Kiyamo est assis en tailleur devant une table basse, Onikaba, son Premier Conseiller, près de lui. Si, dans les *Parchemins de Kettsuin*, vous avez aidé Kiyamo en tuant le cruel Daimio Jikkyu, rendez-vous au [271](#). Sinon, rendez-vous au [304](#).

16

Sous l'arche, votre torche illumine une caverne naturelle, dont la paroi qui vous fait face est percée d'une nouvelle arche sculptée. Soudain, vous entendez un léger bruit et une lanterne s'allume brusquement, éclairant un homme sec et nerveux, hirsute, seulement vêtu d'un pagne et sans armes mais dont les yeux noirs luisent d'un éclat lugubre dans la faible lumière. Vous vous observez en silence pendant un long moment. Puis il fait un petit pas dans votre direction, puis un autre, sans se presser, son regard ne quittant pas le vôtre. Vous apercevez la flamme de votre torche dans ses yeux et vous avez l'impression de plonger directement dans les feux de son feu. Il s'arrête à quelques mètres de vous et accroupit, les coudes repliés contre son corps, vous fixant avec intensité comme s'il désirait quelque chose que vous seul pouviez lui donner. Puis il pousse un grognement, ses grandes dents pointues brillant à la lueur de la torche, le corps aussi immobile qu'une statue dont seules les lèvres bougeraient.

Salut ! Tu es sans doute le légitime Suzerain «l'Irsmun, dit-il lentement d'une voix profonde et moelleuse, presque un ronronnement. Golspiel m'a parlé de toi.

Si vous possédez la discipline du ShinRen, rendez-vous au [37](#). Sinon, rendez-vous au [242](#).

17

Extrêmement déçu que vous n'ayez pas choisi d'apprendre l'une des techniques qu'il est le seul à connaître, le Grand Maître de l'Aube vous abandonne aux soins des autres Grands Maîtres qui vous enseignent patiemment votre nouvelle discipline. Votre apprentissage dure plusieurs semaines, pendant lesquelles vous ne faites rien d'autre que vous entraîner et prier Kwon afin qu'il vous aide à en acquérir une maîtrise parfaite. Notez cette discipline supplémentaire sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [291](#).

18

Glaivas se précipite vers vous au moment où, votre esprit réintégrant sa place naturelle, votre corps meurtri et jusqu'à présent immobile s'affaisse brusquement. Il vous dépose doucement sur le moelleux tapis d'aiguilles de pin et commence à vous dispenser ses soins, en vous interrogeant avidement sur ce qui s'est passé. Vous récupérez 6 points d'**ENDU-RANCE**, mais la douleur persistante vous empêche de bien dormir. Cependant, le lendemain matin, vous affirmez être suffisamment en forme pour continuer, et vous repartez peu après le lever du soleil. Rendez-vous au [414](#).

19

Vous traversez la salle où se vautrent ces clients de débauche, et vous vous dirigez vers les tables d'échecs, en feignant un moment de vous intéresser à une partie, tandis que les conversations reprennent autour de vous. Si vous possédez une fleur jaune, rendez-vous au [49](#). Vous êtes à peine installé qu'un jeune

homme en pourpoint et pantalon gris s'assoit en face de vous, remplit deux verres de vin et vous propose une partie : vous voyez ici l'occasion idéale de parler à quelqu'un d'un peu évolué et vous acceptez immédiatement. Ayant tiré les blancs, vous profitez de l'avantage du tirage pour développer une défense peu conventionnelle.

Hum ! le Bouclier de Kourpov ! apprécie votre adversaire. Ne serais-tu pas un fidèle de Dama, par hasard ?

Vous secouez la tête d'un air innocent, et une femme aux sourcils épilés et aux yeux bordés de kohl, qui suit la partie de sa chaise longue, se met à rire.

Que le Dieu Noir en soit béni ! s'exclame-t-elle. Leur habileté à l'épée est bien assez grande sans qu'ils viennent encore nous battre aux échecs. Quelques soldats protestent bruyamment mais elle leur jette un regard méprisant en secouant son éventail de dentelle noire.

— Alors, pourquoi ne les empêchez-vous pas de parader dans la cité comme s'ils en étaient les maîtres?

Bien que des cris hostiles fusent aussitôt, la femme n'y prête aucune attention et feint de s'intéresser à votre jeu. Votre adversaire en profite pour se présenter : il dit se nommer Radziwil, et la femme Elektra. Puis ils se mettent à discuter tranquillement entre eux, sans vous exclure pour autant, du sentiment général d'hostilité à l'égard de l'Usurpateur.

Qu'en penses-tu ? vous demande soudain Radziwil. Irsmun pourrait avoir un nouveau roi. Allez-vous l'approuver vigoureusement en ajoutant que vous connaissez un candidat possible (rendez-vous au [84](#)) ou préférez-vous vous contenter de dire qu'Irsmun vous-semblerait être une cité agréable (rendez-vous au [98](#)) ?

D'un vif mouvement de la main, vous projetez un Shuriken dans sa direction. Il tressaille de surprise lorsque le Shuriken se fiche dans son épaule, et pousse un violent cri de douleur. Lancez un dé pour déterminer le nombre de points d'**ENDURANCE** qu'il a perdus. Il se met soudain à gronder. Avec d'horribles bruits de succion et de chairs déchirées, ses mâchoires s'allongent, ses lèvres s'amenuisent, découvrant une gueule dont les dents acérées poussent sous vos yeux, canines pointées en avant. Le corps bientôt totalement recouvert de fourrure, ses membres s'étirent en craquant de tous leurs os, et tous ses doigts se replient en pattes griffues. Son regard injecté de sang luit de cruauté à travers ses pupilles étrécies. Vous restez pétrifié de stupeur devant cette métamorphose. Puis, tombant à quatre pattes et redressant l'échiné, la tête levée vers le ciel, le Loup-Garou pousse un long hurlement que les murs de la chambre amplifient et qui vous glace de terreur au plus profond de votre être. Lorsqu'il se précipite soudain sur vous en montrant féroce les crocs, vous réagissez instinctivement, littéralement pris par l'action. Si vous possédez la discipline de l'Acrobatie, vous pouvez tenter de l'éviter en bondissant au-dessus de lui (rendez-vous au [341](#)) à moins que vous ne préfériez lui lancer un Shuriken d'argent (rendez-vous au [200](#)). Sinon, vous pouvez également lui assener un Poing de Fer (rendez-vous au [67](#)), un Eclair Brisé (rendez-vous au [219](#)) ou bien vous projeter en Dent du Tigre (rendez-vous au [364](#))?

Au bout de quelques jours de navigation, vous apercevez enfin l'estuaire du Fleuve Gris. Passant devant le port d'Ilvontor, vous remontez lentement les méandres du fleuve jusqu'à la cité de Tor, une grande ville d'un demi-million d'âmes, où vous vous amarrez près des silos à grain. Vous conseillez au capitaine de laisser croire qu'il n'est qu'un marchand venu vendre son fret et qu'il n'aura qu'à repartir pour l'île de la Plénitude dès qu'il aura à nouveau rempli ses cales. Après avoir fait vos adieux à

l'équipage, vous vous rendez aussitôt rue du Temple, à proximité du Temple d'Avatar, chez votre ami Glaivas le Ranger. Chemin faisant, vous passez devant une chapelle dédiée à Vasch-Ro, le Dieu de la Guerre, puis une autre dédiée à Moraine, le Dieu de l'Empire. Glaivas, quant à lui, révère la Toute-Mère. Si vous possédez la discipline du ShinRen, rendez-vous au [407](#). Sinon, rendez-vous au [393](#).

22

Vous vous précipitez sur Aiguchi en exécutant un acrobatique jeté battu et vous prenez sa tête en ciseau entre vos jambes. Mais il est trop rapide. Bondissant en arrière, il cingle votre jambe de son Naginata et vous entaille profondément le mollet. Vous perdez **4** points d'**ENDURANCE**. Tandis que vous vous relevez, il se précipite déjà, pointant vers vous son arme, levée au-dessus de sa tête. Sachant que l'allonge supplémentaire que lui procure le Naginata vous empêche d'approcher Aiguchi de trop près, vous sautez rapidement de côté, reprenant l'avantage. Allez-vous tenter une Patte du tigre (rendez-vous au [38](#)), un Tigre Bondissant (rendez-vous au [56](#)) ou préférez-vous attendre un moment plus favorable pour briser son Naginata, en faisant appel à votre Force Intérieure (rendez-vous au [10](#))?

23

Vous tournez le dos au Rift et à ses dangers, mais vous êtes épuisé, et vos jambes ne vous porteront pas très loin. Vous devez donc à nouveau livrer bataille, dans l'espoir de parvenir enfin à le détruire. Malheureusement, il ne vous reste plus assez de forces pour vaincre l'infatigable monstre. Frappé violemment en pleine poitrine, vous sombrez dans l'inconscience de la mort.

24

Vous bondissez aussitôt sur le clochard en vous servant de son manteau pour l'étrangler mais déjà des soldats de l'Usurpateur surgissent de tous côtés. Au moment d'abandonner votre adversaire, de son manteau s'échappe une fleur jaune que vous

ramassez aussitôt par réflexe (notez-la sur votre Feuille d'Aventure). Puis, exécutant un saut périlleux pardessus les soldats, vous repassez les arcades avant de vous perdre dans les sombres ruelles où vous échappez à vos poursuivants. De retour au Jardin, vous vous dirigez vers l'est (rendez-vous au [269](#)).

25

En vous entendant refuser le combat, l'adorateur de Vile écarquille tout d'abord les yeux de stupeur, puis il sourit mielleusement.

— Soit, Ninja ! Que ton voyage soit fructueux ! dit-il d'un air sinistre.

Puis, passant devant vous, il se dirige vers la Cité des Maléfices. Son comportement étrangement peu agressif vous laisse songeur. Soudain, vous êtes pris de violents frissons accompagnés de nausées qui vous laissent dans un état pitoyable. Le Destin vous punit de n'avoir pas relevé le défi du Cercle de Vasch-Ro. Inutile de tenter votre Chance pour les trois prochains coups (notez-le sur votre Feuille d'Aventure). Découragé, vous reprenez la route d'Irsmun. Rendez-vous au [416](#).

26

C'est un bon choix, Ninja, dit le Grand Maître de l'Aube. Je vais donc t'enseigner tout ce que je sais du ShinRen, l'Entraînement de l'Ame. Vous passez plusieurs semaines en sa compagnie pour assimiler et maîtriser ses connaissances. Il vous apprend à contrôler vos émotions, à marcher pieds nus sur les braises ou à jeûner plus de vingt jours sans perdre aucune de vos facultés. Vous apprenez aussi le langage du corps qui vous permet d'analyser un caractère ou d'interpréter une attitude en observant simplement un port de tête ou un battement de paupières. Lorsque votre entraînement est enfin terminé, vous êtes heureux de constater que la plupart des habitants de l'île des Songes Paisibles sont des gens honnêtes et droits, à l'âme

irréprochable. Notez maintenant sur votre Feuille d'Aventure que vous possédez la discipline du ShinRen et rendez-vous au [291](#).

27

I puisé par votre longue marche, vous vous arrêtez dans les Buttes Houleuses où vous avez décidé de passer la nuit. Le silence qui règne dans ces collines vous inquiète et vous vous rendez compte que vous n'avez vu aucun lapin de toute votre journée, alors que le sol est truffé de terriers et qu'ils devraient être à brouter l'herbe et à batifoler au crépuscule. Vous vous endormez pourtant, perplexe. Plus tard dans la nuit, votre sommeil est troublé par de faibles gémissements, mais ce n'est que vous qui pleurez la disparition de vos parents dans vos rêves. C'est alors que le personnage le plus terrible qu'aient pu engendrer vos pires cauchemars prend forme sous vos yeux. Au début, ce n'est qu'une ombre indistincte, cernée de flammes noires, puis, petit à petit, ses traits se précisant, apparaît devant vous une créature de près de trois mètres de haut, à la peau d'argent et à tête de vautour, dont les yeux noirs luisent aux flammes sombres et violettes qui l'entourent. C'est Némésis, le Maître de la Flamme Purificatrice, le Suprême Principe du Mal, le plus puissant des dieux maléfiques. Il se penche vers vous et prend possession de votre esprit. Rendez-vous au [40](#).

28

Franchissant l'arche, la flamme de votre torche éclaire une grotte naturelle dont les parois semblent vivre de milliers d'ombres vacillantes. Apercevant devant vous une nouvelle galerie, vous traversez prudemment la caverne, les sens en alerte, et pénétrez dans le passage obscur. Quelques mètres plus loin, vous sentez d'horribles remugles tandis que résonnent d'étranges grondements. A un détour du tunnel, vous distinguez un halo de lumière. Vous éteignez rapidement votre torche et avancez silencieusement. A mesure que vous vous approchez de la source de lumière, les odeurs nauséabondes se renforcent et les bruits



28 *Vautrées sur des bancs de bois, trois gigantesques brutes dévorent d'énormes quartiers de viande.*

s'amplifient. Caché dans l'ombre, vous jetez un coup d'œil prudent et vous découvrez alors une grande salle rectangulaire creusée dans le rocher, au centre de laquelle brûle un grand feu dont la fumée se perd dans l'obscurité de la voûte. De part et d'autre du foyer deux longues tables de chêne se font face, garnies de toutes sortes de victuailles et de boissons. Vautrées sur des bancs de bois, trois gigantesques brutes difformes en cuirasse graissée, de gros gourdins pendant à leur côté, dévorent d'énormes quartiers de viande à moitié faisandés. A leur peau adipeuse et verdâtre, tavelée, comme cloutée de verrues, à leurs dents pourries, à leur nez épaté et à leur longue barbe broussailleuse fleurie de résidus et tâchée de sauce, vous reconnaissez aussitôt des Trolls des Cavernes. Mais le fait le plus intéressant est qu'ils portent la livrée noire aux armes de l'Usurpateur, un cerf aux bois vrillés. Ces Trolls sont apparemment à son service, tenus ici en réserve mais prêts à remonter à la surface si nécessaire. Pour l'instant, ils boivent et conversent dans un langage incompréhensible, plus proche des grognements animaux que d'un quelconque idiome. Derrière eux, la salle est percée d'une arche où se poursuit le couloir. Vous ne voyez pas d'autre issue. Vous devez pourtant passer. Si vous possédez la discipline de l'Escalade, vous pouvez grimper dans l'ombre et, en vous accrochant aux parois de la caverne, vous diriger vers la sortie (rendez-vous au [94](#)). Sinon, ou si vous ne voulez pas tenter l'escalade, vous pouvez vous précipiter vers le feu en y jetant une pincée de Poudre Eclair avant de bondir dans le couloir (rendez-vous au [102](#)).

29

Vous lâchez brusquement prise, et vous vous écrasez au fond du précipice où le Golem martèle de ses poings votre cadavre déchiqueté. C'est ici que s'achève votre aventure.

Les Diables se rapprochent ; ils sont trop forts pour vous. Soudain, dans un grincement de granit frottant sur le marbre, la statue de Dama s'anime. Vous vous abritez aussitôt derrière elle, son épée d'argent étincelant à la lumière. La statue seule pourrait vaincre mais le Faucheur l'a rapidement contournée pour vous attaquer. Une fois encore, vous décidez d'utiliser la technique des coups de pied puisqu'il est trop grand pour que vos poings puissent l'atteindre.

LE FAUCHEUR, DEMON CENTAURE

DEFENSE contre le Tigre Bondissant : 7 **DEFENSE** contre le Fléau de Kwon : 5 **DOMMAGES** : 2D + 2 **ENDURANCE** : 22

Tant qu'il n'est pas en enfer, vos coups affectent le Faucheur comme s'il était un monstre ordinaire, bien que la Force Intérieure ne lui fasse aucun effet. Le médaillon et l'anneau de rubis vous protègent, ainsi qu'ils l'ont fait contre Astaroth, jusqu'au moment où, reculant brusquement, le Démon Centaure se met à ruer pour vous briser le crâne de ses sabots de fer. Votre **DEFENSE** est de 7 (ou de 8 si vous possédez la discipline de l'Acrobatie) lorsque vous sautez de côté pour l'éviter. Si le Faucheur peut encore attaquer, vous devez le combattre jusqu'à ce qu'il disparaisse, vaincu, et que seul reste Astaroth. La statue de Dama remonte sur son piédestal et redevient aussitôt de pierre. Vous devez à nouveau combattre Astaroth mais, cette fois-ci, vous décidez de lui assener un Poing de" Fer car il est très affaibli.

ASTAROTH

DEFENSE contre le Poing de Fer : 8 **DOMMAGES** : 3D
ENDURANCE : 2

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [189](#) ; mais si Astaroth peut poursuivre le combat, vous devez éviter les coups de ses

terribles mâchoires, votre **DEFENSE** étant de 8, jusqu'à ce qu'il soit éliminé.

31

Votre Entraînement de l'Ame vous permet de mieux cerner la personnalité de cet étranger et vous savez que vous pouvez lui faire confiance. Cet homme pourrait être un ami puissant ou un redoutable adversaire. C'est un être franc et loyal et il vous dit la vérité. Il a juré de consacrer sa vie à combattre le mal et, en cela, il n'est pas plus fou que vous-même ; de plus, il ne vous craint pas, et ce n'est ni par arrogance ni par inexpérience. Rendez-vous au [11](#).

32

Alors que vous vous enfuyez, vous recevez un violent coup dans le dos, et vous tombez durement, face contre terre. Avant même que vous n'ayez réalisé ce qui s'est passé, Glaivas arrache la lance de votre blessure et vous relève avant de vous entraîner rapidement à travers les blés. Vous n'avez pas le temps de soigner ni de panser votre plaie, qui saigne abondamment et vous fait perdre 6 points d'**ENDU-RANCE**. Heureusement, les Halvorques abandonnent bientôt leur poursuite et vous parvenez à leur échapper. Rendez-vous au [264](#).

33

D'après les conversations que vous surprenez, vous comprenez que, si certains des clients de l'Hostellerie de la Marge ont des griefs particuliers contre l'Usurpateur, ils n'osent pas trop le montrer. Vous remarquez aussi que ceux qui murmurent entre eux se taisent dès que le clochard s'approche de leur table. Entendant soudain des Orques rire et se moquer de deux innocents qui viennent d'être écartelés au-dessus des portes du parc, juste en face du Temple de Kwon, vous décidez de quitter l'auberge pour rejoindre le Jardin et, de là, retourner au Temple. Rendez-vous au [269](#).

34

Suivant les pierres blanches, les sens en alerte, vous traversez la forêt, presque sans laisser d'empreintes, et vous parvenez finalement à l'orée du bois. Devant vous, en bordure d'une prairie où ondulent de hautes herbes, vous apercevez le chaos fantastique de pierres et de rocs crayeux qui surplombe la carrière du Chasseur. Contournant la carrière, vous suivez les bornes de pierre aussi discrètement que possible lorsque, soudain, vous entendez un son aigu venir dans votre direction. Vous vous retournez aussitôt et vous apercevez la silhouette d'Aiguchi entre les pierres ; vous comprenez alors qu'il s'est servi d'une flèche cannelée, dite à Bulbe Bourdonnant. Si vous possédez la discipline de l'Œil d'Aigle, rendez-vous au [63](#). Sinon, rendez-vous au [92](#).

35

Vous progressez plus lentement maintenant que vous devez franchir de multiples ravins boisés et vous en profitez pour raconter vos rêves à Glaivas. 11 vous avoue ne pas être capable d'atteindre" les sphères éthérées mais il vous donne un morceau de racine de mandrake, dont la forme évoque celle d'un nain bizarrement contrefait, en vous assurant que, si vous en mangez un peu, cela vous permettra d'accomplir ce voyage mental dans de bonnes conditions. A la nuit tombante, à peine le campement est-il installé qu'il se met à pleuvoir. Rendez-vous au [419](#)

36

Vous frappez un quart de seconde trop tard et vous vous retrouvez une fois de plus à terre. Le léopard bondit sur vous et vous plante ses crocs dans le cou, atteignant la veine jugulaire dont le sang épais gicle à gros bouillons. Puis vous sentez le léopard rouler de côté, l'épée de Glaivas fichée dans l'échiné. Vous avez déjà perdu 9 points d'ENDURANCE, mais Glaivas prononce aussitôt un sort de guérison qui referme la plaie. Semblant attristé de la mort du léopard, comme si c'était de

mauvais augure, il vous apprend tout en marchant à surveiller les endroits où peuvent se dissimuler d'autres léopards. Rendez-vous au [44](#).



37

Vous devinez les intentions de l'homme rien qu'en « lisant » son corps. Et vous n'y détectez pas seulement de l'hostilité à votre égard mais aussi quelque chose d'indéfinissable et d'inconnu que vous ne parvenez pas à comprendre. Allez-vous attendre de voir ce qu'il va faire (rendez-vous au [242](#)) ou préférez-vous l'attaquer immédiatement, soit en lui envoyant une Fléchette Empoisonnée si vous possédez cette discipline (rendez-vous au [12](#)), soit en lui lançant un Shuriken (rendez-vous au [20](#)), ou, mieux encore, un Shuriken d'Argent, si vous en possédez un (rendez-vous au [45](#)) ?

38

Vous vous jetez de côté pour éviter le Naginata d'Aiguchi et vous ripostez immédiatement en visant sa gorge.

AIGUCHI, LE MAITRE D'ARMES

DEFENSE contre la Patte du Tigre : 7 **ENDURANCE**:15 **DOMMAGES**
: 2D

Si vous réduisez son **ENDURANCE** à moins de 5, rendez-vous au [289](#). Sinon, il fait un bond en arrière et, d'un retourné, il envoie l'extrémité de fer de son Naginata vers votre tête. Votre **DEFENSE** est de 7 au moment où vous vous baissez. S'il vous touche, la pointe de sa lance vous frappe violemment le crâne, vous projetant, titubant, en arrière. Si vous êtes encore vivant, vous pouvez tenter de nouveau la Patte du Tigre (revenez alors au

début de ce paragraphe), ou l'attaquer d'un Tigre Bondissant (rendez-vous au [56](#)) ou des Dents du Tigre (rendez-vous au [22](#)). Mais vous pouvez également attendre un instant plus propice pour briser le Naginata d'Aiguchi, en faisant appel à votre Force Intérieure (rendez-vous au [10](#)).

39

Le Grand Maître de l'Aube est heureux que vous ayez choisi d'apprendre l'une des disciplines qu'il est le seul à connaître. Vous passez plusieurs semaines à étudier l'anatomie humaine, et, plus particulièrement, les centres nerveux vulnérables où un coup porté avec précision peut étourdir ou même tuer. Après un long entraînement, le Grand Maître vous annonce avec plaisir que vous en savez maintenant autant que lui-même. Notez sur votre Feuille d'Aventure que vous possédez la discipline du Yubi-Jitsu et rendez-vous au [291](#).

40

Vous rêvez alors que vous planez au-dessus d'une grande cité, que vous n'avez jamais vue mais dont aucun détail ne vous est inconnu. Les larges avenues sont éclairées de lampes magiques, dans lesquelles vacille une flamme orangée, qui diffusent un terne halo brunâtre dans le ciel nocturne. La ville est hérissée de flèches élancées et de dômes gigantesques, dominés par une coupole encore plus impressionnante et plus haute que tous celles que vous connaissez. Vous survolez les toits comme un oiseau de nuit, en direction d'un palais magnifique aux multiples bulbes. Vous franchissez plusieurs portes serties de pierres précieuses ou semi-précieuses, vous traversez d'immenses pièces tendues de velours somptueux qu'illuminent les feux étincelants d'énormes lustres de cristal, et vous parvenez enfin au pied d'un grand escalier en marbre. Poussé par une subite et perverse impulsion, vous grimpez au sommet de la flèche centrale vers la chambre à coucher du maître. Mais votre rêve ne vous a pas encore conduit au-delà des massives portes d'or qui barrent l'entrée de la chambre que vous avez déjà découvert l'objet de

vosre quête. Les poings sur les hanches, un personnage immense — le garde du corps personnel de Dom le Devin, gouverneur des Cimes du Présage — vous interdit d'aller plus loin. C'est un Golem, monstre asexué créé à partir de multiples cadavres, assemblés puis animés magiquement, certains roux, d'autres à la peau jaune, d'autres encore hirsutes, leurs morceaux jointoyés maladroitement d'un liquide verdâtre. Tandis que vous l'examinez silencieusement, le monstre ouvre les yeux et prononce votre nom d'une voix rauque : « Ninja ! ». Au moment où le Golem s'avance vers l'escalier d'un pas pesant, vous vous réveillez brusquement, couvert de sueur froide. Rendez-vous au [55](#).

41

A ces mots, vous voyez une partie de la foule commencer à s'agiter et à regarder, d'un air surpris et interrogateur, le Démagogue et vous-même. Personne ne semble désirer que vous soyez le nouveau chef. Vous vous efforcez, en vain, de les rallier à votre cause et de les calmer, mais la réunion devient vite houleuse. Des coups violents résonnent alors à la porte, et des soldats de l'Usurpateur font irruption pour disperser vigoureusement la foule.

Ils ne vont pas tirer, maintenant ! affirme le Démagogue en vous prenant la main avant de vous faire sortir par une issue secrète. Ayant échappé aux soldats, il vous reste seulement l'espoir que la populace se soulèvera à la mort de l'Usurpateur. Si vous désirez rencontrer les représentants d'une faction avec lesquels vous n'avez pas encore discuté, allez-vous contacter d'abord les prêtres du Temple du Temps (rendez-vous au [394](#)), les Palaches de Dama, Ecuyères des dieux (rendez-vous au [296](#)) ou les marchands à la chambre de Commerce (rendez-vous au [184](#)) ? Si vous pensez avoir déjà obtenu le soutien nécessaire, vous faites vos derniers préparatifs pour l'assassinat-de-l'Usurpateur (rendez-vous au [9](#)).

42

Vous parvenez de justesse à reprendre votre équilibre et à poursuivre l'ascension de la difficile face nord-ouest du pic, mais vous vous apercevez avec consternation que le monstre vous suit. Soudain, un sourd grondement en contrebas attire votre attention, et vous voyez le monstre être emporté par une avalanche et rebondir de plusieurs mètres avant de s'écraser sur une corniche. Tout danger semblant écarté, vous entamez la descente, lorsque, soudain, vous voyez l'indestructible Golem remonter vers vous. Si vous désirez continuer de grimper par le seul passage étroit, rendez-vous au [85](#). Mais vous pouvez aussi profiter de la chute du Golem pour changer de côté et redescendre par la face nord-est (rendez-vous au [74](#)).

43

— Je suis Doré le Jeune, Chevalier de l'Ordre des Paladins de la Tenure du Dragon ; chaque année; je me promène une dizaine de jours dans ces régions infestées en attendant que des Orques sortent du Rift pour m'attaquer.

— Et alors ? demandez-vous.

— Alors ? Je les abats les uns après les autres jusqu'à ce qu'ils cessent d'importuner les braves gens !

— Et que fais-tu si les Elfes Noirs se servent de la magie contre toi ?

Le jeune homme ne répond pas ; il se contente de faire tournoyer son épée et de sourire d'un air entendu. Vous avez du mal à évaluer s'il est sain d'esprit ou complètement fou. Si vous possédez la discipline du ShinRen, rendez-vous au [31](#). Sinon, rendez-vous au [11](#).

Glaivas vous conduit à travers la forêt silencieuse où les arbres sont si rapprochés qu'il vous semble progresser dans un sombre tunnel. Vous débouchez enfin dans une clairière au sol jonché de feuilles mortes où Glaivas décide d'établir le campement pour la nuit. Vous remarquez çà et là des indices du passage de créatures humaines et vous les montrez aussitôt à votre compagnon.

- Ce sont des Lutins Sylvestres. Des êtres souvent malicieux, parfois pires, et j'avais espéré qu'ils nous aideraient car ils ont une dette envers moi.

- C'est la première fois que je vois de telles traces, en tout cas !

Ils nous évitent, répond Glaivas, mais surveille bien tes affaires.

A mesure que l'obscurité envahit la clairière, vos craintes de la nuit précédente vous envahissent pendant votre tour de garde. Lorsque Glaivas vous remplace, vous vous endormez difficilement, hanté par les mêmes cauchemars où apparaissent de gigantesques créatures menaçantes. En particulier une de trente mètres de haut, à tête de vautour qui, dans la Cité d'Acier de Dis, surveille un chaudron noir où bouillonne quelque créature naissante. Un répugnant démon ailé, Azazel, fils de Nil, en jaillit au milieu de vapeurs pestilentielles. Le cauchemar bascule alors et un grand léopard blanc s'approche de vous. Vous réalisez rapidement que ce n'est pas un léopard mais bien le fameux Esprit du Tigre qui sert votre dieu, Kwon le Rédempteur. Il semble dire que lorsque la colère des dieux du Mal*se fera trop menaçante, vous n'aurez qu'à venir le chercher sur ces plans éthérés où vous vous êtes déjà promené en compagnie du Grand Maître de l'Aube. Lorsque vous vous réveillez, Glaivas est en train de préparer un petit déjeuner de noisettes et de racines. Une fois rassasiés, vous repartez. Rendez-vous au **35**.

D'un vif mouvement de la main, vous projetez un Shuriken dans sa direction. Lorsque le Shuriken se fiche dans son épaule, il tressaille puis recule en titubant de douleur, hurlant à la mort et cherchant à arracher le Shuriken comme s'il le brûlait (notez qu'il a perdu 7 points d'ENDURANCE). Il y parvient finalement et le jette au loin, puis se met soudain à gronder. Dans d'horribles bruits de succion et de chairs déchirées, ses mâchoires s'allongent, ses lèvres s'amenuisent, découvrant une gueule dont les dents acérées poussent sous vos yeux, canines pointées en avant. Le corps bientôt totalement recouvert de fourrure, ses membres s'étirent en craquant de tous leurs os, tous ses doigts repliés en pattes griffues. Son regard injecté de sang luit de cruauté à travers ses pupilles étrécies. Vous restez pétrifié de stupeur à la vue de la métamorphose de l'homme. Puis, tombant à quatre pattes et redressant l'échiné, la tête levée vers le ciel, le Loup-Garou pousse un long hurlement que les murs de la chambre amplifient et qui vous glace de terreur au plus profond de votre être. Lorsqu'il se précipite soudain sur vous en montrant féroce les crocs, vous réagissez instinctivement, littéralement pris par l'action. Si vous possédez la discipline de l'Acrobatie, vous pouvez essayer de l'éviter en bondissant au-dessus de lui (rendez-vous au [341](#)). Sinon, allez-vous le frapper d'un Poing de Fer (rendez-vous au [67](#)), d'un Eclair Brisé (rendez-vous au [219](#)) ou vous projeter en Dents du Tigre (rendez-vous au [364](#)) ?



46

Tandis qu'Aiguchi repasse à l'attaque, en faisant tournoyer son redoutable Nunchaku, vous faites un rapide saut de côté puis, immobilisant son poignet, de l'autre main vous tentez d'attraper son genou pour le déséquilibrer et le faire basculer contre votre hanche.

AIGUCHI, LE MAITRE D'ARMES

DEFENSE contre le Tourbillon : 6 **ENDURANCE** : 15 **DOMMAGES** :
1D + 1

Si vous réussissez votre prise et que vous possédiez la discipline du Yubi-Jutsu, rendez-vous au [65](#). Si vous ne la possédez pas, dès qu'Aiguchi se redresse, vous pouvez tenter la Morsure du Cobra ; vous bénéficiez de 2 points supplémentaires d'Habilité pour cet Assaut seulement (rendez-vous au [303](#)). S'il est parvenu à contrer le Tourbillon, son Nunchaku vous frappe violemment les côtes. Votre **DEFENSE** est de 6. Si vous êtes encore en vie, vous pouvez riposter par des coups de poing (rendez-vous au [303](#)) ou des coups de pied (rendez-vous au [89](#)).

47

Vous vous éloignez du gouffre sans dire un mot, sentant le regard perçant de Doré le Jeune fixé sur vous. Puis vous l'entendez baisser la visière de son casque et éperonner sa monture. Lorsque vous vous retournez, il est déjà au bord du Rift et défie le Fils du Mal de sortir de ses ténèbres pour venir l'affronter, ses hurlements déments répercutés longuement par les parois vertigineuses. Vous vous empressez de pénétrer dans la forêt avant de remonter vers le nord. Rendez-vous au [199](#).

48

Vous avancez rapidement à travers la forêt, utilisant toutes votre astuce pour ne pas laisser de traces ni faire de bruit. Vous débouchez enfin dans une petite clairière où vous découvrez le squelette d'un précédent duelliste, un glaive brisé près de lui. Sous sa cotte de mailles rouillée, vous remarquez soudain, accrochée à la ceinture, une bourse de cuir, à l'intérieur de laquelle vous découvrez 13 pièces d'or que vous pouvez prendre si vous le désirez (notez-le sur votre Feuille d'Aventure). Puis, attentif au moindre signe de la présence d'Aiguchi, vous hâtez le pas. Bientôt les arbres se font plus rares et vous arrivez en lisière de la Forêt du Duel. Si vous possédez la discipline de Détection des Pièges, rendez-vous au [157](#). Sinon, rendez-vous au [182](#).

49

Vous allez pour vous installer à une table vide sur laquelle est posé un échiquier, dans l'intention simulée d'étudier un problème d'échecs mais, soudain, à peine vous êtes-vous assis qu'un jeune homme se lève et vous dénonce comme traître. Vous êtes aussitôt entouré de prêtres et de prêtresses de Némésis, accompagnés de soldats de l'Usurpateur. Même vous, le Vengeur, ne pouvez leur échapper.



50

Si la discipline choisie est l'Immunité aux Poisons, rendez-vous au [60](#). Sinon, rendez-vous au [17](#).

51

Vous avez su trouver les mots justes, et la foule est maintenant avec vous. Ils vous acceptent tous comme héritier légitime et comme nouveau chef. A la fin de votre discours, ils vous acclament longuement debout, entraînés par le Démagogue. Soudain, des coups violents résonnent à la porte de la rue, et les soldats de l'Usurpateur font irruption dans la salle pour disperser la foule. Aussitôt, de nombreuses bagarres éclatent.

— Nous devons mettre au point notre plan, dit le Démagogue en voyant la tournure des événements. Puis, vous prenant par la main, il vous fait sortir par une porte dérobée. Une fois en sûreté, vous lui expliquez votre projet d'assassiner l'Usurpateur.

— Il faudra intervenir lorsque les couleurs de l'Usurpateur seront amenées, pas avant ! Attaquez à la fois le palais, la caserne et le Temple de Némésis. Le Démagogue vous assure que vous pouvez compter sur lui ; il vous tend une pièce de monnaie dont l'avvers représente le profil de votre père et le revers porte l'inscription « Jour du Couronnement ».

Si vous désirez rencontrer les représentants d'une faction avec lesquels vous n'avez pas encore discuté, allez-vous contacter d'abord les prêtres du Temple du Temps (rendez-vous au [394](#)), les Palaches de Dama, Ecuyères des dieux (rendez-vous au [296](#)) ou les marchands à la chambre de Commerce (rendez-vous au [184](#)) ? Si vous pensez avoir déjà obtenu le soutien nécessaire, vous faites vos derniers préparatifs pour l'assassinat de l'Usurpateur (rendez-vous au [9](#)).

52

Dans un éclair de lucidité, vous entrevoyez une solution. Vous devez attirer le Golem au bord du Rift puis essayer de le faire basculer dans l'abîme. Rendez-vous au [352](#).

53

Vous êtes quelque peu surpris par la vitesse du léopard, bien supérieure à celle d'un homme, mais, au moment où il bondit vers votre poitrine, vous le frappez violemment du poing.

LEOPARD

DEFENSE contre le Poing de Fer : 7 **ENDURANCE** : 13
DOMMAGES : 1D + 1

Si le léopard a été trop rapide et que vous l'ayez manqué, rendez-vous au [36](#). Sinon, vous parvenez à le repousser tandis que Glaivas prononce quelques paroles apaisantes. Le félin s'éloigne alors et disparaît bientôt, sa silhouette se profilant un instant à l'horizon avant de se perdre dans les hautes herbes. Vous poursuivez votre voyage, et Glaivas vous indique en chemin comment repérer les léopards cachés dans les arbres. Rendez-vous au [44](#).

54

Réprimant votre dégoût pour les horribles Halvor-ques, vous vous asseyez à l'extrémité de leur banc. Ils sont heureux de parler d'eux avec quelqu'un, et leurs propos laissent à penser qu'ils ont des comptes à régler avec les soldats de l'Usurpateur. Vous vous risquez alors à les interroger sur l'existence d'une opposition à l'Usurpateur. Ils répondent par l'affirmative et l'un d'eux vous demande même s'il se prépare un complot contre lui. Vous hésitez trop longtemps : une ombre se profile alors sur le banc et, lorsque vous vous retournez, vous apercevez le clochard, apparemment dégrisé, qui vous dénonce comme traître. Les Halvorques se jettent brutalement sur vous et vous n'en tuez que deux avant d'être immobilisé par-derrière. Les hommes-loups se mêlent alors à la bagarre, et l'un d'eux vous lacère la poitrine d'un simple revers de sa main griffue.



55 *Emergent du brouillard, une silhouette difforme avance vers vous d'un pas lent et lourd.*

55

Malgré tous vos efforts, vous ne pouvez retrouver le sommeil, pris d'une sourde angoisse. Trempé par la rosée, vous vous levez au petit matin et vous repartez dans la brume à travers les Buttes Houleuses. Vous percevez soudain une étrange odeur douceâtre, semblable à du chèvrefeuille, tandis que, émergeant du brouillard, une silhouette difforme avance vers Vous d'un pas lent et lourd, en prononçant votre . nom d'une voix grinçante. Comprenant aussitôt que le monstre a été envoyé pour vous tuer, vous décidez de livrer bataille au Golem, le garde du corps du gouverneur des Cimes du Présage. Si vous possédez la discipline du Yubi-Jutsu et que vous désiriez utiliser la technique du Brise-Nerfs, rendez-vous au [64](#). Ninon, ayant éliminé d'emblée la possibilité d'une mise à terre, l'attaquez-vous d'un Eclair Brisé (rendez-vous au [79](#)), d'un Tigre Bondissant (rendez-vous au [88](#)), d'une Patte du Tigre (rendez-vous au [99](#)) ou du Poing de Fer (rendez-vous au [108](#)) ?

56

Aiguchi vous cingle de son Naginata mais, plongeant rapidement sous la lame, vous faites un roulé-boulé et vous lui portez un Tigre Bondissant au visage.

AIGUCHI, LE MAITRE D'ARMES

DEFENSE contre le Tigre Bondissant : 6 **ENDURANCE** : 15
DOMMAGES : 2D

Si vous réduisez son **ENDURANCE** à moins de 5, ren-dez-vous au [289](#). Sinon, il fait un bond en arrière et, d'un retourné, tente de vous enfoncer le fer de son Naginata dans la poitrine. Votre **DEFENSE** est de 7 au moment où vous vous baissez. S'il vous touche, la lame aiguisée vous entaille le torse. Si vous en réchappez, vous pouvez soit contre-attaquer d'un coup de pied (revenez alors au début de ce paragraphe), soit tenter la Patte du Tigre (rendez-vous au [38](#)), ou les Dents du Tigre (rendez-vous au [22](#)), à moins que vous ne préfériez attendre un instant plus

propice pour tenter de briser le Naginata d'Aiguchi en utilisant votre Force Intérieure (rendez-vous au [10](#)).

57

Vous êtes finalement parvenu à vaincre la bête féroce. Pendant un moment, vous avez du mal à reprendre votre respiration. Si vous avez perdu des points d'ENDURANCE pendant votre combat contre le Loup-Garou, rendez-vous au [87](#). Sinon, rendez-vous au [71](#).

58

Vous vous précipitez sur le Chemin des Fous. Rien ne bouge dans la Forêt du Duel tandis que vous courez silencieusement en bordure du chemin. Vous tombez soudain sur les restes du squelette d'un précédent combattant, cloué à un arbre par une vieille lance de bois, et dont les lambeaux de vêtements s'accrochent à son armure rouillée. Vous passez rapidement près du corps — un sombre rappel de ce qui peut vous arriver dans le Cercle de Vasch-Ro — et vous atteignez bientôt le croisement situé au centre de l'obscur Forêt du Duel. Vous vous arrêtez un instant, guettant le moindre signe de la présence d'Aiguchi, mais vous n'entendez rien. Allez-vous continuer tout droit vers l'Arc de Triomphe (rendez-vous au [250](#)), prendre la direction du nord (rendez-vous au [266](#)) ou celle du sud (rendez-vous au [82](#)) ?

59

La foule rassemblée pour écouter le Démagogue se compose de deux types de personnes. Certaines, malpropres et à l'air de mendiants, sont de celles qui peuvent vivre misérablement sans se soucier de qui est au pouvoir, alors que la plupart des autres, vêtues d'habits froissés et rapiécés, semblent avoir connu des jours meilleurs. L'ambiance est tendue. Lorsque le Démagogue se lève, il est aussitôt sifflé de tous côtés mais, dès qu'il commence à parler, la foule est immédiatement sous le charme, comme ensorcelée. Orateur extraordinaire, ses paroles soulèvent tant d'enthousiasme que toute l'assistance se met à scander « Mort à



59 *Les paroles du Démagogue soulèvent tant d'enthousiasme que toute l'assistance se met à scander « Mort à l'Usurpateur ».*

l'Usurpateur ». Lorsqu'il énumère toutes les injustices subies, vous ressentez les malheurs endurés par ces gens comme si vous les aviez éprouvés vous-même. — Qui vous a privé de vos droits ?

— L'Usurpateur ! hurle la foule.

— Qui vous a empêché d'élever dignement vos fils ?

— L'Usurpateur !

— Qui a pris tous vos biens ?

— L'Usurpateur !

— Et qui va vous redonner tout cela ?

Un distrait s'écrie « L'Usurpateur », puis un silence pesant plane sur la foule.

— Personne ! hurle le Démagogue. C'est à vous de prendre ce qui vous appartient de droit ! Lorsqu'ils sont tous debout à réclamer la mort de l'Usurpateur, il se tourne vers vous et vous présente :

— Et voici votre chef, fils du Maître du Savoir et Suzerain légitime, le Ninja !

Vous vous levez alors, l'estomac noué, pour haranguer à votre tour la foule hystérique. Allez-vous leur annoncer que vous restaurerez leurs droits et qu'à vous suivre ils n'ont rien à perdre que leurs chaînes (rendez-vous au [51](#)) ou bien que l'Usurpateur sera puni dès que vous deviendrez, grâce à eux, le nouveau suzerain d'Irsmun (rendez-vous au [41](#)) ?

60

Le Grand Maître de l'Aube paraît déçu que vous n'ayez pas choisi l'une des disciplines qu'il est le seul à connaître.

— En tout cas, tu n'as pas le temps d'acquérir l'Immunité aux Poisons. Cette discipline exige que tu ayles pendant des années

des doses infimes, mais toujours plus puissantes, de poison, vous explique-t-il. Vous devez donc choisir une autre discipline. Si vous choisissez d'apprendre le ShinRen, rendez-vous au [26](#). Si vous optez pour le Yubi-Jutsu, rendez-vous au [39](#). Enfin, si vous préférez acquérir une autre discipline de la Voie du Tigre, rendez-vous au [17](#).

61

Vous êtes surpris par la vitesse du léopard, bien supérieure à celle d'un homme. Une nouvelle fois, vous êtes projeté au sol mais votre parade empêche le léopard de planter ses crocs dans votre veine jugulaire. Glaivas prononce alors quelques paroles apaisantes ; aussitôt le félin s'éloigne et disparaît à l'horizon avant de se perdre dans les hautes herbes. Vous remerciez Glaivas et vous reprenez votre route. En chemin, votre compagnon vous indique comment repérer les léopards cachés dans les arbres. Rendez-vous au [44](#).

62

L'auberge de la Rivière des Monstres se trouve rue des Samizdat, une tortueuse ruelle pavée. L'enseigne représente un dragon de mer entouré de grotesques chevaux serpentaires et de chiens qui jouent dans l'écume jaunâtre d'une rivière mythique. Vous pénétrez dans l'auberge en passant devant deux gardes armés et vous découvrez à l'intérieur de nombreuses petites salles ; dans chacune d'elles se trouve un bar, des centaines de personnes y boivent et discutent. De lourdes volutes de fumée planent dans l'atmosphère. C'est la première fois que vous voyez les habitants d'Irsmun s'amuser. Puis, vous sentant observé par un serveur, vous allez vous asseoir tranquillement dans un coin ; sans que vous ayez rien commandé, un garçon dépose une boisson sur votre table. Il se fait aussitôt rudoyer pour son erreur par un homme vigoureux à la barbe rousse. Vous offrez aussitôt de lui payer un verre mais l'homme vous fait signe de le garder. Tout en sirotant le breuvage, vous tentez de glaner le maximum de renseignements sur l'état d'esprit des habitants de cette ville. Il

semble qu'ici chacun avoue ouvertement sa haine de l'Usurpateur, aussi entreprenez-vous d'interroger Barbe-Rousse sur leurs sentiments exacts, mais sans parler de vos prétentions au trône. Ce qu'il vous dit vous convainc que, si elle avait un chef, quelqu'un pour qui combattre, la population se soulèverait sans problème pour se libérer du joug de la tyrannie. Il vous confie que la moitié des habitants sont hostiles à l'Usurpateur et que, lors de récentes manifestations, les soldats — en majorité des Orques — ont dû tirer sur la foule pour calmer leurs ardeurs révolutionnaires.

— Mais pourquoi ne se choisissent-ils pas un chef? lui demandez-vous.

— Ah ça ! s'exclame Barbe-Rousse. Il y a bien le Démagogue, mais il n'est qu'un excellent orateur, pas un guerrier ! Personne ne combattrait pour lui !

— Et à qui aimerais-tu t'allier ? Aux marchands, aux Prêtres du Temps, aux Palaches de Dama... ?

— Les simples gens n'ont pas besoin d'alliés ! répond-il alors fièrement.

Quelques heures plus tard, vous décidez de partir, plutôt réconforté et encouragé par votre conversation avec Barbe-Rousse et ses amis. Rendez-vous au 6.

63

Le sifflement de la flèche est si déconcertant que vous avez à peine le temps de réagir. Tentez une Parade, votre **DEFENSE** étant de **8**. Si vous réussissez, rendez-vous au [103](#) ; si vous échouez, rendez-vous au [113](#).

64

Courant le risque d'arrêter le monstre d'un coup unique, vous le frappez de toute votre force, doigts tendus, au plexus solaire. Mais votre main le traverse de part en part dans un bruit gluant de chairs décomposées. A l'évidence décérébré, ses mouvements saccadés ne procèdent que de la magie qui l'anime. Profitant de votre désarroi, il écrase son poing noueux au sommet de votre crâne, vous faisant perdre **5** points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours en vie, vous ripostez. Allez-vous tenter l'Eclair Brisé (rendez-vous au [79](#)), le Tigre Bondissant (rendez-vous au [88](#)), la Patte du Tigre (rendez-vous au [99](#)) ou bien le Poing de Fer (rendez-vous au [108](#)) ?

65

Vous projetez violemment Aiguchi sur le sol ; il reste quelques secondes sans connaissance, ce qui vous permet de lui porter un coup précis sur les centres nerveux. Vous le tuez instantanément de deux coups de poing foudroyants à l'épaule et à la base du cou. Quelque peu épuisé, vous vous asseyez à proximité de son cadavre pour reprendre votre souffle et vous relaxer totalement. Rendez-vous au [309](#).

66

Au troisième Glas, paralysé de terreur, vous entendez Azazel pousser un long gémissement qui vous glace jusqu'à la moelle des os et s'approcher de vous, les bras écartés pour vous immobiliser. Mais, juste au moment de refermer sa prise, il se dissout dans un nuage de fumée noire qui, en tourbillonnant, semble disparaître dans ses yeux. Lorsque le calme revient, vous vous sentez ragaillardir à l'idée d'avoir berné Némésis en parvenant à exiler son serviteur vers la Cité d'Acier de Dis et les profondeurs du Monde Souterrain. Vous pouvez à nouveau remuer et Glaivas, encore terrorisé, commence à reprendre ses esprits. Il vous regarde avec respect tandis que vous vous allongez pour prendre un repos bien mérité. Rendez-vous au [77](#).

67

La créature se jette sur vous, les babines retroussées sur ses canines pointues. Vous l'évitez d'un rapide pas de côté, tout en la frappant du poing sur la tête.

LOUP-GAROU

DEFENSE contre le Poing de Fer : 6 **ENDURANCE** : 14
DOMMAGES : 1D + 2

Si vous parvenez à le tuer, rendez-vous au 57. Mais, s'il est encore vivant, il se retourne à une vitesse incroyable et tente d'enfoncer ses crocs dans votre poignet. Votre **DEFENSE** est de 7. Si vous êtes encore en vie, allez-vous lui assener un nouveau coup de poing (revenez au début de ce paragraphe), un coup de pied (rendez-vous au [219](#)) ou tenter une mise à terre (rendez-vous au [364](#)) ?

68

Lorsque vous racontez au Suprême Grand Maître du Temple de Kwon que vous avez décidé de vous assurer le concours de la foule, il hoche la tête en vous prévenant que la tâche ne sera pas facile. Puis il vous présente au Démagogue, venu vous rendre visite. C'est un homme assez grand, dont la robe jaune flotte autour de ses jambes maigres. Dans son visage émacié, au nez extraordinairement long et busqué et aux lèvres minces, brille un regard d'une folle intensité. La présence du Suprême Grand Maître semble le rendre nerveux, aussi se tourne-t-il rapidement vers vous en vous demandant de justifier votre action. Vous lui affirmez que vous vous efforcerez de gouverner aussi sagement que votre père, le Maître du Savoir, et d'être aussi loyal que possible envers tout le monde.

— Il te faudra faire une forte impression sur la foule si tu veux que la population de cette cité te suive, vous avertit le Démagogue après une longue discussion. Ils ne se révolteront pas comme ça... Je m'efforcerai de les exciter un peu avant que tu

n'interviennes. Tout à l'heure, je dois prononcer un discours devant des centaines de mécontents réunis dans une grande salle située derrière l'Auberge de la Rivière des Monstres. Retrouve-moi là-bas. Rendez-vous au [59](#).

69

Jetant un coup d'œil en arrière, vous avez la désagréable surprise de voir une porte s'ouvrir dans la Palissade d'où surgissent plus d'une cinquantaine d'Halvorques. Le faucon noir toujours au-dessus de vous, vous courez à perdre haleine, bien plus rapidement maintenant que vous êtes sorti des blés. Les Halvorques sont incapables de vous rattraper mais, certains des Orques pouvant vous pister à l'odeur, Glaivas vous suggère d'aller le plus loin possible. La perspective que les puissants Suppôts des Démons apprennent que vous êtes libre l'inquiète plus que les Halvorques eux-mêmes ; et il regrette amèrement de n'avoir pas emporté son grand arc. Glaivas "Vous explique alors que la région, qui s'étend-d'ici jusqu'à la Cité des Runes de Damnation, fourmille de sinistres châteaux qui entourent une plaine appelée le « Champ des Esclaves ». Peu après, effectivement, vous approchez d'un haut donjon et, profitant du crépuscule pour échapper aux regards, vous pénétrez dans le Champ des Esclaves. Ceux-ci sont parqués sous des tentes de toile plantées à proximité des champs où ils moissonnent, chaque groupe étant sous la surveillance de gardes orcains. Glaivas vous explique que le Roi Hâve n'emploie que des Orques en raison de leur manque total de pitié à l'égard des humains. Soudain, Glaivas vous fait signe de vous cacher derrière un arbre et vous laisse le soin de décider de la suite des événements. En effet, si le faucon noir a disparu, de nombreuses chauves-souris vampires planent au-dessus de vous, et il craint fort que les dieux du Mal n'aient informé le Roi Hâve de votre identité. Si vous décidez de poursuivre votre route en marchant toute la nuit, rendez-vous au [83](#). Si vous préférez essayer de vous cacher sous l'une des tentes, rendez-vous au [91](#).

Aiguchi vous décoche alors un sourire glacial.

- Bien, suis-moi ! Il vous conduit vers le sommet d'une colline au bas de laquelle vous apercevez une maison basse, entourée d'un champ cultivé et adossée à une petite forêt touffue. A votre arrivée, un petit détachement de soldats de la Légion de l'Épée de Damnation, venu de la Cité des Maléfices, sort de la maison. Sans paraître belliqueux, l'un d'eux, un homme sec aux yeux bruns et aux cheveux bouclés, s'approche de vous deux.

— Bienvenue, Aiguchi. Aurais-tu encore à combattre dans le Cercle ?

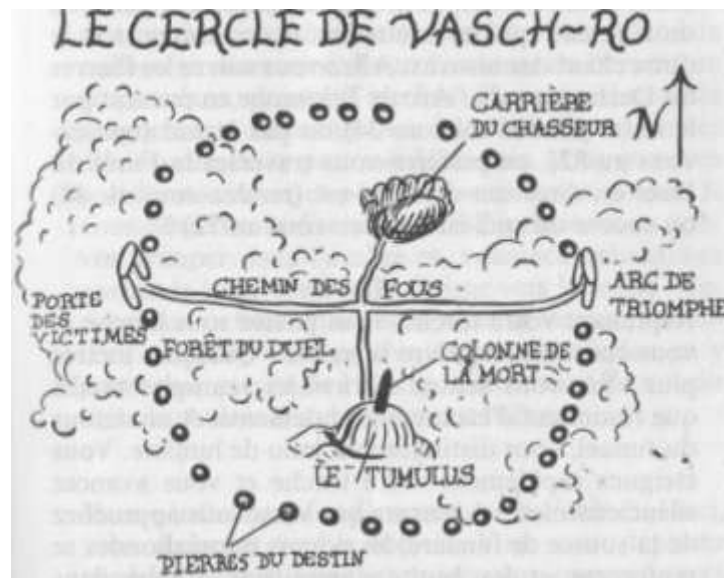
— Oui, Maak. Permits-moi de te présenter mon nouvel adversaire, dit-il en vous désignant du doigt. C'est le Ninja, celui qui a tué Yaémon et Manse, le Mage de Mort, et qui a failli battre ton propre chef, Honoric.

Les soldats vous jettent alors des regards où se mêlent la peur et la haine.

— Je souhaite que tu le tues, répond Maak. Nous

ne pouvons malheureusement rien faire contre lui tant qu'il est dans le Cercle.

Tandis qu'Aiguchi s'enfonce dans la forêt, accompagné de deux légionnaires, Maak s'avance vers vous. — Viens voir ici, Ninja. Je dois t'expliquer les règles du Cercle de Vasch-Ro, dit-il, en vous tendant une carte du Cercle, souillée et déchirée. A une époque déjà lointaine, Vasch-Ro, le Dieu de la Guerre, et le Destin, Gardien de l'Équité, ont conclu un accord : celui qui refuse le défi du Cercle ou franchit, avant la fin du duel, les Pierres du Destin qui marquent les limites du Cercle, verra sa Chance l'abandonner. Maintenant, allons-y.



franchis qu'à tes risques et périls, ricane Maak méchamment. Et voici la Porte des Victimes par laquelle tu entres dans le Cercle. Aiguchi, lui, va pénétrer par l'autre extrémité en passant sous l'Arc de Triomphe. C'est aussi là que nous attendrons le vainqueur. Je te laisse, Ninja, et je te souhaite mauvaise chance ! Que tes os moisissent dans le Cercle pour l'éternité !

Sur ces mots, il disparaît dans les bois tandis que vous restez à contempler le massif dolmen de la Porte des Victimes. Puis vous entrez dans le Cercle, prêt à vous battre une fois encore contre un moine de la Mante Ecarlate. Devant vous, un chemin s'enfonce dans la forêt. Tout y est étrangement paisible, on n'entend que les bruits furtifs des animaux et le doux chant des oiseaux. Allez-vous suivre les Pierres du Destin jusqu'à l'Arc de Triomphe en passant par le nord (rendez-vous au [34](#)) ou par le sud (rendez-vous au [82](#)), ou préférez-vous traverser la Forêt du Duel en direction du nord-est (rendez-vous au [48](#)) ou encore du sud-est (rendez-vous au [72](#)) ?

Reprenant votre torche, vous passez sous l'arche et vous continuez à suivre la galerie. Quelques mètres plus loin, vous sentez d'horribles remugles tandis que résonnent d'étranges grondements. A un détour du tunnel, vous distinguez un halo de lumière. Vous éteignez rapidement votre torche et vous avancez silencieusement. A mesure que vous vous approchez de la source de lumière, les odeurs nauséabondes se renforcent et les bruits s'amplifient. Caché dans l'ombre, vous jetez un coup d'œil prudent et vous découvrez alors une grande salle rectangulaire creusée dans le rocher au centre de laquelle brûle un grand feu dont la fumée se perd dans l'obscurité de la voûte. De part et d'autre du foyer deux longues tables de chêne se font face, garnies de toutes sortes de victuailles et de boissons. Vautrées sur des bancs de bois, trois gigantesques brutes difformes en cuirasse graissée, de gros gourdins pendant à leur côté, dévorent d'énormes quartiers de viande à moitié faisandés. A leur peau adipeuse et verdâtre, tavelée, comme cloutée de verrues, à leurs dents pourries, à leur nez épaté et à leur longue barbe broussailleuse fleurie de résidus et tâchée de sauce, vous reconnaissez aussitôt des Trolls des Cavernes. Mais le fait le plus intéressant est qu'ils portent la livrée noire aux armes de l'Usurpateur, un cerf aux bois vrillés. Ces Trolls sont apparemment à son service, tenus ici en réserve mais prêts à remonter à la surface si nécessaire. Pour l'instant, ils boivent en grommelant, poussant parfois d'incompréhensibles grognements animaux. Au delà, la salle est percée d'une arche où se poursuit le couloir. Vous ne voyez pas d'autre issue, et pourtant vous devez passer. Si vous possédez la discipline de l'Escalade, vous pouvez grimper dans l'ombre et, vous accrochant aux parois de la caverne, vous diriger vers la sortie (rendez-vous au [94](#)). Sinon, ou si vous ne voulez pas tenter l'escalade, vous pouvez sauter dans le feu en y jetant une pincée de Poudre Eclair avant de bondir dans le couloir (rendez-vous au [102](#)).

72

Vous pénétrez profondément dans la Forêt du Duel, vous dirigeant vers le sud-est. Vous vous déplacez silencieusement, utilisant toutes vos connaissances de la forêt et ne laissant aucune trace de votre passage. Après quelque temps, vous arrivez dans une petite clairière au centre de laquelle gisent les corps de deux précédents combattants. Il semble qu'ils se soient mutuellement tués : l'un a le crâne fendu par une hache, l'autre un glaive maintenant rouillé planté dans la poitrine. Des lambeaux de vêtements s'accrochent encore à leurs cadavres en décomposition, et leurs crânes aux orbites creuses semblent grimacer ironiquement. A quelques pas de là, vous découvrez une vieille sacoche de cuir, ayant vraisemblablement appartenu à l'un d'eux, et dans laquelle vous trouvez, très surpris, 4 petits rubis et 9 pièces d'or. Si vous décidez de les prendre, notez-les sur votre Feuille d'Aventure. Rendez-vous au [82](#).

73

Le lendemain, vous pénétrez dans une forêt aux arbres magnifiques, des ormes majestueux qui forment une voûte épaisse au-dessus du sol moussu, jonché de feuilles mortes. La terre est humide et, sous le tapis de feuilles et de populages, courent quelques grosses araignées velues. Malgré la beauté des lieux, vous vous sentez oppressé. Soudain, Glaivas pousse un cri ; vous regardez tout autour de vous mais le danger vient d'en haut : un léopard que vous n'aviez pas vu saute sur vous et vous laboure le dos à coups de griffes et de crocs. Vous tombez par terre, perdant 4 points d'**ENDURANCE**, puis vous vous relevez rapidement au moment où le léopard revient à l'attaque. Allez-vous tenter une Parade (rendez-vous au [61](#)) ou lui assener un Poing de Fer (rendez-vous au [53](#)) ?

74

Vous vous retrouvez une fois de plus au pied de la montagne, mais le Golem est juste derrière vous. Vous courez à toutes jambes, d'abord vers l'est, puis au nord, vers des collines boisées. Rendez-vous au [97](#).

75

Au moment où Hazarbul et Mazarbul, les Démons du Crépuscule, bondissent, pris de panique, vous saisissez la statuette en hurlant : « Dama, Ecuyère des dieux, aide-moi ! ». Si vous possédez un médaillon contenant les cheveux d'un saint, rendez-vous au [30](#). Sinon, rien ne se produit et, vous sortez la chevalière de votre père en invoquant son esprit. Rendez-vous au [90](#).

76

Vous vous précipitez sur lui, les pieds en avant, mais il est plus rapide et, bondissant en arrière, il vous frappe de son Naginata et vous entaille la cuisse. Vous perdez **2** points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours en vie, vous opérez un rapide rétablissement sur une main pour vous retrouver à nouveau debout, face à lui. Si vous décidez d'attendre le moment propice pour essayer de briser son Naginata en vous servant de votre Force Intérieure, rendez-vous au [10](#). Mais vous pouvez également tenter le Cheval Ailé (rendez-vous au [145](#)) ou le Poing de Fer (rendez-vous au [117](#)).

77

Le lendemain matin, vous vous sentez ragaillardi et vous récupérez 4 points d'**ENDURANCE** tandis que Glaivas fait des passes de guérison sur tout votre corps. Rendez-vous au [414](#).

78

Vous passez par des rues sombres et tortueuses, et vous arrivez finalement à la porte d'une auberge, à l'est de la cité, dont l'enseigne indique : Hostellerie de la Marge. Pénétrant à l'intérieur, vous découvrez une immense salle voûtée où sont réunies près de deux cents personnes, dont moins de la moitié sont des humains. Les autres sont des Orques, des Halvorques et une bande de créatures hybrides, à tête de loup et corps d'homme, mesurant près de deux mètres, à l'air dangereux et arrogant. De jeunes paysannes passent entre les tables basses, les bras chargés de chopes de bière, destinées aux clients, assis sur des bancs de bois. Un clochard boiteux s'appuie nonchalamment contre le mur près de l'entrée. Si vous décidez de repartir immédiatement, rendez-vous au [6](#). Si vous préférez rester, et que vous possédiez une fleur jaune, rendez-vous au [221](#). Sinon, vous allez vous asseoir près d'un jeune homme mal rasé qui semble sérieusement éméché (rendez-vous au [249](#)).

79

Bien que les mouvements du Golem soient lents, vous prenez encore une fois des risques inutiles en tentant un Eclair Brisé car vous n'aurez pas ce monstre si aisément. Toujours est-il que vous lui portez votre second coup au visage.

GOLEM

DEFENSE contre l'Eclair Brisé : 5 **ENDURANCE** : 25
DOMMAGES : 2D

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [120](#). Sinon, lorsqu'il riposte de ses poings, votre **DEFENSE** est de 9. Si vous survivez à son attaque, allez-vous tenter de nouveau l'Eclair Brisé (revenez au début de ce paragraphe), le frappez-vous d'un Tigre Bondissant (rendez-vous au [88](#)), d'une Patte du Tigre (rendez-vous au [99](#)) ou d'un Poing de Fer (rendez-vous au [108](#))?

80

— Tu sais maintenant ce qu'il te reste à faire, dit le Grand Maître en redevenant de chair. Tu dois tuer l'Usurpateur et te faire proclamer roi légitime d'Irsmun. Les forces du Mal sont revenues dans le Manmarch. Il est temps que tu t'installés dans ta nouvelle demeure. Nous ne nous attendons pas à te voir sur cette île paisible avant une longue année. Aucune fête ne salue votre départ, et vous allez devoir voyager seul, incognito, pour pouvoir prendre l'Usurpateur par surprise. Après des adieux émouvants au Grand Maître de l'Aube, vous embarquez à bord du navire d'un marchand d'épices qui vous conduit à l'île de la Plénitude. Rendez-vous au [15](#).

81

Vous courez à perdre haleine tandis que sifflent tout autour de vous les lances des Halvorques, qui vont se planter dans les blés en vibrant. Ils ralentissent bientôt puis s'arrêtent, alors que ni vous ni Glaivas n'êtes encore fatigués. Rendez-vous au [264](#).

82

Vous parvenez bientôt en lisière de forêt. Vous apercevez, un peu plus loin, un espace découvert au centre duquel s'élève un mamelon herbu, le Tumulus, planté d'un grand menhir gravé d'antiques runqs — désigné sur votre carte sous le nom de « ^Colonne (le la Mort » — et d'où part, vers le nord et le carrefour, un sentier. Vous explorez prudemment les alentours, les sens aux aguets, mais vous ne découvrez aucune trace d'Aiguchi. Allez-vous examiner de plus près le Tumulus (rendez-vous au [294](#)) ou monter dessus pour étudier la Colonne de la Mort (rendez-vous au [300](#)) ? Mais vous pouvez également suivre le sentier (rendez-vous au [273](#)), continuer vers le nord-est jusqu'à l'Arc de Triomphe (rendez-vous au [250](#)) ou profiter de l'occasion de franchir la limite des Pierres du Destin et sortir du Cercle avant de reprendre votre route vers l'est en direction d'Irsmun (rendez-vous au [164](#)).



83

Repartant aussitôt, attentif à ne pas vous faire repérer, et heureux de constater que le Ranger avance aussi furtivement que vous, vous écoutez ses explications sur la Compagnie des Spectres.

— Elle se compose de neuf hommes, chacun ayant été un Baron, originaires de la cité de l'Aube Grise et adorateurs du Dieu de l'Empire, Moraine. Ce sont eux les neufs généraux qui ont conduit les populations de l'Aube Grise à la recherche d'un Empire, lors de la conquête de la Vallée du Grain.

— C'est la Vallée des Rois Lich, non ? demandez-vous.

— Exact, mais laisse-moi poursuivre... Le Roi Hâve venait de ressusciter et, encore vigoureux malgré les siècles, il avait pris la tête de ses troupes pour la défendre. Grâce à ses extraordinaires pouvoirs magiques, il avait tué puis ressuscité à leur tour les généraux avant de les prendre comme serviteurs. Désormais devenus des spectres capables de tuer un homme juste en le touchant, ils régissent par la terreur sur les habitants de la vallée. Leur chef Ganarre est lui aussi un puissant sorcier, ne différant de son frère jumeau, le Roi Hâve, que par son embonpoint... Voilà, tu sais tout. Rendez-vous au [106](#).

84

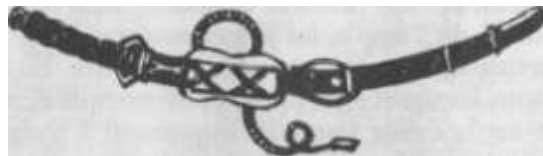
Radziwil vous jette alors brusquement l'échiquier à la figure tandis qu'une flamme jaillit de la main tendue d'Elektra, vous brûlant si profondément que vous en tombez par terre.

— C'est un traître ! Tuez-le, au nom d'Astaroth ! ordonne Radziwil en se présentant comme un des agents du tyran.

Vous vous relevez rapidement, mais vous êtes bientôt entouré par une meute de soldats de l'Usurpateur, soutenus par les prêtres de Némésis dont cette auberge est le lieu de réunion. Même pour vous, le Vengeur, il n'y a pas de fuite possible.

85

Après une difficile ascension, vous atteignez finalement une corniche étroite, surplombée par un mur vertical infranchissable qui conduit au sommet, où vous vous remettez de vos efforts. Après quelques heures d'attente, entendant soudain des bruits de frottement, vous vous penchez prudemment et, regardant en contrebas, vous avez la désagréable surprise d'apercevoir le crâne chauvexlu Golem qui monte lentement vers vous. Vous cherchez aussitôt des pierres à lui lancer mais la paroi rocheuse, trop dure, ne se laisse pas entamer. Comme il n'y a pas d'autre voie pour descendre que celle qu'emprunte le Golem, vous lancez vos Shuriken les uns après les autres vers sa tête. Au moment où il atteint le bord de la corniche, il en a déjà trois plantés dans le front ; néanmoins, cela ne semble pas l'avoir affecté outre mesure. Vous vous précipitez alors de toutes vos forces pour le repousser, mais le Golem vous saisit alors vivement au passage et vous projette violemment contre les rochers. Votre aventure s'achève ici.



86

Juste au moment où vous le touchez, vous entendez un bruit sourd, qui ressemble au Glas que sonne la grande cloche de la Cité d'Acier de Dis, tandis qu'Azazel vacille sans paraître cependant blessé. Si le Glas résonne pour la troisième fois, rendez-vous au 66. Sinon, vous pouvez tenter le Cheval Ailé (rendez-vous au [163](#)), la Queue du Dragon (rendez-vous au [178](#)), la Morsure du Cobra (rendez-vous au [156](#)), à moins que vous ne préfériez fuir en laissant Glaivas se débrouiller seul (rendez-vous au [201](#)).

87

Vous avez été mordu par un Loup-Garou et vous comprenez avec un frisson d'horreur que vous avez certainement contracté le virus de lycanthropie. Vous êtes condamné à devenir un loup à chaque pleine lune, à moins que vous ne trouviez un quelconque antidote. Notez sur votre Feuille d'Aventure que vous êtes un Loup-Garou même si vous n'allez pas en subir immédiatement les conséquences. Lugubre, vous vous résolvez cependant à poursuivre votre mission avant de vous préoccuper de ce problème. Rendez-vous au [71](#).

88

Le monstre semble particulièrement lent, et votre attaque le prend par surprise.

GOLEM

DEFENSE contre le Tigre Bondissant : 4 **ENDURANCE** : 25
DOMMAGES : 2D

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 120. Sinon, lorsqu'il riposte à coups de poings, votre **DEFENSE** est de 9. Si vous y survivez, allez-vous tenter à nouveau le Tigre Bondissant (revenez au début de ce paragraphe), l'Eclair Brisé (rendez-vous

au [79](#)), la Patte du Tigre (rendez-vous au [99](#)) ou le Poing de Fer (rendez-vous au [108](#)) ?



89

Vous faites un pas en avant et vous portez un Cheval Ailé à la face d'Aiguchi. Cependant^ il est trop rapide et il l'évite d'un pas de côté, puis il frappe votre jambière de son Nunchaku, la brisant douloureusement. Vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes encore vivant, vous bondissez en arrière hors de portée. Maintenant, allez-vous tenter la Morsure du Cobra (rendez-vous au [303](#)) ou le Tourbillon (rendez-vous au [46](#)) ?

90

La chevalière brandie, vous hurlez désespérément : — Père, Maître du Savoir, sauve-moi ! mais rien ne se produit.

Les Démons se rapprochent et, ensemble, ils sont trop forts pour que vous ayez une chance de les vaincre. Astaroth seul aurait-il pu vous tuer ? Vous ne le saurez jamais car ses crocs vous arrachent la tête tandis que le Faucheur emporte votre âme dans les ultimes profondeurs des Enfers où il vous torturera pour l'éternité.



90 *Les Démons se rapprochent, ils sont trop forts pour que vous ayez une chance de les vaincre.*

91

Utilisant votre Garrot, vous étranglez silencieusement l'un des surveillants orcains, puis vous vous glissez tous les deux sous une des tentes. Aucun esclave ne s'y étant abrité, Glaivas en profite pour vous parler de la Compagnie des Spectres.

Elle se compose de neuf hommes, chacun ayant été un Baron, originaires de la cité de l'Aube Grise et adorateurs du Dieu de l'Empire, Moraine. Ce sont eux les neuf généraux qui ont conduit les populations de l'Aube Grise à la recherche d'un Empire, lors de la conquête de la Vallée des Rois Lich, appelée en ce temps-là la Vallée du Grain. Le Roi Hâve venait de ressusciter et, encore vigoureux malgré les siècles, il avait pris la tête de ses troupes pour la défendre. Grâce à ses extraordinaires pouvoirs magiques, il avait tué puis ressuscité à leur tour les généraux avant de les prendre comme serviteurs. Désormais, devenus des spectres capables de tuer un homme juste en le touchant, ils régneront par la terreur sur les habitants de la vallée. Leur chef, Ganarre, est lui aussi un puissant sorcier ne différant de son frère jumeau, le Roi Hâve, que par son embonpoint... Voilà, tu sais tout ! Rendez-vous au [115](#).

92

Une flèche se fiche dans votre épaule et vous perdez aussitôt 4 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes encore en vie, vous reculez rapidement en titubant de douleur. Aiguchi a déjà glissé une nouvelle flèche dans son arc. Allez-vous vous précipiter sur lui pendant qu'il bande son arc (rendez-vous au [124](#)), vous glissez dans les hautes herbes en rampant vers lui (rendez-vous au [135](#)) ou préférez-vous tenter de fuir vers les Pierres du Destin pour sortir du Cercle de Vasch-Ro (rendez-vous au [164](#)) ?

93

Le Faucheur ne ressemble pas à un homme mais, comme il a pu en être un dans une autre vie, vous espérez que le point que vous visez avec la Morsure du Cobra est un centre nerveux vital.

LE FAUCHEUR

DEFENSE contre le Yubi-Jutsu (Brise-Nerfs) : 7
ENDURANCE : 25 **DOMMAGES** : 2D

Si vous parvenez à le toucher, rendez-vous au [86](#). Si vous le manquez, votre **DEFENSE** est de 5 tandis qu'il s'approche de vous en fauchant l'air de ses bras cornus. Si vous êtes encore en vie, vous pouvez tenter la Queue du Dragon (rendez-vous au [178](#)) ou utiliser de nouveau la discipline du Yubi-Jutsu (revenez au début de ce paragraphe).

94

Vous fixez les Griffes de Chat à vos mains aussi vite que possible puis vous entamez l'escalade de la paroi ; dissimulé dans l'ombre, vous parvenez cependant à vous diriger grâce à votre nyctalopie.

Vous avez presque atteint l'entrée de l'autre galerie quand vous apercevez les trois Trolls des Cavernes qui reniflent soudain l'atmosphère d'un air étonné. Comprenant aussitôt qu'ils ont perçu votre odeur, vous vous dépêchez de fuir, accroché au mur comme une mouche. Vous êtes maintenant juste au-dessus de l'arche mais ils vous ont déjà repéré et s'avancent pesamment vers vous. Si vous possédez la discipline de l'Acrobatie, vous pouvez tenter de bondir dans la galerie où ils ne peuvent vous suivre que l'un après l'autre (rendez-vous au [107](#)). Sinon, vous n'avez pas d'autre choix que de vous approcher du passage du mieux que vous pourrez (rendez-vous au [118](#)).

95

Les corps des Halvorques gisent tout autour de vous dans les blés. Glaivas essuie son épée dans les herbes, et vous entreprenez tous deux l'escalade de la Palissade de Thorn. De l'autre côté s'étend une lande désolée couverte de bruyère. Rendez-vous au [69](#).

96

Après avoir grimpé sur le balcon, vous vous juchez sur le toit d'une maison voisine où vous attendez jusqu'à minuit. De là, vous parvenez, en vous servant de votre grappin et de votre corde, à escalader le mur du jardin lorsqu'un chien vous flaire et déclenche un concert d'aboiements. Aussitôt le jardin est envahi de soldats : continuer signifierait une mort certaine. Vous franchissez alors le mur dans l'autre sens et vous vous glissez dans l'obscurité à la recherche d'un nouveau toit sur lequel dormir. Le lendemain matin, examinant le grand bâtiment où vous vous trouvez, vous réalisez que vous avez passé la nuit sur la caserne. Jusqu'au soir, des soldats humains, orcaïns et halvorcaïns font l'exercice dans la cour par petits groupes séparés, vous interdisant tout mouvement. Vous prenez votre mal en patience, profitant de votre position pour observer les manœuvres et vous notez que les Halvorques sont extrêmement bien disciplinés. La cité semble totalement assujettie aux troupes loyales à l'Usurpateur. Lorsque le soir tombe, vous pouvez enfin redescendre dans la rue et vous vous mettez aussitôt à la recherche d'une auberge où vous pourrez mieux juger de l'état d'esprit des citoyens. Rendez-vous au [401](#).

97

Le Golem vous poursuit sans trêve tandis que vous titubez, au bord de l'épuisement, à travers les collines boisées. Vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Vous avez la désagréable impression de vivre un horrible cauchemar, dans lequel vous êtes forcé de continuer coûte que coûte, les poumons en feu et les pieds ensanglantés. Au crépuscule, vous éloignant de la colline, vous vous approchez d'une vallée nue et désertique au fond de laquelle vous apercevez une sombre barre rocheuse. Soudain, un éclair de lucidité vous immobilise sur place ; vous venez de comprendre que vous avez pénétré dans la région la plus dangereuse d'Orb, à proximité du fameux Rift où vivent la plupart des démons. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [52](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [23](#).

98

— Mais ne crois-tu pas que les choses puissent changer ? vous demande Radziwil. Vous le regardez sans dire un mot. Il se plonge alors dans l'étude de son prochain mouvement tandis qu'Elektra vous observe à travers ses cils baissés.

Radziwil, en joueur avisé, vous fait payer le prix de votre trop prudente ouverture et de votre manque de concentration ; cependant, vous avez la chance d'obtenir finalement le nul. Allez-vous prendre congé immédiatement (rendez-vous au [6](#)) ou préférez-vous changer d'attitude et affirmer que la tyrannie de l'Usurpateur doit cesser à n'importe quel prix (rendez-vous au [84](#)) ?

99

Vous frappez du tranchant de la main à la jointure de deux pièces de chair d'où s'écoule le fluide épais pour tenter de les séparer. Si vous réussissez, le Golem subit 2 points de **DOMMAGES** supplémentaires.

GOLEM

DEFENSE contre la Patte du Tigre : 4 **ENDURANCE** : 25
DOMMAGES : 2D

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [120](#). Si vous échouez, votre **DEFENSE** contre ses coups de poing est de 9. Si vous êtes toujours en vie, allez-vous tenter à nouveau la Patte du Tigre (revenez au début de ce paragraphe), l'Eclair Brisé (rendez-vous au [79](#)), le Tigre Bondissant (rendez-vous au [88](#)) ou le Poing de Fer (rendez-vous au [108](#)) ?

100

Abandonnant l'oriflamme de soie sur le toit de la tour, vous avancez au bord des remparts pour observer la cité. Vous apercevez distinctement Force Gwyneth qui, montée sur un

destrier pommelé, passe en revue ses troupes ; elles sont disposées en rangs serrés sur le champ de parade au-delà de la rue de la Croix, et composées en majorité de femmes en cotte de mailles. Vous remarquez cependant un assez grand nombre d'hommes rassemblés sous la bannière à l'écu losangé de Dama, certains en armure, la visièrre de leur heaume rabattue sur le visage. Un peu plus loin, un petit groupe d'Halvorques et d'humains, portant les couleurs de l'Usurpateur — le cerf aux bois vrillés — attend à proximité, au repos. Soudain, le lieutenant de Gwyneth vous montre du doigt et le trompette sonne cinq notes rapides. Gwyneth hurle un ordre et le régiment d'Ecuyères se scinde rapidement, une moitié se dirigeant vers le Palais et l'autre marchant sur la caserne. Ayant réagi trop lentement, beaucoup d'Halvorques et d'hommes ont déjà succombé aux impétueux coups d'épée des Palaches avant même de comprendre que l'insurrection vient d'éclater ; les survivants du détachement fuient en désordre, aussitôt poursuivis par les soldats de Gwyneth que viennent soutenir les moines de Kwon. Pendant quelque temps la bataille reste indécise. Mais, les Ecuyères, malgré leur grande valeur et leur habileté aux armes, se trouvent bientôt surpassées en nombre, et leur avance est stoppée aux portes du Palais. Regardant vers la rue de la Croix, où les troupes réfugiées dans la caserne soutiennent le siège, vous remarquez un groupe de prêtres sortir du temple de Némésis et s'avancer vers les restes de l'armée. Malheureusement, la population ne s'est pas soulevée pour se libérer de l'opresseur et, le sort de la bataille étant incertain, vous ne pouvez rien faire d'autre qu'observer car il serait fou de tenter de vous frayer un chemin hors du Palais. Si le Shogun Kiyamo, de l'île de la Plénitude, vous a donné une centaine de Samourais, conduits par Oni-kaba, et que vous leur ayez demandé de vous suivre à travers le Manmarch, rendez-vous au [399](#). Dans le cas contraire — s'il ne l'a pas fait ou que vous leur ayez commandé de passer par la Vallée des Rois Lich — rendez-vous au [410](#).

101

Vous affrontez l'un après l'autre les démons qui vous attaquent. Hazarbul se précipite le premier, les lèvres dégoulinant de bile, puis vient Mazarbul, ses rires déments menaçant votre raison, suivi du Faucheur dont les sabots de fer étincellent, et enfin Astaroth. Dès que vous en touchez un de votre poignard, la rune brille un peu plus fort et le démon vaincu retourne aux enfers. Après chaque victoire, Tentez votre Chance. Si vous affrontez Astaroth, diminuez de 1 point le résultat obtenu car son destin ne dépend pas totalement de la Chance. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [112](#); si vous êtes Chanceux, vous parvenez à éliminer un nouveau démon. Lorsque vous avez vaincu Astaroth, rendez-vous au [189](#).

102

Sans perdre un instant, le sachet de Poudre Eclair à la main, vous vous précipitez au centre de la caverne. Etonnés de votre présence, puis alléchés à l'avance d'un possible repas, les Trolls des Cavernes s'extirpent de leurs bancs en grognant et en hurlant de joie. Cependant, ils sont trop lents pour vous empêcher d'atteindre le feu, vous y jetez la Poudre, une main devant les yeux pour éviter d'être aveuglé par l'éclair formidable. Profitant de l'effet de surprise et tandis que les Trolls titubent à travers la salle, les yeux brûlés et gémissant de douleur, vous franchissez rapidement l'arche avant de vous retourner pour les affronter l'un après l'autre. En effet, quelques secondes plus tard, recouvrant la vue, ils courent à votre poursuite par petits bonds en frappant rageusement le sol de leur massue et en se bousculant à l'entrée de l'étroite galerie où vous vous êtes réfugié. Puis, ayant enfin compris qu'ils ne peuvent vous attaquer tous à la fois, ils s'arrêtent brusquement et se regardent. Finalement, le plus grand, une énorme brute pataude, se décide à s'approcher lentement de vous, les lèvres retroussées sur une grimace de sourire qui découvre ses chicots jaunis, maniant sa massue comme s'il s'agissait d'une allumette. En raison de sa grande taille, de son poids et de l'exiguïté des lieux, il vous sera

impossible de mettre à terre le Troll des Cavernes. Cependant, vous pouvez tenter une Patte du Tigre (rendez-vous au [134](#)) ou un Tigre Bondissant (rendez-vous au [140](#))^tpmoins que vous ne possédiez la discipline du Yubi-Jutsu et que vous désiriez l'utiliser (rendez-vous au [150](#)).

103

Vous n'êtes pas assez vif pour faire dévier la flèche qui se fiche dans le gras de votre épaule, vous faisant perdre 4 points d'ENDURANCE et vaciller un instant sous le choc. Aiguchi en a profité pour glisser une nouvelle flèche à son arc. Allez-vous vous précipiter sur lui pendant qu'il bande son arme (rendez-vous au [124](#)), vous glisser dans les hautes herbes en rampant vers lui (rendez-vous au [135](#)) ou préférez-vous tenter de vous échapper vers les Pierres du Destin pour sortir du Cercle de Vasch-Ro (rendez-vous au [164](#))?

104

La racine a un goût amer mais son jus produit un effet immédiat sur votre cerveau dont les pensées semblent se troubler soudain. Tandis que les feuilles tourbillonnent encore dans le vent frais, vous décidez d'essayer de rejoindre l'Esprit du Tigre sur le plan éthéré. Allez-vous y projeter votre esprit par un effort de volonté (rendez-vous au [143](#)) ou préférez-vous tenter de le libérer par la méditation (rendez-vous au [152](#))?

105

Vous découvrez l'enseigne — une flamme mauve — dans une ruelle appelée pompeusement rue Iskra. Passé la porte, vous grimpez un large escalier qui mène directement à une grande salle de réunion, où de nombreux soldats et prêtres, tous humains, boivent et discutent allongés nonchalamment sur de profonds divans, servis par d'accortes servantes vêtues d'uniformes de velours noir aux parements de satin argent. Dès votre entrée, tous les regards se tournent vers vous et un lourd silence s'abat sur l'assemblée. Vous remarquez aussitôt que la

quasi-totalité des prêtres et des prêtresses arborent sur leurs vêtements sombres le symbole du cyclone. Si vous pensez avoir commis une erreur en entrant ici et que vous décidiez de repartir, rendez-vous au [6](#). Ou, armé de courage, préférez-vous vous installer seul à une table d'échecs (rendez-vous au [19](#)).

106

Tout en continuant à courir inlassablement, vous percevez un cri faible mais lugubre, porté par le vent. Vous tournez un regard interrogateur vers Glaivas :

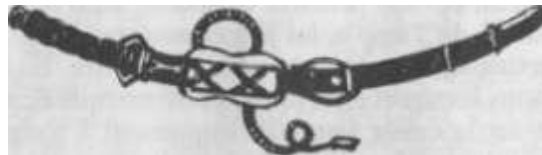
— Ce n'est pas un cri humain, explique-t-il aussitôt, mais celui du Sylphe, enfermé dans le grand Claveau de la Porte Ouest de la Cité des Runes de Damnation. Il signale que Ganarre est parti en expédition à la tête de la Compagnie des Spectres. Puis il vous tend une petite fiole de cristal en ajoutant :

— Elle contient de l'eau bénite au nom de la Toute-Mère. Jette-la au visage des morts vivants si besoin est.

Voyant l'air sinistre du Ranger, vous avalez nerveusement votre salive lorsqu'il suggère :

— Nous pourrions bifurquer au nord, vers la montagne.

Allez-vous suivre son conseil (rendez-vous au [123](#)) ou continuer vers l'est (rendez-vous au [131](#)) ?



107

Lâchant prise, vous effectuez un superbe saut périlleux arrière avant d'atterrir lestement sur vos pieds. Les Trolls, bouche bée d'étonnement, se reprennent puis se mettent à grogner et à hurler, frappant le sol de leurs massues en avançant vers vous.

Vous vous précipitez alors dans la galerie où vous leur faites face, prêt à les affronter, dans la position d'attente de la Voie du Tigre. Sachant qu'ils ne peuvent vous attaquer que l'un après l'autre et vous voyant déjà sur la défensive, ils s'observent un instant, puis le plus grand, une énorme brute pataude, s'approche lentement de vous, les lèvres retroussées sur une grimace de sourire qui découvre ses chicots jaunis, maniant sa massue comme s'il s'agissait d'une allumette. En raison de sa grande taille, de son poids et de l'exiguïté des lieux, il vous sera impossible de mettre à terre le Troll des Cavernes. Cependant, vous pouvez tenter une Patte du Tigre (rendez-vous au [134](#)) ou un Tigre Bondissant (rendez-vous au [140](#)), à moins que vous ne possédiez la discipline du Yubi-Jutsu et que vous désiriez l'utiliser (rendez-vous au [150](#)).

108

Debout devant la créature maladroite, vous vous tenez prêt à rendre coup pour coup.

GOLEM

DEFENSE contre le Poing de Fer : 4 **ENDURANCE** : 25
DOMMAGES : 2D

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [120](#). Sinon, votre **DEFENSE** est de 9 lorsqu'il riposte de ses poings noueux. Si vous êtes toujours en vie, allez-vous tenter de nouveau le Poing de Fer (revenez au début de ce paragraphe), l'Eclair Brisé (rendez-vous au [79](#)), la Patte du Tigre (rendez-vous au [99](#)) ou le Tigre Bondissant (rendez-vous au [88](#)) ?

109

Vous retournez flâner dans l'avenue principale, le cours du Palais, puis dans une autre rue, appelée rue de la Croix, que bordent trois temples. Sur un côté se dresse une église étroite et très haute dont les puissants contreforts dominant de leurs quinze mètres un cloître losangé qui supporte aux quatre coins

me tour coiffée d'une flamme de tuiles vernissées. A l'allure des prêtres qui discutent à l'extérieur, vous devinez qu'il s'agit du Temple de Némésis, le Suprême Principe du Mal. En face s'élève une petite chapelle au plan cruciforme dont le clocher et les tourelles s'ornent du signe d'Avatar, le Suprême Principe du Bien. Juste derrière, vous apercevez un large temple de pierre grise, bâti comme un château fort ; il entoure une pyramide sur laquelle est planté un drapeau représentant une guerrière au glaive levé, son bouclier ovale posé devant elle. Les lanternes de la rue répandent une lumière si terne que chacun de ces lieux sacrés prend un air lugubre. Comme le Temple d'Avatar est fermé, vous cherchez quelqu'un qui puisse vous indiquer où se trouve le Temple de Kwon. A ce moment-là, une femme sort de l'église grise en même temps qu'un clochard s'approche de vous. Allez-vous ignorer le clochard et vous adresser à la femme (rendez-vous au [359](#)) ou préférez-vous donner une pièce d'or — si vous en avez — au mendiant (rendez-vous au [216](#)) ?

110

Au lieu de les contourner, vous décidez aussitôt de passer entre les collines mais, dès que vous pénétrez dans la gorge qui les sépare, une colonne de feu atteignant une quinzaine de mètres de haut jaillit devant vous, illuminant une scène qui vous glace de terreur : vous êtes encerclé par la Compagnie des Spectres. En effet, vous apercevez, debout au sommet de chacune des collines qui vous entourent, deux Spectres-Chevaliers puis, face à vous, derrière une fontaine, Ganarre, le frère jumeau du Roi Hâve. Ils entonnent une mélodie, tirant leur force du tombeau millénaire bâti sous la fontaine. Toute volonté de résister vous abandonne à mesure que la Compagnie des Spectres se rapproche pour vous ôter la vie de leur toucher glacé.

111

Vous le suivez en vous dirigeant vers de basses collines dont les flancs sont couverts d'une magnifique forêt aux tons émeraude. Glaivas est aussi rapide et infatigable que vous ; vous arrivez

ensemble au pied des collines. A la nuit tombante, tout en préparant le campement, Glaivas vous explique que la Forêt d'Arkadan recèle de nombreux dangers. Avec lui pour guide, vous pourrez y échapper. Il vous prévient toutefois que, si vous vous séparez, il vous faudrait marcher au nord jusqu'aux Montagnes d'Horn avant de tourner à l'est, et surtout éviter de passer par les Cryptes d'Arkadan, situées au cœur de la forêt. Votre sommeil est troublé par d'affreux cauchemars, comme si les dieux du Mal vous desséchaient le cœur ; vous avez la vision d'un gigantesque chaudron dans lequel mijotent de démoniaques créatures, surveillées par de malins et puissants esprits. Rendez-vous au [73](#).



112

Vous affrontez les démons qui vous attaquent l'un après l'autre. Hazarbul se précipite le premier, les lèvres dégoulinant de bile, puis vient Mazarbul, son rire dément menaçant votre raison, suivi du Faucheur dont les sabots de fer étincellent, et enfin Astaroth. Si vous êtes Malchanceux pendant l'un des assauts contre Mazarbul ou Hazarbul, vous perdez 6 points d'ENDURANCE à cause de leurs griffes d'acier ; vous perdez 8 points d'ENDURANCE si c'est le Faucheur qui vous envoie ses sabots de fer en pleine poitrine, et 10 points si Astaroth parvient à refermer ses puissantes mâchoires sur votre cou. Si vous êtes encore en vie, vous devez attaquer le même démon et à nouveau Tenter votre Chance. Si, cette fois-ci, vous êtes Chanceux, rendez-vous au [101](#). Sinon, revenez au début de ce paragraphe.

113

Vous faites un pas de côté au tout dernier instant puis, lançant votre bras droit dans un mouvement réflexe, vous arrêtez la flèche en pleine course avant de la briser en deux comme un

vulgaire fétu et de la rejeter loin de vous, aux pieds d'Aiguchi. Tout d'abord surpris par votre habileté et jurant à voix basse, Aiguchi se reprend aussitôt. — Certes très impressionnant, Ninja, mais sache que je dispose d'autres armes ! hurle-t-il en se débarrassant de son arc et de son carquois. Il saisit alors sa lance à lame courbe, le Naginata, puis exécute une série incroyablement complexe de mouvements précis et rapides, comme s'il avait à combattre plusieurs hommes à la fois. Comme dans une danse mortelle et bien réglée, il frappe et pare les coups d'un adversaire simulé. Vous constatez en effet qu'il est extrêmement adroit, mais l'est-il plus que vous ? Il se rapproche, se déplaçant de côté comme un crabe, sa lance toujours pointée vers votre gorge. Vous vous mettez à tourner lentement l'un autour de l'autre, les yeux dans les yeux. Il se fend brusquement et vous porte, à la vitesse de l'éclair, un coup de son arme redoutable. Du bras, vous parvenez heureusement à en dévier la trajectoire, un court instant à portée du Naginata. Même si vous possédez la discipline du Yubi-Jutsu, vous savez qu'il est trop rapide pour que vous puissiez exécuter avec précision le Brise-Nerfs. Vous devez d'abord le ralentir. Allez-vous tenter un Tigre Bondissant (rendez-vous au [56](#)), une Patte du Tigre (rendez-vous au [38](#)), les Dents du Tigre (rendez-vous au [22](#)) ou bien préférez-vous attendre un moment favorable pour tenter de briser le Naginata d'Aiguchi, en faisant appel à votre Force Intérieure (rendez-vous au [10](#)) ?

114

Grâce à sa faculté de nyctalope, Glaivas court habilement à travers les arbres, bondissant comme une antilope, mais vous parvenez malgré tout à soutenir son allure. Finalement, vous arrivez au bord d'un profond bassin creusé au pied d'une petite falaise. Il plonge sans hésiter dans les eaux sombres et glacées et vous fait signe de l'imiter. Comme il n'y a plus d'arbres pour vous mettre à couvert, Azazel se jette sur vous, poussant d'horribles cris de plaisir à l'idée de sucer votre âme. Vous nagez rapidement vers la rive boueuse et, tandis que vous percevez une grande agitation tout autour de vous, vous voyez de vives silhouettes se

lancer sur Azazel. Glaivas sort de l'eau et vous crie de le suivre. Sans plus vous soucier du caquetage aigu des créatures inconnues ni des hurlements d'Azazel frustré de sa proie, vous vous mettez à courir derrière Glaivas. A l'aube, vous avez la surprise de constater que vous vous trouvez en bordure de la Forêt d'Arkadan.

— J'espère que les douleurs insupportables endurées par l'esprit d'Azazel l'ont poussé à retourner aux enfers ! Les Lutins Sylvestres ont payé leur dette !

Désormais rassuré, vous prenez un repos bien mérité, enfin délivré du sentiment de malheur qui vous perturbait tant. Rendez-vous au [4](#).

115

Restant tranquillement accroupis sous la tente, vous percevez un cri faible mais lugubre, porté par les ailes du vent. Vous tournez un regard interrogateur vers Glaivas.

Ce n'est pas un cri humain, explique-t-il aussitôt, mais celui du Sylphe, enfermé dans le grand Claveau de la Porte Ouest de la Cité des Runes de Damnation. Il signale que Ganarre est parti en expédition à la tête de la Compagnie des Spectres. Puis il vous tend une petite fiole de cristal en ajoutant :

— Elle contient de l'eau bénite au nom de la Toute-Mère. Jette-la au visage des morts vivants si besoin est.

Voyant l'air sinistre du Ranger, vous avalez nerveusement votre salive. Soudain, vous entendez le bruit de pieds nus pataugeant dans la boue, et une jeune fille d'une quinzaine d'années se faufile peu après sous la tente en regardant peureusement par-dessus son épaule si on ne la poursuit pas. Grâce à votre vue perçante et malgré l'obscurité, vous pouvez détailler sa silhouette décharnée, revêtue d'une misérable tunique fripée et boueuse, coupée dans un sac, une protection peu adaptée aux rigueurs nocturnes. La fillette commence à sangloter silencieusement sans



115 *Soudain, vous entendez le bruit d'une jeune fille pataugeant les pieds nus dans la boue.*

soupçonner votre présence. Faites-vous signe à Glaivas que vous voulez partir (rendez-vous au [146](#)) ou préférez-vous parler à la jeune esclave (rendez-vous au [154](#))?

116

Poussant un hurlement qui trouble le silence nocturne, vous sautez vers le tourbillon de feuilles en frappant de la jambe avec la force d'une mule. Vous ne rencontrez aucune résistance en passant à travers, mais vous ressentez une violente douleur à l'estomac au moment où une décharge de pur mal atteint votre âme. Pendant ce temps, le tourbillon diminue. Si vous souhaitez manger de la racine de mandrake pour essayer d'appeler l'Esprit du Tigre, rendez-vous au [167](#). Si vous préférez avancer vers Glaivas en attendant de voir ce qui va se passer, rendez-vous au [128](#).

117

Au moment où Aiguchi lance le Naginata, vous avancez d'un pas et, parant le coup de l'avant-bras gauche, vous lui expédiez votre poing droit au visage.

AIGUCHI, LE MAITRE D'ARMES

DEFENSE contre le Poing de Fer : 7 **ENDURANCE** : 15
DOMMAGES : 2D

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [309](#). Sinon, il tombe sur un genou et vous frappe vicieusement à l'abdomen, votre **DEFENSE** étant alors de 7 points. Si vous en réchappez, allez-vous tenter de nouveau le Poing de Fer (revenez alors au début de ce paragraphe), le Cheval Ailé (rendez-vous au [145](#)) ou la Queue du Dragon (rendez-vous au [76](#)) ou bien préférez-vous essayer de briser son Naginata, en faisant appel à votre Force Intérieure (rendez-vous au [10](#)).

118

Vous voyant glisser le long du mur pour fuir, les Trolls des Cavernes se mettent à mugir et à hurler, frappant le sol de leurs massues et sautillant à petits pas vers l'arche. Dès que vous posez les pieds par terre, l'un d'eux vous jette une chaise dans les jambes, vous envoyant rouler contre la paroi, ce qui vous fait perdre 3 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes encore vivant, ignorant la douleur, vous vous redressez puis, pénétrant à reculons dans la galerie où ils ne peuvent que vous attaquer l'un après l'autre, vous vous préparez à défendre chèrement votre peau. Après s'être concertés, le plus grand des trois, une énorme brute pataude, s'approche lentement de vous, les lèvres retroussées sur une grimace de sourire qui découvre ses chicots jaunis, maniant sa massue comme s'il s'agissait d'une allumette. En raison de sa grande taille, de son poids et de l'exiguïté des lieux, il vous sera impossible de mettre à terre le Troll des Cavernes. Cependant, vous pouvez tenter une Patte du Tigre (rendez-vous au [134](#)), ou un Tigre Bondissant (rendez-vous au [140](#)), à moins que vous ne possédiez la discipline du Yubi-Jutsu et que vous désiriez l'utiliser (rendez-vous au [150](#)).

119

— Et moi donc ? dit l'homme. J'aurais pu te tuer si tu ne t'étais pas présenté !

Allez-vous lui lancer un Shuriken, vous sentant offensé par ses propos (rendez-vous au [274](#)) ou préférez-vous lui demander ce qui l'amène près du Rift (rendez-vous au [43](#)) ?

120

Votre dernier assaut paralyse le Golem ; il vacille légèrement, puis tombe sur un genou avant de heurter violemment le sol du front. Vous reculez, reprenant difficilement votre souffle, quand, soudain, le Golem disparaît ! Là où, un instant auparavant, il se tenait immobile dans une posture ridicule de supplication, ne subsiste qu'un léger brouillard. Alors une vague silhouette aux

bras tendus vers vous émerge du nuage de brume : le Golem, indemne malgré les multiples blessures que vous lui avez infligées !

— Je m'appelle Tous et je suis Légion ! coasse-t-il de sa voix artificielle.

Un frisson d'horreur vous parcourt l'échiné lorsque vous comprenez que votre seule alternative est la fuite ou un nouveau combat. Allez-vous vous enfuir (rendez-vous au [230](#)) ou préférez-vous tenter un Cheval Ailé (rendez-vous au [139](#)), un Tigre Bondissant (rendez-vous au [149](#)) ou encore une Patte du Tigre (rendez-vous au [158](#)) ?

121

A l'instant même où vous sortez votre poignard, la rune gravée sur la lame se met à briller. Heureusement qu'Astaroth ne peut appeler d'autres démons à l'aide, et c'est une chance car vos adversaires sont déjà suffisamment puissants, d'autant que vous ne possédez pas d'habileté particulière au poignard. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [101](#) ; si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [112](#).

122

Grâce à sa faculté de nyctalope, Glaivas court habilement à travers les arbres, bondissant comme une antilope, mais vous parvenez malgré tout à soutenir son allure. Finalement, vous arrivez au bord d'un profond bassin creusé au pied d'une petite falaise. Il plonge sans hésiter dans les eaux sombres et glacées et vous fait signe de le suivre. Comme il n'y a plus d'arbres pour vous mettre à couvert, Azazel se jette sur vous, poussant d'horribles cris de plaisir à l'idée de sucer votre âme. Vous nagez rapidement vers la rive boueuse mais vous vous engliez soudain dans la vase. Azazel vous étreint cruellement de ses longs bras cornus et vous perdez lentement connaissance, tandis que résonne dans votre tête la lugubre cloche de Dis, la Cité d'Acier

du Monde Souterrain. Tout devient d'acier lisse et froid dans ces enfers où vous subirez d'éternels tourments.

123

Vous courez sans vous arrêter pendant plusieurs kilomètres, vous dirigeant vers les monts qui se profilent, sombres, à l'horizon. Soudain, votre ouïe exercée vous permet d'entendre un bruit de sabots qui se rapprochent, et un frisson glacé vous parcourt l'échiné.

— Glaivas ! Quatre cavaliers viennent vers nous.

— Nous sommes repérés ! Il faut absolument leur résister, répond-il d'un air déterminé. Grim pant alors rapidement vers l'entrée d'un étroit canyon flanqué de falaises escarpées, vous les attendez de pied ferme. Rendez-vous au [284](#).

124

Vous courez rapidement vers Aiguchi. Malheureusement, Aiguchi est également un Maître Archer d'une habileté phénoménale. Les flèches pleuvent. Handicapé par votre blessure, vous ne parvenez pas à éviter ses traits qui vous frappent mortellement.

125

Consultant de temps en temps la carte que Glaivas vous a laissée, vous poursuivez seul votre route, ie lendemain, votre mystérieux assassin se manifeste à nouveau, mais vous l'entendez à temps et vous parvenez à fuir. Quelques jours plus tard, vous n'avez pas autant de chance. Après être passé devant un cairn de crânes, vous entrez dans une vaste plaine où moissonnent des hommes et des femmes sous la surveillance de gardes orcains, munis de longs fouets. La nuit même, pendant votre sommeil, vos sens vous avertissent d'un danger, mais trop tard : la Compagnie des Spectres a déjà retrouvé vos traces. Apercevant leurs silhouettes

se profiler à l'horizon, vous vous pressez d'atteindre un cirque de collines. Rendez-vous au [110](#).

126

Vous êtes trop lent et la hampe du Naginata, glisse sous votre bras tendu et vient vous frapper violemment dans les côtes, vous envoyant rouler à terre. Vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes encore vivant, vous vous redressez doucement, sous le sourire narquois et ravi d'Aiguchi. Allez-vous tenter les Dents du Tigre (rendez-vous au [22](#)), une Patte du Tigre (rendez-vous au [38](#)), un Tigre Bondissant (rendez-vous au [56](#)) ou préférez-vous essayer à nouveau de briser son Naginata (rendez-vous au [10](#)) ?

127

Lorsque l'homme tire son épée, dont la lame brille d'un éclat argenté, et éperonne son cheval dans votre direction, vous vous jetez brusquement de côté puis vous lui expédiez un Tigre Bondissant au moment même où il arrive à votre hauteur. Rendez-vous au [262](#).

128

Glaivas s'approche. Ensemble, vous regardez s'apaiser puis mourir le tourbillon de feuilles. A l'endroit même, prend forme une silhouette aux ailes de chauve-souris, que vous reconnaissez : c'est le maléfique Azazel de vos cauchemars. Allez-vous manger un morceau de racine de mandrake pour tenter d'appeler l'Esprit du Tigre (rendez-vous au [192](#)), vous enfuir dans la forêt en espérant qu'Azazel y perdra votre trace ou qu'il attaquera Glaivas (rendez-vous au [201](#)) ou bien préférez-vous avancer pour soutenir Glaivas dont l'épée est déjà tirée (rendez-vous au [283](#)) ?

129

— Alors récite le serment de ceux qui vénèrent Innoka et que je suis fier de compter au nombre de mes amis.

La voix semble être celle d'un jeune homme et, bien que sa langue soit ordinaire, vous n'aviez jamais entendu ce genre d'accent. Vous n'avez cependant aucune idée des vœux que prononcent les adorateurs d'Innoka ! Allez-vous tenter de vous échapper dans les profondeurs de l'épaisse forêt (rendez-vous au [301](#)) ou préférez-vous avouer que vous ne connaissez pas ce serment (rendez-vous au [171](#)) ?

130

Golspiel reste d'abord évasif quant à la contribution éventuelle de ses mercenaires, puis il finit par dire qu'il laisse le soin de décider à Antocidas le Borgne, son général en chef, avant de vous offrir un bracelet de corail rouge pour sceller votre accord. Il vous prie alors de vous retirer car il doit rencontrer un des capitaines de la garde de l'Usurpateur et préfère que vous ne vous rencontriez pas chez lui. Vous vous inclinez et vous prenez aussitôt congé. Si vous possédez la discipline du ShinRen, rendez-vous au [403](#). Si vous désirez rendre visite aux représentants d'une faction que vous n'avez pas encore contactée, allez-vous d'abord voir les Palaches de Dama, Ecuyères des dieux (rendez-vous au [296](#)), les prêtres du Temple du Temps (rendez-vous au [394](#)) ou préférez-vous essayer de soulever la population (rendez-vous au [68](#)) ? Si vous pensez avoir déjà obtenu le soutien dont vous aviez besoin, vous allez faire vos derniers préparatifs pour l'assassinat de l'Usurpateur (rendez-vous au [9](#)).

131

Vous courez à travers champs, en direction d'un cercle de collines basses qui marquent les limites du désert. Mais, à mesure que vous approchez, vous avez le pressentiment d'un malheur. C'est alors que Glaivas vous désigne quatre silhouettes qui se profilent brièvement au clair de lune.

— C'est la Compagnie des Spectres, chuchote-t-il. Nous devrions vraiment remonter au nord. Allez-vous suivre son conseil (rendez-vous au [123](#)) ou essayer de prendre le groupe par surprise (rendez-vous au [110](#))?

132

Vous avouez à Glaivas que vous ne parvenez pas à atteindre le plan spirituel et que vous devez vous débrouiller seuls sans l'aide de l'Esprit du Tigre. Vous entendez alors Azazel se poser sur les arbres au-dessus de vous et vous avez soudain l'impression que votre corps implose et se consume intérieurement, vous faisant perdre 2 points d'**ENDURANCE**.

— Viens avec moi ! murmure alors Glaivas. Notre seule chance est d'atteindre l'eau.

En titubant, vous suivez le Ranger qui dévale la colline, montrant sa prodigieuse habileté à trouver son chemin dans l'obscurité de la forêt. A mesure que vous descendez, le sol devient plus souple et humide sous vos pieds. Soudain, un nouvel ululement vous glace les sangs tandis que le feu qui vous dévore se fait plus violent. Vous perdez encore 2 points d'**ENDURANCE**. Si un léopard est mort dans la Forêt d'Arkadan, rendez-vous au [122](#). Sinon, rendez-vous au [114](#).

133

Il vous est facile de suivre les empreintes de Glaivas à travers les blés. Soudain, il vous crie de vous baisser, car le vautour noir revient planer au-dessus de vous. Lui aussi vous a cherché et vous vous retrouvez à proximité de l'enclos de Thorn. Il s'en faut de peu qu'un autre groupe d'Halvorques ne vous tombe dessus lorsque Glaivas se met à courir en vous faisant signe de le suivre. Rendez-vous au [353](#).

134

Vous baissant brusquement, vous évitez habilement son geste impétueux et, à votre tour, vous tentez de frapper du poing les côtes de l'énorme Troll.

TROLL DES CAVERNES

DEFENSE contre la Patte du Tigre : 5 **ENDURANCE** : 20
DOMMAGES : 2D + 2

Si vous réduisez l'**ENDURANCE** du Troll à 8 ou moins, rendez-vous au [170](#). S'il dispose d'au moins 9 points d'**ENDURANCE**, il tente de vous écraser entre ses énormes bras, aussi épais que des troncs d'arbres. Votre **DEFENSE** est de 8 au moment où vous évitez sa molle attaque. Allez-vous tenter de le frapper d'un nouveau coup de poing (retournez au début de ce paragraphe) ou d'un coup de pied rendez-vous au [140](#) ?

135

Vous vous jetez à terre. Votre entraînement vous permet de ramper autour d'Aiguchi sans bruit, vous immobilisant complètement dès qu'il tourne les yeux dans votre direction. Aiguchi semble de plus en plus inquiet et commence à reculer vers l'entrée de la carrière. Vous l'avez enfin contourné mais il est déjà sorti des hautes herbes et marche maintenant sur le sol pierreux. Allez-vous attendre qu'il vous tourne le dos pour lui envoyer un Shuriken (rendez-vous au [415](#)), ou (si vous possédez

la discipline des Fléchettes Empoisonnées) tenter de lui en lancer une bien qu'il soit presque hors de portée (rendez-vous au [148](#)), ou préférez-vous essayer de vous rapprocher silencieusement de lui (rendez-vous au [173](#)) ?

136

— Je vais suivre la route, dites-vous à Glaivas. Nous allons encore perdre trop de temps dans la Forêt d'Arkadan.

— Fais attention, Ninja ! Je connais bien ces régions. Elles sont dangereuses même pour deux hommes aguerris. Si tu prends ce chemin, je ne pourrai plus t'aider, ni contre la Guilde des Assassins ni contre la Compagnie des Spectres. Mais qui sait ? Tu n'es peut-être pas un mortel mais un dieu !

Puis, vous tournant le dos, il commence à s'éloigner. Allez-vous néanmoins pénétrer dans la Vallée des Rois Lich (rendez-vous au [125](#)) ou bien, vous inclinant devant ses arguments d'homme d'expérience, préférez-vous lui demander de vous conduire à Arkadan (rendez-vous au [111](#)) ?

137

L'homme reste immobile et silencieux un moment puis, relevant lentement son heaume, il découvre son visage bronzé d'une surprenante beauté, désarmant de jeunesse, dont les yeux bleu clair sont comme des pierres précieuses enchâssées dans l'or de ses cheveux bouclés. Il semble extraordinaire qu'un tel homme se trouve ainsi au bord du Rift, monté sur ce magnifique destrier.

— Je ne connais pas cette île dont tu me parles, mais je sens que tu n'as pas le mal en toi, dit-il d'un ton grandiloquent.

— Heureux de te l'entendre dire ! répondez-vous en souriant. Et toi, que viens-tu faire si près du Rift ? Rendez-vous au [43](#).



137 *L'homme, relevant lentement son heaume, découvre son visage bronzé d'une surprenante beauté.*

138

Golspiel accepte très naturellement votre « cadeau » et vous donne en échange un pendentif d'ambre comme gage de son soutien. Lorsque vous lui demandez quelles dispositions il compte prendre, il vous répond immédiatement : — Je laisse le soin de s'occuper de mes mercenaires à mon général en chef, Antocidas le Borgne. C'est de son ressort, d'ailleurs ! Maintenant, vous voudrez bien m'excuser, mais j'ai rendez-vous avec le capitaine de la garde de l'Usurpateur et il serait fort ennuyeux qu'il vous trouve là, n'est-ce pas ? Vous prenez alors aussitôt congé de lui. Si vous désirez rendre visite aux représentants d'une faction que vous n'avez pas encore contactée, allez-vous d'abord voir les Palaches de Dama, Ecuyères des dieux (rendez-vous au [296](#)), les prêtres du Temple du Temps (rendez-vous au [394](#)) ou préférez-vous essayer de soulever la population (rendez-vous au [68](#)) ? Si vous pensez avoir déjà obtenu le soutien dont vous aviez besoin, vous allez faire vos derniers préparatifs pour l'assassinat de l'Usurpateur (rendez-vous au [9](#)).

139

Le monstre continue d'avancer lentement. Vous pivotez sur vous-même et vous lui expédiez un coup de pied dans l'estomac.

GOLEM

DEFENSE contre le Cheval Ailé : 9 **ENDURANCE** : 25
DOMMAGES : 2D

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [211](#). Sinon, le Golem vous frappe à nouveau violemment de ses poings noueux. Vous commencez à être fatigué et vous n'avez plus que 7 points de **DEFENSE**. Si vous survivez à son attaque, allez-vous tenter un Cheval Ailé (revenez au début de ce paragraphe), un Tigre Bondissant (rendez-vous au [149](#)) ou une Patte du Tigre (rendez-vous au [158](#)) ?

140

Le Troll envoie son énorme poing en direction de votre visage ; mais vous êtes plus rapide que lui, et vous passez sous son bras avant de bondir, le pied tendu vers sa poitrine.

TROLL DES CAVERNES

DEFENSE contre le Tigre Bondissant : **ENDURANCE** : 20
DOMMAGES : 2D + "2

Si vous réduisez l'**ENDURANCE** du Troll à 8 ou moins, rendez-vous au [170](#). S'il dispose encore d'au moins 9 points d'**ENDURANCE**, il tente de vous écraser avec son impressionnante massue. Votre **DEFENSE** est de 8. Si vous survivez à son attaque, tentez-vous de le frapper d'un nouveau coup de pied (retournez au début de ce paragraphe) ou d'un coup de poing (rendez-vous au [134](#)) ?

141

— Meurs donc, vermine ! hurle alors l'homme. Puis il s'élançe vers vous, brandissant son énorme épée, dont la lame brille d'un éclat argenté. A son approche, vous vous baissez et vous tentez aussitôt un Tigre Bondissant pour le faire tomber de sa selle. Rendez-vous au [262](#).

142

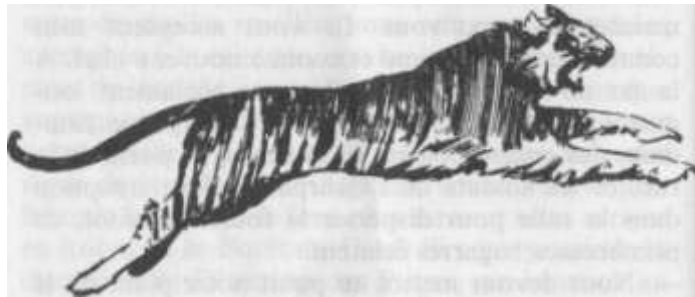
La paroi devient abrupte, et vous avez beaucoup de mal à trouver de bonnes prises pour les mains et les pieds. Vous décidez donc de vous reposer un instant. Mais, en vous étirant, vous faites un faux mouvement et vous vous retrouvez suspendu au-dessus d'un vide de près de trois cents mètres, uniquement accroché par les doigts. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [42](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [29](#).

143

Vous ralentissez les battements de votre cœur et vous tentez de vous projeter sur le plan spirituel. Cependant, malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à vous abstraire de votre corps. Le tourbillon de feuilles cesse et, à sa place, prend forme une silhouette gigantesque aux ailes de chauve-souris : le démoniaque Azazel, la créature qui hante tous vos cauchemars. Allez-vous vous enfuir dans la forêt en espérant qu'Azazel y perdra votre trace ou qu'il attaquera Glaivas (rendez-vous au [201](#)), préférez-vous passer à l'attaque aux côtés du Ranger, qui vient de tirer son épée (rendez-vous au [283](#)) ?

144

Repassant à nouveau la Palissade de Thorn, vous décidez de vous dissimuler dans les roseaux, près de la rivière que vous avez traversée un peu plus tôt. Le soir, Glaivas ne réapparaissant pas, vous contournez la Palissade et vous vous dirigez vers l'est à travers la lande. Bien que vous ne vous déplaciez que de nuit, vous avancez assez vite. Mais, la seconde nuit, grâce à vos sens exercés, vous avez la désagréable intuition d'une présence maléfique. Regardant autour de vous, vous découvrez alors, au sud, de sombres silhouettes à cheval se profiler à l'horizon. Vous accélérez le pas en direction d'un cercle de collines. Rendez-vous au [110](#).



145

Lorsque Aiguchi passe à l'attaque, vous saisissez son Naginata juste en dessous de la lame tout en le frappant d'un Cheval Ailé en plein visage.

AIGUCHI, LE MAITRE D'ARMES

DEFENSE contre le Cheval Ailé : 6 **ENDURANCE** : 15
DOMMAGES : £D

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [309](#). S'il est encore vivant, se servant de son Naginata comme d'un bâton, il vous donne un coup de hampe en travers de la gorge au moment où vous retombez sur vos pieds. Votre **DEFENSE** est de 7. Si vous êtes toujours vivant, allez-vous tenter de nouveau un coup de pied (revenez alors au début de ce paragraphe), un Poing de Fer (rendez-vous au [117](#)), une Queue du Dragon (rendez-vous au [76](#)) ou préférez-vous essayer de briser son Naginata, en faisant appel à votre Force Intérieure (rendez-vous au [10](#)) ?

146

Glaivas acquiesce de la tête. Alors, sans que la fillette en pleurs vous remarque, vous vous glissez hors de la tente et vous disparaissiez dans la nuit.

— Nous pourrions aller au nord, vers les montagnes, suggère Glaivas.

Allez-vous suivre son conseil (rendez-vous au [123](#)) ou préférez-vous continuer vers l'est (rendez-vous au [131](#)) ?

147

Malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à rejoindre le plan spirituel, votre esprit restant fermement enraciné dans votre corps. Vous entendez alors Azazel se poser sur les arbres au-dessus de vous et vous avez soudain l'impression que votre corps

implose et se consume intérieurement, vous faisant perdre 2 points d'**ENDURANCE**.

— Viens avec moi ! murmure alors Glaivas. Notre seule chance est d'atteindre l'eau.

En titubant, vous suivez le Ranger qui dévale la colline, montrant sa prodigieuse habileté à trouver son chemin dans l'obscurité de la forêt. A mesure que vous descendez, le sol devient plus souple et humide sous vos pieds. Soudain, un nouvel ululement vous glace les sangs tandis que le feu qui vous dévore se fait plus violent. Vous perdez encore 2 points d'**ENDURANCE**. Si un léopard est mort dans la Forêt d'Arkadan, rendez-vous au [122](#), sinon rendez-vous au [114](#).

148

Vous placez une Fléchette sur votre langue puis, vous rapprochant, vous la lancez aussi fort que vous le pouvez. Juste à ce moment, la vibration de l'air lui fait tourner la tête. Tentez votre Chance, en sachant que votre total de points du Destin est diminué de 4 points en raison de la distance. Si vous réussissez, rendez-vous au [245](#). Si vous échouez, rendez-vous au [258](#).

149

Vous sautez par surprise sur le Golem, cherchant à le toucher à la mâchoire.

GOLEM

DEFENSE contre le Tigre Bondissant : 4 **ENDURANCE** : 25
DOMMAGES : 2D

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [211](#). Sinon, il riposte, et votre **DEFENSE** est de 9. Si vous survivez à son attaque, allez-vous tenter à nouveau un Tigre Bondissant (revenez au début de ce paragraphe), un Cheval Ailé (rendez-vous au [139](#)) ou une Patte du Tigre (rendez-vous au [158](#)) ?

150

Espérant que la structure nerveuse de ces créatures n'est pas trop différente de celle des humains, vous attendez l'occasion propice pour lui porter un Brise-Nerfs. Lorsque l'énorme Troll fait tournoyer lentement son arme en visant votre tête, vous vous baissez vivement et la massue heurte violemment le mur du tunnel dans un bruit sourd. Bondissant aussitôt en avant, vous lancez votre pied avec précision dans la gorge du monstre. Le Troll des Cavernes, le souffle coupé, s'étrangle de douleur puis il jette sa massue et titube, ses mains épaisses serrées sur son cou, avant de s'écrouler. Il se roule par terre, hurlant, pleurant et vous regardant craintivement. Bien qu'il ne semble pas autrement blessé, il a l'air de souffrir atrocement. Voyant le plus fort d'entre eux vaincu par un simple coup, les deux autres Trolls reculent lentement. Souriant de leur lâcheté, vous leur tournez le dos et vous avancez dans la galerie. Rendez-vous au [162](#).

151

Les Griffes de Chat vous permettent d'escalader aisément la face nord-ouest de la montagne, mais vous vous apercevez bientôt que le monstre vous suit. Soudain, un sourd grondement en contrebas attire votre attention. Vous voyez le monstre, emporté par une avalanche, rebondir de plusieurs mètres avant de s'écraser sur une corniche. Toute menace écartée, vous entamez la descente lorsque vous voyez l'indestructible Golem remonter vers vous. Il n'existe qu'un chemin étroit si vous voulez monter (rendez-vous au [85](#)), à moins que vous ne profitiez de la chute du Golem pour changer de côté et redescendre par la face nord-est (rendez-vous au [74](#)).

152

Utilisant votre pouvoir mental, vous vous efforcez d'ignorer la menace et vous vous relaxez totalement. Les sucs de la racine libèrent votre esprit des liens étroits qui l'unissaient à votre corps. Vous vous sentez flotter doucement dans l'atmosphère,

apercevant au-dessous de vous le sommet de votre propre crâne et Glaivas qui, lui, ne peut vous voir. Il sursaute lorsqu'une silhouette sombre commence à remplacer les feuilles tourbillonnantes, mais votre esprit est soudain emporté par une rafale de vent éthéré. Brusquement paniqué, vous réalisez que vous pouvez difficilement faire quelque chose d'ici, sur le plan psychique, lorsque vous percevez des sentiers tracés à travers l'éther. La forme noire surgit derrière vous ; le monstre, quel qu'il soit, est parvenu à vous suivre. Pendant ce temps, toujours porté par le vent, vous parvenez à une fourche et vous devinez que la voie de droite mène aux portes du Palais Céleste tandis que celle de gauche conduit aux Champs Elysées. Luttant contre le vent, allez-vous choisir le chemin de droite (rendez-vous au [295](#)) ou celui de gauche (rendez-vous au [302](#)) ?

153

Vous essayez de l'éviter, mais le poignard vous atteint à la poitrine, vous entaillant les chairs et vous faisant lâcher Aiguchi. La lame heureusement glisse sur une côte et vous ne perdez que 4 points d'**ENDU-RANCE**. Si vous êtes encore en vie, vous vous redressez en même temps qu'Aiguchi, qui a du mal à reprendre son souffle, le visage marqué par la souffrance.

— Impressionnant, Ninja ! grince-t-il. Tu as failli réussir ! Mais n'oublie pas que je suis Maître d'Armes...

Il saisit alors sa lance à lame courbe, le Naginata, puis il exécute une série incroyablement complexe de mouvements précis et rapides, comme s'il avait à combattre plusieurs hommes à la fois. Comme dans une danse mortelle et bien réglée, il frappe et pare les coups d'un adversaire simulé. Vous, constatez en effet qu'il est extrêmement adroit, mais l'est-il plus que vous ? Ensuite il se rapproche de vous, se déplaçant de côté comme un crabe, sa lance irrémédiablement pointée vers votre gorge. Vous vous mettez à tourner lentement l'un autour de l'autre, les yeux dans les yeux. Soudain, il se fend et, à la vitesse de l'éclair, il vous porte un coup de son arme redoutable. Du bras, vous parvenez

heureusement à en dévier la trajectoire, un court instant à portée du Naginata. Même si vous possédez la discipline du Yubi-Jutsu, vous savez qu'il est trop rapide pour que vous puissiez exécuter avec précision le Brise-Nerfs. Vous devez d'abord le ralentir. Allez-vous tenter un Tigre Bondissant (rendez-vous au [56](#)), une Patte du Tigre (rendez-vous au [38](#)) ou les Dents du Tigre (rendez-vous au [22](#)), ou bien préférez-vous attendre le moment favorable pour briser le Naginata d'Aiguchi en faisant appel à votre Force Intérieure (rendez-vous au [10](#)) ?

154

Bonsoir ! murmurez-vous très doucement pour ne pas effrayer la jeune fille.

Elle s'immobilise aussitôt, saisie de peur, puis elle regarde d'un air inquiet tout autour d'elle sans parvenir cependant à percer les ténèbres de la tente. —.N'aie crainte ! Et ne crie surtout pas. Nous ne te voulons aucun mal, lui dites-vous gentiment. Elle s'éloigne un peu de vous en se traînant sur le sol, toujours accroupie.

— Qui êtes-vous ? Que voulez-vous ? demande-t-elle d'une voix mal assurée et méfiante. Allez-vous lui dire la vérité (rendez-vous au [174](#)) ou préférez-vous lui annoncer que vous êtes des gardes de la Cathédrale Pourpre, de la Cité des Runes de Malédiction (rendez-vous au [185](#)) ?

155

Vous sentez Doré se détendre et vous comprenez que vous avez dit ce qu'il fallait. Rassuré, il vous accompagne jusqu'à proximité d'Irsmun, il se confie un peu en chemin. C'est un vrai fanatique. Il vous avoue consacrer toute sa vie à traquer le mal sous toutes ses formes, ne possédant rien d'autre que ce dont il a besoin pour accomplir sa mission, il distribue le reste aux pauvres. Il vénère Rocheval, le Prince des Chevaliers Errants et le chef du Saint des Saints. La légende veut que Rocheval ait été un Paladin, un mortel, qui gagna la faveur d'Eo en combattant aux Abysses. Il

était un héros si pur qu'il devint un dieu et un modèle pour tous ceux qui combattent le Mal et le Désordre. Sans qu'il l'ait vraiment dit, vous devinez que le seul rêve de Doré le Jeune est de gagner sa place dans le Jardin des Dieux. Grâce aux soins magiques de Doré, vous êtes bien reposé du voyage et vous récupérez tous vos points d'**ENDURANCE**. Rendez-vous au [213](#).

156

Si vous possédez la discipline du Yubi-Jutsu et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [93](#). Sinon, vous devez essayer de frapper plus fort encore, en faisant appel à votre Force Intérieure.

AZAZEL

DEFENSE contre la Morsure du Cobra : 10 **ENDURANCE** :,25
DOMMAGES : 2D

Si vous parvenez à le toucher assez violemment^ rendez-vous au 86 mais, si vous le manquez, vous essayez de parer les coups qu'il vous porte avec ses bras cornus. Votre **DEFENSE** est de 6. Si vous êtes toujours en vie, allez-vous tenter un Cheval Ailé (rendez-vous au [163](#)), une Queue du Dragon (rendez-vous au [178](#)), le frapper à nouveau du poing (revenez au début de ce paragraphe) ou préférez-vous fuir en laissant Glaivas se débrouiller seul (rendez-vous au [201](#)) ?

157

Votre extraordinaire acuité visuelle vous permet de repérer le mince fil d'argent tendu en travers du chemin. Si vous l'aviez rompu, vous auriez libéré une énorme masse d'armes, dissimulée sous un tas de feuilles mortes, et qui vous aurait frappé violemment la poitrine. Prudemment, en évitant de signaler votre position, vous contournez le piège et vous parvenez bientôt en lisière de forêt. Un peu plus loin, au-delà des hautes herbes qui ondulent doucement, vous distinguez de gros blocs de pierre

crayeuse et des entassements de cailloux qui marquent les limites de la carrière du Chasseur. Allez-vous explorer la carrière où vous pourrez peut-être vous cacher (rendez-vous au 204) ou préférez-vous rester sur place et attendre la suite des événements (rendez-vous au [190](#)) ?

158

Du tranchant de la main, vous tentez de le couper en deux, à l'endroit où s'écoule un peu de cet épais liquide verdâtre. Si vous y parvenez, vous lui infligez 3 points de **DOMMAGES** supplémentaires.

GOLEM

DEFENSE contre la Patte du Tigre :4 **ENDURANCE** : 25
DOMMAGES : 2D

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [211](#). Sinon, vous commencez à ressentir les effets de ces efforts prolongés. Votre **DEFENSE** est de 7 contre les poings noueux du Golem. Si vous survivez, allez-vous tenter à nouveau une Patte du Tigre (revenez au début de ce paragraphe), un Cheval Ailé (rendez-vous au [139](#)) ou un Tigre Bondissant (rendez-vous au [149](#))?

159

— Je ne pense pas que ce soit un mauvais plan, dit Golspiel après avoir réfléchi un instant. Je vais tâcher de vous aider de mon mieux.

Il vous donne alors un lotus en jade en témoignage de son amitié. (N'oubliez pas de le noter sur votre Feuille d'Aventure.)

— Et où vont attaquer vos merce... ? Il vous interrompt brusquement.

— Je vous prie de m'excuser, mais j'ai maintenant rendez-vous avec le capitaine des gardes de l'Usurpateur. Il vaudrait mieux partir.

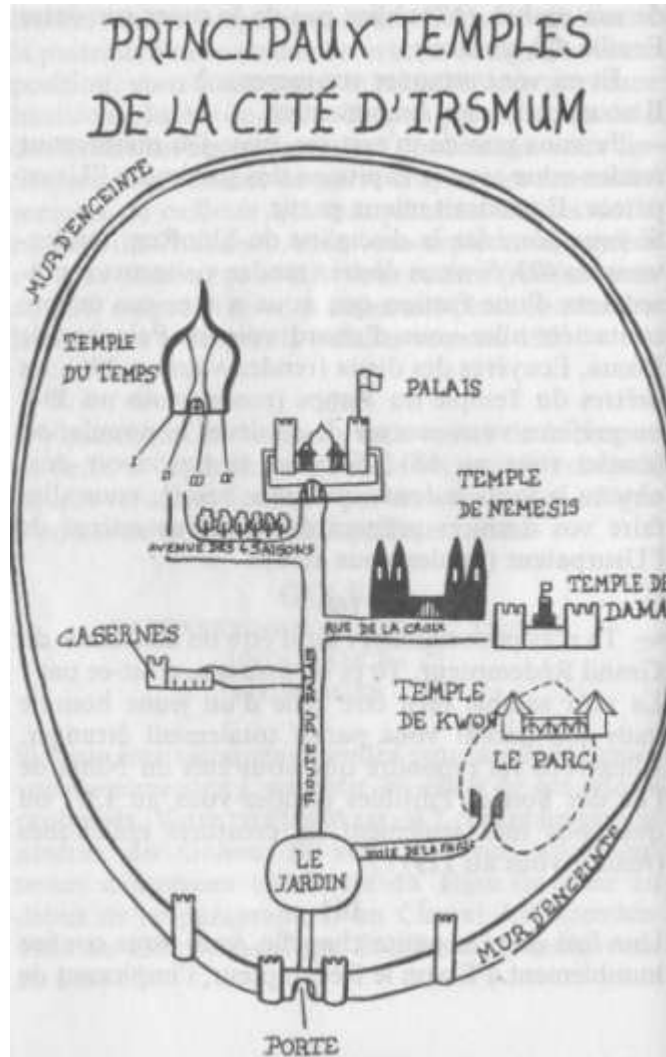
Si vous possédez la discipline du ShinRen, rendez-vous au [403](#). Si vous désirez rendre visite aux représentants d'une faction que vous n'avez pas encore contactée, allez-vous d'abord voir les Palaches de Dama, Ecuyères des dieux (rendez-vous au [296](#)), les prêtres du Temple du Temps (rendez-vous au [394](#)) ou préférez-vous essayer de soulever la population (rendez-vous au [68](#)) ? Si vous pensez avoir déjà obtenu le soutien dont vous aviez besoin, vous allez faire vos derniers préparatifs pour l'assassinat de l'Usurpateur (rendez-vous au [9](#)).

160

— Tu n'as pas vraiment l'air d'être un adorateur du Grand Rédempteur. Tu es un assassin, n'est-ce pas ? La voix semble bien être celle d'un jeune homme mais son accent vous paraît totalement étranger. Allez-vous lui répondre que vous êtes un Ninja de l'île des Songes Paisibles (rendez-vous au [137](#)) ou que vous tuez seulement les créatures maléfiques (rendez-vous au [119](#)) ?

161

Une fois dans la petite chapelle, vous vous confiez humblement à Kwon le Rédempteur, l'implorant de vous aider et de vous guider. Et, soudain, vous sentez sa présence à vos côtés. Tandis que votre esprit s'affermite et que vous regagnez 3 points de Force Intérieure, vous percevez un message énigmatique : « Fais confiance à ton âme ».



Encore perplexe, vous allez retrouver le Suprême Grand Maître. Maintenant, à la lumière crue du petit matin, il est assailli par le doute, craignant que vous ne procuriez que des ennuis au Temple. Mais il consent finalement à vous aider et vous procure un plan de la ville ; puis il vous conseille de circuler sous un déguisement.

— Je projetais justement de me mêler au peuple pour mieux connaître l'état d'esprit des habitants. Peut-être est-il possible de les soulever contre l'Usurpateur.

— Bien, très bien ! Ce serait la meilleure solution, sans doute !

Ayant endossé la défroque d'un serf — une culotte et une veste de grosse toile — vous attendez le crépuscule pour sortir du Temple. Vous passez de nouveau devant les corps des deux innocents écartelés sur la roue, puis vous vous dirigez vers le centre, à la recherche de l'une des trois plus grandes auberges de la ville. Dans laquelle vous rendez-vous d'abord : l'Auberge de la Flamme Purificatrice (rendez-vous au [105](#)), l'Hostellerie du Rift (rendez-vous au [78](#)) ou celle de la Rivière des Monstres (rendez-vous au [62](#))?

162

Votre torche rallumée, vous avancez silencieusement dans la galerie et vous débouchez finalement dans une salle carrée aux murs de pierre taillée. En face de vous se trouve une porte de chêne aux panneaux de cuir cloutés de cuivre. Le mur de droite est parfaitement lisse, et ce n'est qu'en y regardant de plus près que vous discernez la mince rainure d'une porte. En l'examinant attentivement, vous y découvrez un petit creux, de la taille d'une pièce de monnaie, gravé du signe héraldique de votre propre famille, un hippogrifion. Si vous avez déjà lu *Les Parchemins de Ketsuin* et si vous possédez une chevalière de cuivre, rendez-vous au [180](#). Sinon, rendez-vous au [188](#). ;

163

Vous devez frapper Azazel encore plus violemment qu'auparavant. Aussi décidez-vous de faire appel à votre Force Intérieure.

AZAZEL

DEFENSE contre le Cheval Ailé : **11** **ENDURANCE** : 25
DOMMAGES : 2D

Si vous parvenez à le toucher, rendez-vous au [86](#). Si vous le manquez, vous tentez de parer les coups qu'il vous porte avec ses puissants bras cornus, votre **DEFENSE** est de 5. Si vous êtes toujours en vie, allez-vous tenter ensuite une Morsure du Cobra

(rendez-vous au [156](#)), une Queue du Dragon (rendez-vous au [178](#)), le frapper du pied (revenez au début de ce paragraphe) ou préférez-vous fuir en laissant Glaivas se débrouiller seul (rendez-vous au [201](#)) ?

164

En prenant garde de n'être ni vu ni entendu, vous franchissez les Pierres du Destin et vous courez aussitôt vers l'est, désireux de mettre le plus de distance possible entre vous et le Cercle de Vasch-Ro. Soudain, vous êtes parcouru d'étranges frissons et d'aigres nausées. Vous êtes puni par le Destin pour avoir lâchement abandonné le combat, et vous ne pourrez Tenter votre Chance pendant les trois prochains coups (notez-le sur votre Feuille d'Aventure). Un peu découragé, vous poursuivez cependant votre route en direction d'Irsmun. Rendez-vous au [416](#).

165

Reprenant la lutte, vous réalisez que le Tigre Bondissant nécessite beaucoup d'énergie pour être efficace. En le tentant, vous perdez 2 points d'**ENDU-RANCE**, à moins que votre **ENDURANCE** ne soit déjà inférieure ou égale à 2.

GOLEM

DEFENSE contre le Tigre Bondissant : 5 **ENDURANCE** : 25
DOMMAGES : 2D

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [228](#). Sinon, votre **DEFENSE** contre les poings implacables du Golem est de 9. Si vous en réchappez, allez-vous tenter de nouveau un Tigre Bondissant (revenez au début de ce paragraphe), un Cheval Ailé (rendez-vous au [191](#)) ou une Patte du Tigre (rendez-vous au [179](#))?

166

Vous courez à travers champs vers un cercle de collines basses qui marquent les limites du désert. Dès que vous pénétrez dans la gorge qui les sépare, une colonne de feu atteignant une quinzaine de mètres de haut jaillit devant vous, illuminant une scène qui vous glace de terreur : vous êtes encerclé par la Compagnie des Spectres. En effet, vous apercevez, debout au sommet de chacune des collines qui vous entourent, deux Spectres-Chevaliers et, face à vous, derrière une fontaine, Ganarre, le frère jumeau du Roi Hâve. Ils entonnent une étrange mélodie, tirant leur force du tombeau millénaire bâti sous la fontaine. Vous perdez toute volonté de résistance à mesure que la Compagnie des Spectres se rapproche pour vous ôter la vie de leur toucher glacé.

167

La racine a un goût amer mais son jus produit un effet immédiat sur votre cerveau, comme s'il troublait vos pensées. Tandis que les feuilles tourbillonnent encore dans le vent frais, vous décidez d'essayer de rejoindre l'Esprit du Tigre dans le plan éthéré. Apparaît, alors, Azazel, la grande créature aux ailes de chauve-souris qui hante vos cauchemars. Allez-vous projeter votre esprit par un effort de volonté (rendez-vous au [175](#)) ou préférez-vous tenter de le libérer par la méditation (rendez-vous au [183](#)) ?

168

Golspiel montre si peu d'enthousiasme — il exprime même un mécontentement certain — que vous tentez d'arranger les choses. Si vous possédez quelques rubis, une potion de guérison ou un poignard gravé de runes magiques, vous pouvez lui en faire cadeau (sans oublier de rayer l'objet de votre Feuille d'Aventure) et vous rendre au [138](#). Sinon, vous êtes bien forcé de constater que vous avez échoué dans votre tentative d'en faire un allié. Néanmoins, Golspiel vous assure de sa neutralité et vous donne un lotus de jade en témoignage de son estime pour votre père

disparu. Il vous prie alors de vous retirer car il doit rencontrer un des capitaines de la garde de l'Usurpateur et préfère que vous ne vous rencontriez pas chez lui. Vous vous inclinez et vous prenez aussitôt congé. Si vous possédez la discipline du ShinRen, rendez-vous au [403](#). Si vous désirez maintenant rendre visite aux représentants d'une faction que vous n'avez pas encore contactée, allez-vous d'abord voir les Palaches de Dama, Ecuyères des dieux (rendez-vous au [296](#)), les prêtres du Temple du Temps (rendez-vous au [394](#)) ou préférez-vous essayer de soulever la population (rendez-vous au [68](#)) ? Si vous pensez avoir déjà obtenu le soutien dont vous aviez besoin, vous allez faire vos derniers préparatifs pour l'assassinat de l'Usurpateur (rendez-vous au [9](#)).

169

Doré tire alors sur les rênes de son cheval et vous mettez pied à terre.

— J'ai eu grand plaisir à discuter avec toi, mais j'ai mauvaise conscience. Il y a trop à faire dans le Rift pour que je me distraie. Adieu donc, Ninja.

Sur ce, il éperonne son cheval et disparaît bientôt à l'horizon. Vous poursuivez seul votre chemin. Rendez-vous au [199](#).

170

Vous l'avez sérieusement touché. D'un dernier coup, vous l'envoyez rouler contre le mur. Il jette alors sa massue et recule lentement, grondant et vous regardant d'un air terrorisé, plié en deux de douleur et pleurant de rage. Sans doute peu enclins à vous combattre, et voyant surtout que le plus fort d'entre eux abandonne, les deux autres battent aussitôt en retraite. Vous moquant ouvertement de leur lâcheté, vous vous retournez ostensiblement et vous pénétrez dans la galerie. Rendez-vous au [162](#).

171

— Meurs donc, sombre assassin ! hurle alors l'homme en s'élançant vers vous, son énorme épée, dont la lame brille d'un éclat argenté, brandie au-dessus de sa tête.

A son approche, vous vous baissez et vous tentez aussitôt un Tigre Bondissant pour le faire tomber de sa selle. Rendez-vous au [262](#).

172

Le Suprême Grand Maître vous explique alors la situation politique de la cité.

— Il faut bien que tu comprennes ceci : en dehors de l'Usurpateur et du Temple de Némésis, quatre groupes se partagent le reste du pouvoir, correspondant chacun aux quatre grands temples : ceux de Némésis, de Kwon, de Dama — l'Ecuyère des dieux

— et du Temps. Le clergé du Temple du Temps n'est pas soumis à l'impôt et il bénéficie, ainsi que ses fidèles, de privilèges particuliers accordés par l'Usurpateur.

— Pour quelle raison ? demandez-vous.

— D'après les sages de la Guilde Grise, le Temps doit être considéré comme le plus puissant de tous les dieux, et il a d'ailleurs plus de temples et d'adorateurs qu'aucun autre. Bien et Mal ne signifient rien pour le Temps. Il me faudrait près d'un an pour te détailler tous les rites et toutes les obligations qu'impose l'adoration du Temps. Toujours est-il que, si les prêtres du Temps ne sont pas objectivement ses alliés, l'Usurpateur ne les considère pas comme une menace pour son autorité. Bien que beaucoup les rejoignent seulement pour échapper à l'impôt !

— Et les autres contre-pouvoirs ?

— Viennent ensuite les marchands dont le chef est Golspiel Bouche d'Argent. Ils disposent de mercenaires et ont assez de moyens pour se permettre de payer les impôts de l'Usurpateur. Les marchands sont toujours bien renseignés sur ce qui se trame en secret : luttes d'influence, manœuvres politiques, etc.

— Intéressant !

— Le troisième pouvoir est détenu par les Palaches du Temple de Dama. Sous le règne de ton père, elles étaient les gardiennes des portes de la ville, chargées de maintenir la loi et l'ordre. Les adorateurs de

Dama sont de vaillants guerriers, mais moins nombreux que l'armée de l'Usurpateur. Enfin, il y a la masse des habitants : les dépossédés, les esclaves et tous ceux qui doivent leur sort pitoyable à l'Usurpateur. Plus de la moitié de la cité est concernée. Malheureusement, comme ils n'ont pas de chef pour les entraîner, ils ne comptent pas beaucoup. Avec un chef, en revanche... conclut le Grand Maître en joignant les mains.

Vous le remerciez vivement de toutes ces informations et il vous invite à prier avec lui le lendemain. D'ici là vous pourrez dormir, en toute sécurité cette nuit encore. Les moines du temple soignent vos blessures — si vous en avez — et vous récupérez la totalité de vos points d'**ENDURANCE**. Rendez-vous au [161](#).



173

Vous avancez le plus silencieusement possible à près de trois mètres de lui, espérant qu'il ne vous entendra ni ne se retournera. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [376](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [389](#).

Vous expliquez à la jeune esclave que vous retournez dans le Manmarch, votre patrie, et que vous avez choisi de traverser cette région dangereuse avec votre ami le Ranger Glaivas pour tromper les nombreux ennemis qui souhaitent votre mort. Elle s'approche alors de vous en rampant.

Je m'appelle Grisolde, dit-elle, rassurée en voyant que vous ne semblez pas lui vouloir de mal. Je suis seule ici. Mes parents sont morts et mes sœurs ont été emmenées pour être sacrifiées par les prêtres de la Mort. Emmenez-moi avec vous, je vous en prie ! vous supplie-t-elle d'un air désespéré.

Ce n'est pas possible, Grisolde, affirmez-vous.

— Vous ne comprenez pas ! Demain, ils vont venir me chercher pour subir le même sort que les autres. Je ne veux pas mourir !

Vous regardez Glaivas, mais il détourne la tête sans mot dire, vous laissant prendre seul vos responsabilités. Si vous décidez d'emmener Grisolde avec vous, rendez-vous au [193](#). Si vous préférez faire comprendre à Glaivas que vous souhaitez repartir discrètement, rendez-vous au [206](#).

Vous calmez les battements de votre cœur et vous tentez de projeter votre esprit sur le plan éthéré. Malgré vos efforts, il reste fermement enraciné dans votre corps tandis que, sous vos yeux, Azazel se transforme en un être de chair et de sang.

— Aaaouh ! se lamente-t-il. Comme je souffre de me trouver sur ce plan vital !

La voix d'Azazel vous glace le sang. Puis tout semble s'accélérer soudain, tandis que vos propres mouvements se ralentissent. La créature bondit alors dans les airs, ses ailes déployées jetant un voile d'ombre plus sombre que la nuit, afin de réduire votre corps

en charpie sanguinolente, à l'aide de ses bras démesurés et cornus.

La magie d'Azazel a ralenti vos mouvements et vous ne pensez pas qu'un Shuriken puisse le blesser.

Allez-vous reculer en prononçant le Serment du Ninja, le Ninja No Chigiri (rendez-vous au [226](#)), le frapper d'un Tigre Bondissant (rendez-vous au [234](#)) ou préférez-vous vous abriter derrière un arbre en espérant que le charme se rompra (rendez-vous au [243](#)) ? Mais, si vous possédez la discipline des Fléchettes Empoisonnées, vous pouvez également en lancer une (rendez-vous au [255](#)).

176

Golspiel semble ravi et il s'informe aussitôt de vos projets. Allez-vous lui avouer que vous avez l'intention d'entrer dans le donjon et de tuer l'Usurpateur (rendez-vous au [159](#)), lui demander ce qu'il ferait pour vous aider (rendez-vous au [130](#)), ou préférez-vous lui offrir, si vous en possédez, des rubis, une potion de guérison ou un poignard gravé de runes magiques (rendez-vous au [138](#)) ?

177

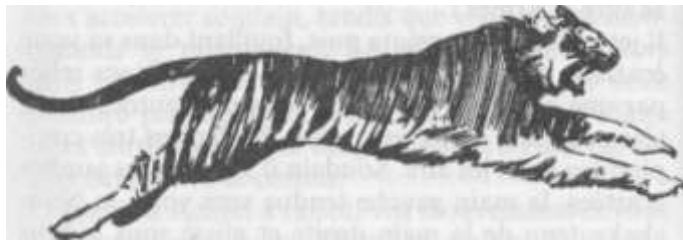
Du tranchant de votre main, endurci par des années d'entraînement, vous frappez la hampe du Naginata. Elle se brise aussitôt comme une brindille sous la puissance de votre Force Intérieure. Aiguchi contemple le bout de bois cassé qu'il tient encore entre les mains et tressaille de surprise. — Remarquable, Ninja ! dit-il, en esquissant un sourire. Mais tu aurais tort d'oublier que je suis un Maître d'Armes !

Il jette alors le Naginata puis, fouillant dans sa veste écarlate, en tire un Nunchaku — deux bâtons reliés par une chaîne — qu'il fait virevolter autour de sa tête et de son corps en traçant des figures très compliquées dans les airs. Soudain il s'arrête, les jambes écartées, la main gauche tendue vers vous, le Nunchaku



177 Aiguchi fait virevolter un Nunchaku en traçant des figures très compliquées dans les airs.

tenu de la main droite et glissé sous le bras droit. Il vous lance alors un sourire mauvais, puis il bondit vers vous d'un saut périlleux. Le Nunchaku siffle vers votre tête ; votre **DEFENSE** est de 8 tandis que vous tentez de parer de vos Manches de Métal. S'il vous touche, il vous causera 1D + 1 points de **DOMMAGES**. Si vous survivez à son attaque, allez-vous tenter un Tourbillon (rendez-vous au [46](#)), un Cheval Ailé (rendez-vous au [89](#)) ou une Morsure du Cobra (rendez-vous au [303](#)) ?



178

Dans une envolée de feuilles mortes, vous vous précipitez en glissant vers ses sabots mais, aussitôt, Azazel fait claquer ses ailes gigantesques dans la nuit et s'élève au-dessus de vous en ruant violemment.

AZAZEL

DOMMAGES : 2D + 1

Votre **DEFENSE** est de 5 contre ses coups de sabot. Si vous survivez à cette attaque, vous parvenez à vous remettre sur pieds tandis qu'Azazel repasse à l'attaque. Si vous possédez la discipline du Yubi-Jutsu, le Brise-Nerfs, et que vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [93](#). Sinon, allez-vous tenter un Cheval Ailé (rendez-vous au [163](#)) ou une Morsure du Serpent (rendez-vous au [156](#)) ?

179

Concentrant le plus d'énergie possible, vous frappez le monstre sur une de ses jointures, lui infligeant ainsi **2** points de **DOMMAGES** supplémentaires.

GOLEM

DEFENSE contre la Patte du Tigre : 4 **ENDURANCE** : 25
DOMMAGES : 2D

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [228](#). Sinon, il vous martèle le corps de ses poings noueux ; votre **DEFENSE** est de **8**. Si vous survivez à son attaque, allez-vous tenter à nouveau une Patte du Tigre (revenez au début de ce paragraphe), un Cheval Ailé (rendez-vous au [191](#)) ou un Tigre Bondissant (rendez-vous au [165](#)) ?

180

Soudain traversé d'un éclair de lucidité, vous vous rappelez que votre chevalière représente également un hippogriffe de la taille du creux. Vous la placez aussitôt dans le trou. Elle s'adapte parfaitement à l'orifice. A ce moment précis, vous entendez un dé clic sourd, et la dalle commence à s'enfoncer dans le sol en grinçant légèrement. Vous franchissez la porte secrète et vous pénétrez dans une grande salle circulaire inondée de lumière ; juste devant vous se trouve la large dalle de pierre du tombeau de l'ancien Seigneur d'Irsmun et, un peu plus loin au centre, se dresse une colonne de marbre sur laquelle repose un fin anneau d'or, orné d'un simple rubis qui étincelle de tous ses feux. Ce doit être cet objet dont on vous a dit qu'il pourrait vous être utile contre l'Usurpateur. Le piédestal est entouré d'un rideau de flammes vacillantes. Un feu à l'évidence d'origine magique, puisqu'il brûle à près d'un mètre du sol dans une aveuglante lumière blanche. Et le plus étrange est que ces flammes paraissent immatérielles ! Vous vous approchez et, prudemment, vous tendez la main. Aussitôt une douleur atroce vous déchire le cœur. Et vous réalisez alors qu'il ne s'agit pas de flammes réelles

mais d'un feu spirituel qui ne peut consumer que votre âme. Si vous possédez une fiole contenant les Eaux de Protection contre les Flammes Spirituelles, rendez-vous au [225](#). Sinon, rendez-vous au [212](#).

181

Le Suprême Grand Maître est un vieil homme affaibli par les ans, mais ses yeux bleu-vert reflètent une grande sagesse. Vous lui présentez le sceau de votre père, l'hippogriffon à damier, et votre marque de naissance. Il vous salue comme principal adversaire à la tyrannie de l'Usurpateur — connaissant évidemment sa propre faiblesse et son inaptitude à s'opposer valablement au despote. Vous discutez avec lui tard dans la nuit, et il vous explique ce qui se passe dans la cité d'Irsmun. — Depuis que ton père, le Maître du Savoir, est mort, l'Usurpateur n'a fait que maltraiter le peuple, éliminant cruellement tous ses opposants et asservissant les paysans. Les fermiers se sont vu confisquer leurs terres, et ils sont devenus des serfs, obligés de donner la moitié de leurs récoltes pour nourrir les Orques et les Halvorques de l'armée de l'Usurpateur. Pour se marier, il faut obtenir l'autorisation de l'Intendant, et elle est très souvent refusée aux fidèles d'Avatar et de Kwon, aussi ne peuvent-ils avoir d'enfants légitimes. Et comme les enfants naturels ne peuvent hériter... En outre, de lourds impôts frappent tout le monde, hormis les disciples de Némésis ;

les habitants sont donc plus ou moins forcés de renoncer à leur croyance et de se tourner vers le mal s'ils veulent échapper à la misère. L'Eglise de Némésis et l'armée de l'Usurpateur ne régneront que par le glaive. Heureusement, ils ne peuvent fermer les temples ni même nous expulser ! Alors ils nous taxent lourdement. Notre pouvoir, vois-tu, peut seulement agir sur les esprits !

— Je suis venu justement pour reconquérir mon trône légitime et rétablir la justice.

— Je ferai mon possible pour t'aider, mais ce ne sera pas suffisant pour renverser le tyran. Il faudrait une révolution pour abattre l'armée et les fidèles de Némésis. Tu sais bien que nous autres, du Temple de Kwon, ne sommes pas très aguerris dans les arts martiaux !

Il vous faut maintenant trouver de l'aide ailleurs. Rendez-vous au [172](#).

182

Soudain, vous heurtez du pied un mince fil tendu en travers du chemin. Si vous possédez la discipline de l'Acrobatie, rendez-vous au [233](#). Sinon, rendez-vous au [239](#).

183

Utilisant votre pouvoir mental, vous vous efforcez d'ignorer Azazel et vous vous relaxez complètement. Les sucs de la racine ont libéré votre esprit des liens étroits qui l'unissaient à votre corps, et vous vous sentez flotter doucement dans l'atmosphère. Vous apercevez au-dessous de vous le sommet de votre propre crâne et Glaivas qui, lui, ne peut vous voir... Azazel s'est transformé en un être de chair et de sang, et vous entendez ses lamentations.

— Aaaouh ! Comme je souffre d'être sur ce plan vital !

Les accents sataniques de la voix d'Azazel vous glacent les sangs bien que vous vous sentiez, en ce moment, étrangement détaché des choses de ce mon-de-là. Il vous semble que Glaivas ralentit, comme frappé soudain de sénilité, au moment où la créature bondit dans les airs, ses ailes éployées projetant sur lui un voile d'ombre plus sombre que la nuit, ses bras démesurés et cornus prêts à réduire votre corps en pulpe humide.

Soudain le vent éthéré emporte votre esprit, mais vous sentez votre corps subir la première attaque d'Azazel. Vous perdez **8**

points d'ENDURANCE lorsque ses bras cornus frappent votre poitrine. Rendez-vous au [344](#).

184

— Je compte rencontrer les marchands, annoncez-vous au Suprême Grand Maître, et leur demander de m'aider.

— Je les connais mal, dit-il, et je n'ai jamais eu affaire à eux. Mais, je sais que tu peux trouver leur porte-parole, Golspiel Bouche d'Argent, dans le magasin d'épices de la rue Basse, près du Jardin. Il faut que tu t'y rendes immédiatement.

Les marchands disposent de nombreux mercenaires ; deux d'entre eux, à la mine patibulaire et en livrée pourpre, vous escortent jusque chez Golspiel. Ce dernier vient juste de conclure-une importante vente de bijoux lorsque vous pénétrez dans son magasin, une espèce de grande halle remplie de marchandises exotiques de provenances diverses. Ses yeux porcins brillent au-dessus d'un nez lourd et busqué, qui disparaît presque entre ses bajoues grasses dont les chairs adipeuses pendent comme des fanons. Agitant doucement ses mains potelées et roses, il sourit à votre arrivée et vous demande d'une voix douce ce que vous avez à vendre. Le détrompant aussitôt, vous montrez à nouveau l'hippogriffon de votre père, le sceau à damier et votre marque de naissance. Il reste méfiant mais vous parvenez finalement à le convaincre que vous êtes bien le fils du Maître du Savoir.

— Je suis venu pour destituer l'Usurpateur et reprendre mon trône légitime. Pour cela, il me faut obtenir le concours de ceux qui ont un rôle important dans cette cité. Vous êtes le chef des marchands...

— Disons simplement le Prévôt, vous interrompt Golspiel.

— ... Et je vous demande de m'aider à organiser la révolution.

Le marchand réfléchit longuement.

— Il vous faudra supprimer tous les impôts et toutes ces taxes qui nous frappent, lorsque vous serez suzerain... Et il serait bien aussi que ceux qui désirent commercer s'adressent à moi pour obtenir leur patente, ne croyez-vous pas ?

Allez-vous lui assurer que vous exaucerez ses désirs en échange de son aide (rendez-vous au [176](#)) ou préférez-vous lui dire que vous allez y penser mais qu'il est encore trop tôt pour faire des promesses (rendez-vous au [168](#))?

185

— Non, non ! hurle la jeune esclave.

Tout en poussant des cris perçants, qui risquent d'ameuter les gardes et de vous faire repérer, elle s'enfuit de la tente. Vous comprenez aussitôt la situation : elle croit que vous êtes venus pour la sacrifier sur l'autel de la Cathédrale Pourpre. Glaivas vous tire en arrière et se précipite au dehors. Vous êtes entouré de centaines de lumières orangées qui semblent danser dans l'obscurité. Les gardes vous prennent immédiatement en chasse, et le Champ des Esclaves s'illumine de torches. Cerné de tous côtés, vous tentez de fuir en courant vers l'est. Finalement, vous parvenez à leur échapper mais, fatigué, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [166](#).

186

Le clochard vous emmène jusqu'au Jardin puis, après vous avoir indiqué l'est, il s'éloigne en boitillant. Rendez-vous au [269](#).

187

Glaivas se défend avec acharnement contre les grotesques Halvorques, l'épée rougie de leur sang. Quatre d'entre eux se précipitent vers vous, leurs lances haut levées, et vous ne pouvez les arrêter. A chaque assaut, vous courez le risque d'être blessé. Vous décidez de leur assener des coups de pied pour vous défendre.

QUATRE HALVORQUES

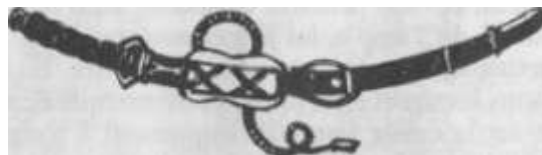
DEFENSE contre les coups de pied : 5 **ENDURANCE** (par Halvorque) : 9 **DOMMAGES** : 1D

A chaque assaut, vous devez Tenter votre Chance avec un seul dé. Si vous obtenez 1 ou 2, vous êtes touché. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [95](#).

188

Allez-vous d'abord examiner le mur pour voir s'il y a moyen d'ouvrir ce qui semble être une porte secrète (rendez-vous au [194](#)) ou préférez-vous franchir la porte de chêne clouté (rendez-vous au [207](#)) ?

La salle du Trône est silencieuse ; il n'y a aucune trace d'Astaroth. Vous apercevez la couronne, toujours coincée contre la statue de Dama, mais vous la laissez où elle est car vous avez maintenant d'autres choses à faire. Les couloirs du Palais sont déserts. Avec votre Garrot, vous étranglez un garde orcaïn qui tentait de vous barrer le chemin de l'esplanade et vous parvenez finalement sans encombre à la tour est. Vous grimpez rapidement l'escalier en colimaçon puis vous arrivez sur le toit au sommet duquel flotte le drapeau de l'Usurpateur, un cerf aux bois vrillés et à la queue barbelée. Tirant sur la corde, vous l'amenez complètement puis vous le coincez à l'abri des remparts. Si vous avez (ou si vous avez eu) une statuette de la déesse Dama, rendez-vous au [100](#). Si vous avez en plus une pièce de monnaie à l'effigie de votre père, rendez-vous au [361](#). Si vous ne possédez que cette pièce, rendez-vous au [370](#). Si vous n'avez aucun de ces objets, rendez-vous au [378](#).



190

Après quelques minutes, vous remarquez une silhouette au milieu des rochers, près du bord de la carrière. Ce doit être Aiguchi ! Vous décidez alors de ramper dans les hautes herbes pour le surprendre par derrière. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [217](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [223](#).

191

Le coup de pied nécessite plus d'énergie que le coup de poing, et vous êtes épuisé. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE pour votre effort dans l'exécution du Cheval Ailé, sauf si votre ENDURANCE est déjà réduite à 1 point.

GOLEM

DEFENSE contre le Cheval Ailé : 5 **ENDURANCE** : 25 **DOMMAGES** :
2D

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [228](#). Sinon, ses poings continuent à vous marteler le visage. Votre **DEFENSE** est de 9. Si vous êtes toujours en vie, allez-vous tenter à nouveau un Cheval Ailé (revenez au début de ce paragraphe), un Tigre Bondissant (rendez-vous au [165](#)) ou une Patte du Tigre (rendez-vous au [179](#))?

192

Au moment de mâcher la racine de mandrake, Azazel se transforme sous vos yeux en un être de chair et de sang et vous entendez ses insupportables lamentations.

— Aaaouh ! Comme je souffre de me trouver sur ce plan vital! hurle-t-il d'une voix à vous glacer les sangs.

Puis tout semble s'accélérer alors que vos propres mouvements se ralentissent. Azazel bondit dans les airs, ses ailes déployées

jetant un voile d'ombre plus sombre que la nuit, prêt à réduire votre corps en charpie sanguinolente à l'aide de ses bras démesurés et cornus. Enfin la racine fait son effet et brouille vos pensées. Vous pouvez essayer d'entrer sur le plan spirituel pour chercher la Voie du Tigre (rendez-vous au [288](#)), reculer en prononçant le Serment du Ninja, le Ninja No Chigiri (rendez-vous au [226](#)), tenter de frapper Azazel d'un Tigre Bondissant (rendez-vous au [234](#)) ou vous abriter derrière un arbre en espérant que le charme se rompra (rendez-vous au [243](#)). Mais, si vous possédez la discipline des Fléchettes Empoisonnées, vous pouvez également tenter de lui en lancer une (rendez-vous au [255](#)).

193

Glaivas manifeste discrètement sa désapprobation lorsque vous promettez à Grisolde de la sauver. La surprise et l'espoir que vous décelez dans sa voix valent bien tous les risques que vous allez courir. Pelotonnée tout contre vous, elle vous tend alors un médaillon caché dans ses cheveux.

— Une vieille femme me l'a offert. Elle m'a assuré qu'il me protégerait. C'est un talisman, m'a-t-elle dit, énonce gravement Grisolde.

De fine porcelaine bleue, en forme de cœur, le médaillon s'ouvre d'une pression de la paume. A l'intérieur, vous distinguez une mèche nattée de cheveux dorés.

— Ce sont les cheveux d'une femme qui n'a jamais menti, explique Grisolde. C'était une sainte ! Garde-le, moi je n'en ai plus besoin puisque tu vas me protéger... Dis, pourquoi tu te caches le visage ?

Sans répondre à sa question, vous la remerciez pour le médaillon et vous le mettez en sûreté dans l'une de vos poches.

— Viens maintenant, nous devons partir, ordonnez-vous.

Suivis de Grisolde, vous sortez de la tente.

— Nous ferions bien d'aller vers le nord et de nous éloigner de la cité, suggère Glaivas. Rendez-vous au [215](#).

194

Vous explorez des doigts le pourtour de la dalle, cherchant un interstice plus grand qui vous permette de l'ouvrir. Si vous possédez la discipline de Détection et de Neutralisation des Pièges, rendez-vous au [290](#). Sinon, rendez-vous au [256](#).

195

Une étincelle tombe sur la robe sèche qui prend feu / aussitôt en crépitant. Soudain, la créature s'anime et rugit, le corps embrasé, puis, ouvrant convulsivement les mains, elle vous relâche. Vous vacillez en arrière, toussant et crachant, la gorge douloureuse. Le gisant se consume totalement et il n'en reste bientôt plus que des cendres. Notez sur votre Feuille d'Aventure que vous possédez maintenant le poignard d'ivoire gravé de runes. Après vous être remis de vos émotions, vous décidez de descendre dans le tunnel pour quitter ces lieux terrifiants. Rendez-vous au [367](#).

196

Vous détournez aisément la lance que vous jette l'un des Halvorques. Rendez-vous au [187](#).

197

Devant votre refus de fuir, Glaivas revient "combattre en jurant. Son épée semble ne troubler en rien Azazel qui le repousse inlassablement à chaque fois que le Ranger veut s'interposer. Azazel se rapproche de plus en plus de vous, claudiquant sur ses sabots fourchus, ses ailes claquant sinistrement dans la nuit. Allez-vous tenter une Queue du Dragon (rendez-vous au [178](#)), un Cheval Ailé (rendez-vous au [163](#)), une Morsure du Cobra

(rendez-vous au [156](#)) ou préférez-vous fuir en laissant Glaivas combattre seul Azazel (rendez-vous au [201](#)) ?

198

La porte s'ouvre brusquement sur Doré le Jeune. Il a réussi, tout seul, à se tailler un chemin jusqu'à la salle du Trône, en dépit des nombreux gardes. — J'ai perçu le mal de loin ! dit-il fièrement. Heureux de vous retrouver de nouveau, le Faucheur et Astaroth ! Mais j'ai bien peur que ce ne soit la dernière fois, pour vous s'entend ! Il se rue alors à l'attaque, son impressionnante épée décrivant des cercles brillants et mortels tandis qu'il affronte simultanément Astaroth et les Démons du Crépuscule. Vous devez combattre le Faucheur. Une fois encore, puisqu'il est trop grand pour que vos poings puissent l'atteindre, vous décidez de vous défendre à coups de pied.

LE FAUCHEUR, DEMON CENTAURE DEFENSE contre le Tigre Bondissant : 7 **DEFENSE** contre la Queue du Dragon : 5
ENDURANCE : 22 **DOMMAGES** : 2D + 2

Tant qu'il n'est pas en enfer, vos coups affectent le Faucheur comme s'il était un monstre ordinaire, bien que la Force Intérieure ne lui fasse aucun effet. Le médaillon et l'anneau de rubis vous protègent, comme ils l'ont fait contre Astaroth, au moment où, reculant brusquement, le Démon Centaure se met à ruer pour vous briser le crâne de ses sabots de fer. Votre **DEFENSE** est de 7 — ou de 8 si vous possédez la discipline de l'Acrobatie — lorsque vous sautez de côté pour l'éviter.

Si le Faucheur continue à attaquer, vous devez à nouveau le frapper. Si vous êtes vainqueur, le Faucheur disparaît, banni du plan éthéré et il ne reste qu'Astaroth. Doré le Jeune est blessé et trop fatigué pour poursuivre la lutte. Vous devez combattre à nouveau Astaroth, heureusement affaibli par les coups du Paladin. Vous choisissez de le frapper d'un Poing de Fer.

ASTAROTH

DEFENSE contre le Poing de Fer : **8** **ENDURANCE** : **6** **DOMMAGES** :
3D

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [388](#). Si Astaroth poursuit le combat, vous tentez d'éviter ses mâchoires. Votre **DEFENSE** est de **8**. Et vous devez le frapper jusqu'à ce que vous soyez victorieux.

199

Votre voyage vers la cité d'Irsmun dure plusieurs jours et se passe sans incidents. Vous en profitez pour vous reposer et récupérer ainsi jusqu'à 10 points d'**ENDURANCE**. Les murs d'Irsmun apparaissent enfin à l'horizon... Rendez-vous au [236](#).

200

Aussi vif que l'éclair, vous lancez le Shuriken d'argent avec force et précision. Il frappe le Loup-Garou en pleine poitrine et sa réaction est immédiate."Il recule tout d'abord, hurlant à la mort, puis il parvient à se débarrasser de l'étoile mortelle qui semble le faire souffrir atrocement, à l'aide de ses griffes. Notez qu'il a perdu 7 points d'**ENDURANCE**. Vous saisissez aussitôt cette occasion pour passer à l'attaque. Allez-vous tenter le Poing de Fer (rendez-vous au [67](#)), l'Eclair Brisé (rendez-vous au [219](#)) ou les Dents du Tigre (rendez-vous au [364](#)) ?

201

Tandis que vous courez à travers bois, vous entendez le cri de guerre de Glaivas, puis plus rien. Vous courez de plus belle afin de mettre le plus de distance possible entre eux et vous mais, contrairement à Glaivas, vous avez du mal à vous orienter dans une forêt inconnue. Finalement, vous parvenez dans une grande clairière éclairée par la lune. Au centre, vous découvrez une ancienne tombe. Après avoir déchiffré les quelques runes qui y sont gravées, un frisson de terreur vous parcourt l'échine : vous

êtes tombé sur la Crypte d'Arkadan. Vous vous souvenez alors de l'avertissement du Ranger et vous cherchez donc à fuir, mais il est déjà trop tard ! Vous êtes paralysé, comme enraciné sur place. Vous regardez autour de vous. Vous apercevez alors un petit tas de poussière et vous remarquez que les angles du tombeau sont supportés par des crânes humains. Soudain, Azazel fond sur vous, ses grandes ailes éclipsant un instant les blafards rayons de lune.

— Ma mission est remplie ! hurle-t-il en ricanant avant de disparaître. Vous ne pourrez jamais plus repartir...

202

— Qui es-tu ?

Allez-vous, pour toute réponse, lui lancer un Shuri-ken (rendez-vous au [274](#)), lui dire que certains vous appellent *le Ninja* et que vous vénerez Kwon le Rédempteur (rendez-vous au [160](#)), lui annoncer que votre nom est *Malvolio* et que vous adorez Némésis, le Seigneur de la Flamme Purificatrice (rendez-vous au [141](#)) ou que ceux qui vous connaissent bien vous surnomment *le Réserve* et que vous honorez Innoka, l'Ami de Tous (rendez-vous au [129](#)) ?

203

Vous tentez de bloquer la première des lances mais vous la manquez et elle se plante brutalement dans votre cuisse : vous tombez en arrière. Vous êtes cloué au sol par deux autres lances : l'une vous a transpercé de part en part. Les Halvorques se précipitent alors pour vous fouetter à mort. Heureusement, vous avez déjà perdu connaissance...

204

Vous avancez prudemment vers la carrière sans cesser de surveiller les alentours, lorsque vous entendez soudain un son aigu. Vous vous immobilisez et vous apercevez la silhouette

d'Aiguchi se profiler sur les pierres, son arc à la main. Vous comprenez alors qu'il utilise des flèches à Bulbe Bourdonnant, qui sifflent dans l'air. Si vous possédez-vous la discipline de l'Œil d'Aigle, rendez-vous au [63](#). Sinon, rendez-vous au [92](#).

205

— Je viens de l'île des Songes Paisibles, expliquez-vous au clochard.

— Jamais entendu parler ! bougonne-t-il.

Il vous fait tourner à gauche une centaine de mètres plus loin, et emprunter un passage voûté qui mène à une cour pavée. Alors, il se jette au sol brusquement et siffle. Si vous possédez la discipline de l'Acrobatie, rendez-vous au [24](#). Sinon, vous êtes aussitôt encerclé par les soldats de l'Usurpateur, car le clochard vous a amené à l'intérieur de la caserne. Malgré une lutte acharnée, vous finissez par succomber sous le nombre et vous êtes emmené, étroitement ligoté, au Palais. Si vous possédez la discipline de l'Évasion, rendez-vous au [8](#). Sinon, lorsqu'on découvre votre marque de naissance, l'Usurpateur ordonne de vous torturer très longtemps. Pour le priver de ce plaisir vous mordez violemment la langue et vous mourez très vite, saigné à mort.

206

Glaivas hoche la tête puis se penche en avant pour allumer une lampe afin d'éclairer la jeune fille. Son visage, bien que décharné, est assez joli. Lorsque la petite flamme s'éteint, un instant aveuglée, elle ne peut plus rien voir jusqu'à ce que ses yeux s'habituent de nouveau. Elle vous cherche en tâtonnant dans l'obscurité, mais vous avez déjà fui sans bruit, invisibles dans la nuit, et quelque peu honteux. — Nous pourrions peut-être remonter au nord, vers les montagnes ? vous suggère Glaivas. Allez-vous suivre son conseil (rendez-vous au [123](#)) ou préférez-vous continuer vers l'est (rendez-vous au [166](#))?



207 Dans une pièce vous apercevez, assis derrière un grand bureau sculpté, un étrange personnage, vêtu d'une robe pourpre bordée d'or.

Vous vous approchez prudemment de la porte pour écouter mais aucun bruit ne vous parvient. Vous posez alors la main sur la poignée et vous la tournez brusquement. Vous pénétrez dans une pièce richement décorée dont les murs sont garnis de rayonnages chargés de livres anciens et de parchemins. Au fond, vous apercevez, assis derrière un grand bureau sculpté, un étrange personnage, vêtu d'une robe pourpre bordée d'or. Surpris par votre entrée soudaine, il lève vers vous des yeux blancs où brillent les deux perles noires des pupilles. Vous prenez votre temps pour le détailler : un crâne totalement chauve à la peau pâle et tachetée, un nez plat percé de deux narines d'où partent cinq tentacules d'une cinquantaine de centimètres qui ondulent horriblement au-dessus de la bouche petite et ronde, découvrant des dents pointues, tout cela rend son visage hideux et répugnant. Ses mains, terminées par trois longs et fins tentacules, sont posées sur un antique grimoire ouvert. En fouillant dans vos souvenirs de gravures anciennes, vous reconnaissez en lui un Vieux, une créature dont la race habite les profondeurs du Rift. Connus pour être très malveillants et intrigants, ils sont les chefs absolus — après les dieux — de tous les démons d'Orb. Le Vieux se dresse alors lentement.

— Quel plaisir inespéré ! Bienvenue ! Bienvenue ! dit-il d'une voix sifflante et visqueuse. Tu es sans doute le Ninja, le... hum... «légitime» héritier du trône d'Irsmun. J'ai beaucoup entendu parler de toi. Ni moi, ni celui que tu appelles l'Usurpateur n'espérons que tu arriverais si loin. Il semblerait que tu aies plus de ressources que nous ne l'avions cru. Je n'en aurai que plus de plaisir à t'éliminer !

Votre esprit est atteint par une violente décharge d'énergie mentale et vous comprenez aussitôt que le Vieux utilise contre vous ses pouvoirs psychiques. Votre esprit se met littéralement à fondre sous la force mentale imposante du Vieux. Vous êtes absolument incapable de bouger, votre volonté totalement

annihilée. S'il vous reste encore un peu de Force Intérieure, rendez-vous au [323](#). Sinon, rendez-vous au [335](#).

208

Gwyneth hoche la tête :

— Tu peux compter sur l'aide du Temple de Dama et de ses deux mille soldats.

— Une fois que j'aurai tué de mes mains l'Usurpateur, j'amènerai son drapeau qui flotte sur le Palais. Ce sera le signal de passer à l'attaque, lui expliquez-vous.

Vous discutez quelque temps encore des différentes tactiques envisageables. Elle vous confie que si l'Usurpateur a une armée de cinq mille hommes, humains et Orques, tous ne resteront pas loyaux. Elle vous semble être un véritable chef de guerre, et vous sentez qu'elle méprise l'Usurpateur de tout son cœur. Vous quittez le Temple assez réconforté, emportant une petite statuette de la déesse Dama que Gwyneth vous a offerte en témoignage de son aide. (N'oubliez pas de le noter sur votre Feuille d'Aventure.)

Vous pouvez retourner au Temple de Kwon et demander au Grand Maître de vous aider à rencontrer une faction que vous n'avez pas encore contactée, soit les prêtres du Temple du Temps (rendez-vous au [394](#)), soit les marchands à la chambre de commerce (rendez-vous au [184](#)). Mais vous pouvez également tenter de soulever la population (rendez-vous au [68](#)). Si vous pensez avoir déjà obtenu le soutien nécessaire, vous faites vos derniers préparatifs pour l'assassinat de l'Usurpateur (rendez-vous au [9](#)).

209

Glaivas vous conduit dans une partie très touffue de la forêt, et seule votre nyctâlopie vous permet de trouver votre chemin dans l'obscurité. Ici, Azazel ne peut se servir de ses ailes, trop grandes

pojar être' déployées. Cependant il ne renonce pas. Il vous suit à la trace, survolant les arbres et poussant sans cesse des hurlements de dépit rageur qui vous font frissonner.

— Je dois avoir de la fièvre, dites-vous soudain à Glaivas. Je suis en sueur.

— Encore un tour d'Azazel, répond Glaivas. Je brûle intérieurement moi aussi. Il serait temps de demander l'aide de l'Esprit du Tigre.

Si vous avez déjà mangé la racine de mandrake, rendez-vous au 1-32. Sinon, après en avoir mâché un morceau, allez-vous tenter de vous transporter sur le plan spirituel par votre seule force de volonté (rendez-vous au [147](#)) ou préférez-vous vous relaxer par la méditation afin de libérer votre esprit (rendez-vous au [277](#))?

210

Vous vous débâtez maladroitement avec le silex et l'amadou tandis qu'il resserre son étreinte. Vous avez de plus en plus de mal à respirer, vos poumons sont près d'éclater. Vous parvenez enfin à faire jaillir une étincelle et vous approchez l'amadou de sa robe. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [195](#). Si vous êtes Malchanceux, son vêtement ne s'enflamme pas et, lentement étranglé, vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. S'il vous reste encore un souffle de vie, vous pouvez tenter à nouveau de le brûler (retournez au début de ce paragraphe), ou plonger votre poignard dans sa poitrine (rendez-vous au [398](#)) ou, si vous ne l'avez pas encore fait, essayer une Patte du Tigre pour lui faire lâcher prise (rendez-vous au [382](#)).

211

Cette fois, vous avez réussi à assommer le Golem, qui s'effondre lourdement sur l'herbe humide de rosée avant de disparaître une fois encore. Vous reprenez difficilement votre souffle, dans un silence de mort. Soudain, à travers le brouillard, vous apercevez

une silhouette indistincte : c'est encore le Golem qui, de sa démarche vacillante, s'avance vers vous.

— Mon nom est Tous, et je suis Légion ! répète-t-il sourdement d'une voix rauque et coassante.

Vous vous demandez combien de fois vous allez devoir combattre ce monstre et, pris de panique, vous décidez de fuir pour récupérer des forces et réfléchir. Rendez-vous au [230](#).

212

Allez-vous sortir par la porte en chêne clouté de cuivre (rendez-vous au [207](#)) ou vous précipiter à travers les flammes pour tenter d'attraper l'anneau (rendez-vous au [235](#))?

213

Après plusieurs jours de marche, vous distinguez à l'horizon les murailles bleutées d'Irsmun.

— Adieu, je dois maintenant retourner au bord du Rift, vous dit Doré le Jeune, mais je reviendrai ! Puisses-tu ne jamais dévier du droit et étroit chemin qui conduit aux Sept Cieux !

Vous mettez pied à terre, vous le saluez et le regardez s'éloigner au galop. Rendez-vous au [236](#).

214

Gwyneth vous regarde d'un air sévère et vous déclare : ,

— Le sang du Maître du Savoir ne coule certainement pas dans les veines de son fils. Si je t'écoutais, tu me laisserais entraîner ma cité vers le chaos et la révolution en échange d'une promesse que tu ne peux pas tenir, et je ne le veux pas. Sors d'ici et ne remets plus jamais les pieds dans le temple sacré de la Loi.

Comprenant qu'aucun argument ne la fera revenir sur sa décision, vous vous résignez à fomenter la révolution sans l'aide

des Palaches. Si vous désirez contacter une nouvelle faction, allez-vous rencontrer les prêtres du Temple du Temps (rendez-vous au [394](#)), les marchands à la chambre de commerce (rendez-vous au [184](#)) ? Mais vous pouvez également essayer de soulever la population (rendez-vous au [68](#)). Si vous pensez avoir déjà obtenu le soutien nécessaire, vous allez faire vos derniers préparatifs pour l'assassinat de l'Usurpateur (rendez-vous au [9](#)).

215

Vous courez pendant plusieurs kilomètres en direction des montagnes qui s'élèvent au loin, portant Grisolde à tour de rôle — elle n'est vraiment pas bien lourde — lorsqu'elle est trop fatiguée. Grâce à votre ouïe développée, vous entendez des sabots qui se rapprochent et vous avez la prémonition d'un malheur. Grisolde se met à geindre.

— Quatre chevaux ! murmurez-vous à Glaivas.

— Us nous ont retrouvés ! Nous devons leur résister.

Vous faites descendre Grisolde de votre dos et vous courez vous réfugier à l'entrée d'un canyon étroit, flanqué de falaises escarpées. Là, vous attendez. Rendez-vous au [268](#).

216

Le clochard s'approche de vous en boitant et glisse rapidement la pièce dans l'une des poches de sa culotte déchirée.

— Je peux t'indiquer une bonne auberge, dit-il en souriant obséquieusement, le visage sillonné de rides sales.

Allez-vous plutôt lui demander de vous conduire au Temple de Kwon en échange d'une autre pièce d'or (rendez-vous au [377](#)), lui dire que vous cherchez effectivement une auberge tranquille pour passer la nuit (rendez-vous au [343](#)) ou préférez-vous simplement le remercier de son offre et passer votre chemin (rendez-vous au [317](#)) ?

217

Sans faire de bruit, vous contournez la position du Maître d'Armes, puis vous vous faufilez, toujours en silence, à travers les pierres éboulées du bord de la carrière jusqu'à n'être plus qu'à cinq mètres d'Aigu-chi. L'arc à la main, prêt à tirer, il s'est accroupi derrière un large rocher, relevant la tête de temps à autre pour surveiller le terrain à découvert devant lui. Si vous décidez de lui lancer un Shuriken, rendez-vous au [415](#). Si vous possédez la discipline des Fléchettes Empoisonnées, vous pouvez tenter d'en projeter une dans sa direction, bien qu'il soit encore très loin de vous (rendez-vous au [148](#)). Mais vous pouvez également tenter de vous en rapprocher en rampant silencieusement (rendez-vous au [173](#)).

218

L'épée de Glaivas se plante dans une de ses ailes en même temps que vous lui portez un Tigre Bondissant en plein visage. Aussitôt résonne sourdement le Glas de la Cité d'Acier de Dis/notez-le). Tout semble soudain s'accélérer tandis que vos propres mouvements se ralentissent puis, l'effet s'estompant, vous parvenez à éviter le coup de faux des bras cornus d'Azazel. Malheureusement, ni l'épée du Ranger ni même vos coups ne semblent avoir atteint Azazel.

— Impossible de le blesser, reconnaît Glaivas. Mais il ne peut rester très longtemps sur ce plan ! Suis-moi, vite ! hurle-t-il alors avant de fuir. Allez-vous le suivre (rendez-vous au [209](#)) ou préférez-vous rester là et combattre (rendez-vous au [197](#))?

219

Deux fois de suite, vous expédiez vos pieds dans les mâchoires de votre assaillant tandis qu'il tente de vous faucher de ses pattes griffues.

LOUP-GAROU

DEFENSE contre l'Eclair Brisé : 7 **ENDURANCE** : 14

DOMMAGES: 1D + 2

Si vous le tuez, rendez-vous au [57](#). Mais s'il est encore vivant, il vous attrape la jambe et plante ses crocs dans votre cheville au moment où vous levez le pied pour frapper à nouveau. Votre **DEFENSE** est de 6. Si vous parvenez à vous libérer, allez-vous le frapper à nouveau du pied (retournez au début de ce paragraphe), du poing (rendez-vous au [67](#)) ou préférez-vous tenter une mise à terre (rendez-vous au [364](#))?

220

Gwyneth vous regarde d'un air sévère : — Le sang du Maître du Savoir ne coule certainement pas dans les veines de son fils. Si je t'écoutais, tu me laisserais entraîner ma cité vers le chaos et la révolution en échange de ces babioles. Sors d'ici et ne remets plus jamais les pieds dans le temple sacré de la Loi.

Comprenant qu'aucun argument ne la fera revenir sur sa décision, vous vous résignez à fomenter la révolution sans l'aide des Palaches. Si vous désirez contacter une nouvelle faction, allez-vous rencontrer les prêtres du-Temple du Temps (rendez-vous au [394](#)), ou les marchands à la chambre de commerce (rendez-vous au [184](#)) ? Mais vous pouvez également essayer de soulever la population (rendez-vous au [68](#)). Si vous pensez avoir déjà obtenu le soutien nécessaire, vous allez faire vos derniers préparatifs pour l'assassinat de l'Usurpateur (rendez-vous au [9](#)).

221

Le clochard vous reconnaît immédiatement lorsque vous pénétrez dans la salle bondée. Ce n'est pas du tout un clochard, mais un agent de l'Usurpateur et il vous dénonce comme traître et comme agitateur. Aussitôt, les Orques et les Halvorques se précipitent sur vous. Vous tentez alors de fuir mais la porte est étroitement surveillée par les homme-loups. Ceinturé par

derrière et succombant sous le nombre, vous vous défendez cependant vaillamment jusqu'à ce qu'un coup de patte griffue vous tranche la gorge.

222

Vous interceptez adroitement une première lance et vous en écartez deux d'un revers de main sur la hampe. De nombreuses autres se perdent dans la haie ou se plantent dans le sol à vos pieds. Il ne reste bientôt plus que cinq HalvOrques armés. Vous vous glissez dans les blés en rampant, puis vous surgissez au milieu des gardes surpris, leur portant aussitôt une grêle de coups mortels. Eîê quelques secondes, vous réussissez à désarmer, tuer ou mettre en fuite les HalvOrques, dont les nerfs de bœufs se révèlent de bien piètres armes, et vous n'avez perdu que 2 points d'**ENDURANCE**. Maintenant, allez-vous escalader la palissade en contournant les Murs de l'Ombre par le sud (rendez-vous au [144](#)) ou tenter à nouveau de retrouver Glaivas (rendez-vous au [133](#)) ?

223

Alors que vous rampez silencieusement vers la carrière, vous sentez soudain une présence. Vous levez les yeux juste à temps pour voir Aiguchi se dresser au-dessus de vous. Poussant un cri de triomphe, il s'apprête à vous clouer au sol de sa lance à lame courbe, le Naginata. Vous roulez aussitôt sur le côté puis vous bondissez sur vos pieds, évitant adroitement le Naginata qui se plante dans le sol. — On a essayé de me prendre par trahison, hein, maudit Ninja ! Je vais te le faire payer ! Il s'approche alors de vous, se déplaçant de côté comme un crabe, sa lance toujours inexorablement pointée vers votre gorge. Vous vous mettez à tourner lentement l'un autour de l'autre, les yeux dans les yeux. Il se fend brusquement et vous porte, à la vitesse de l'éclair, un coup de son arme redoutable. Du bras, vous parvenez heureusement à en dévier la trajectoire, un court instant à portée du Naginata. Si vous possédez la discipline du Yubi-Jutsu, vous comprenez qu'il est trop rapide pour que vous puissiez exécuter

le Brise-Nerfs avec précision. Vous devrez d'abord le ralentir. Allez-vous tenter le Tigre Bondissant (rendez-vous au [56](#)), la Patte du Tigre (rendez-vous au [38](#)) ou les Dents du Tigre (rendez-vous au [22](#)) ? Mais vous pouvez également attendre le moment favorable pour essayer de briser son Naginata, en faisant appel à votre Force Intérieure (rendez-vous au [10](#)).

224

Vous vous défendez vaillamment, et les incantations de Glaivas semblent avoir réussi à éliminer l'un des Seigneurs de Guerre qui se transforme immédiatement en poussière grâce au sort de Résurrection des Morts. Cependant, vous avez beau parer, esquiver et frapper, le froid toucher du Spectre absorbe progressivement votre énergie., vitale, vous laissant finalement frissonnant et glacé. Toute volonté de résister vous a abandonné, vous devenez une nouvelle ombre au service du Chevalier des Esprits qui vous a vaincu.

225

Vous buvez avidement le contenu de la bouteille, espérant que ces Eaux vous permettront de traverser sans danger. Le liquide n'a aucun goût particulier et vous ne vous sentez pas différent. Néanmoins, vous vous approchez des flammes et, vous armant de courage, vous y pénétrez. Vous parvenez à vous emparer sans problème de l'anneau d'or sur le socle et vous poussez un soupir de soulagement. Vous le placez alors sur votre tête, sous votre cagoule. Il ne semble faire aucun effet, cependant vous êtes certain qu'il s'agit de l'objet dont on vous a dit qu'il vous serait utile contre l'Usurpateur. Vous quittez la pièce et vous vous retrouvez devant la porte de chêne. Vous n'avez d'autre choix que de la franchir. Rendez-vous au [207](#).

226

Prononcer le Serment du Ninja renforce votre résolution, mais ne modifie pas le sort de ralentissement que vous a jeté Azazel. Vous plongez de côté trop lentement, et il parvient à s'abattre sur vous, vous fauchant de ses bras cornus. Rendez-vous au [396](#)..

227

L'homme se penche en avant : — Qui es-tu ? Et, si tu n'es païen, à quel divin esprit es-tu fidèle ?

Il semble demander quel est votre dieu ! Allez-vous refuser de répondre (rendez-vous au [171](#)), dire que certains vous appellent *le Ninja* et que vous vénerez Kwon le Rédempteur (rendez-vous au 160), déclarer que votre nom est *Malvolio* et que vous adorez Némésis, le Seigneur de la Flamme Purificatrice (rendez-vous au 141) ou annoncer que ceux qui vous connaissent bien vous surnomment *le Réservé* et que vous honorez Innoka, l'Ami de Tous (rendez-vous au [129](#))?

228

Une fois de plus le Golem disparaît. La poitrine vous brûle et vous aspirez de longues bouffées d'air pour reprendre votre souffle, attendant de voir s'il va encore revenir. Comme rien ne se produit vous poussez un soupir de soulagement, mais vous reprenez aussitôt votre respiration lorsque vous apercevez de nouveau la silhouette honnie qui s'approche.

— Mon nom est Tous et je suis Légion ! scande le Golem à chaque pas qu'il fait vers vous.

Vous reculez lentement avant de vous mettre à courir à perdre haleine, suivi de loin par la créature vacillante et implacable. Au bout de plusieurs kilomètres, vous vous arrêtez pour souffler, épuisé, mais le Golem est toujours là. Si vous désirez à nouveau le combattre et découvrir s'il lui reste encore une vie, rendez-vous au [259](#). Si vous souhaitez obtenir une aide divine, rendez-

vous au [348](#). Si vous préférez aller vers les Montagnes d'Horn pour voir s'il va escalader le pic à votre poursuite, rendez-vous au [357](#).

229

Vous bondissez en arrière au moment où le Faucheur rue des quatre fers et vous manque, brisant le marbre d'une colonne. Alors, Astaroth et le Faucheur crient en chœur :

— Hazarbul et Mazarbul, Démons du Crépuscule, venez à nous !

Si vous êtes arrivé à Irsmun sur le cheval pie d'un paladin, rendez-vous au [198](#). S'il vous reste de la potion de guérison, c'est le moment d'en boire car deux horribles créatures apparaissent soudain devant le trône, deux hyènes au rire sarcastique, aussi grandes que les portes du Temple du Rocher. Leurs yeux brûlant d'un feu liquide vous fixent méchamment, elles sont prêtes à bondir. Sinon, vous devez tenter autre chose car vos chances de vous en sortir se réduisent considérablement. Si vous avez un poignard gravé de runes magiques et que vous désiriez l'utiliser, rendez-vous au [121](#). Si vous souhaitez brandir la chevalière de votre père en demandant à son esprit de vous aider, rendez-vous au 90.- Enfin, si vous possédiez une statuette de Dama et que vous désiriez prier, rendez-vous au [75](#).

230

Vous enfonçant dans le brouillard, vous entendez les pas lourds du Golem qui continue d'avancer derrière vous. Vous comprenez qu'il ne vous lâchera pas avant de vous avoir tué et qu'il peut fort bien vous suivre ainsi jusqu'aux confins d'Orb. Il serait également fou d'entraîner ce monstre vers Irsmun. A tout moment, il risque d'attirer sûrement votre attention de vos ennemis et, tant qu'il vous suivra, vous ne pourrez vous reposer, de peur de vous réveiller avec ses-mains sur votre gorge. Vous devez élaborer un plan ou le combattre à mort. Rendez-vous au [240](#).

231

Lorsque le Spectre se rue sur vous, vous débouchez le flacon d'eau bénite que Glaivas vous a donné et vous la jetez au visage du Spectre Chevalier. Tentez votre Chance. Le Spectre ne fait aucun mouvement pour se défendre, vous devez sortir au moins 6 pour le toucher. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [246](#). Sinon, vous allez devoir l'attaquer en utilisant votre habileté dans les arts martiaux (rendez-vous au [224](#)).

232

— Et que comptes-tu faire du Temple de Dama, une fois que tu seras Suzerain d'Irsmun ? vous demande alors Gwyneth, impassible.

A l'expression de son visage, vous ne sauriez dire si votre proposition l'intéresse ou si elle hésite encore à jeter ses forces dans la bataille. Si vous possédez des rubis, une potion de guérison ou un poignard gravé de runes magiques, vous pouvez lui offrir, en lui expliquant qu'il ne s'agit que d'une faible partie de ce qu'elle pourrait obtenir en récompense de son soutien. Rendez-vous au [220](#). Mais vous pouvez également lui affirmer que vous rétablirez les coutumes et les lois en usage sous votre père (rendez-vous au [208](#)).

233

Vous bondissez brusquement en arrière au moment précis où une lourde masse d'armes jaillit d'un tas de feuilles mortes et vient frapper l'endroit précis où vous vous trouviez un quart de seconde auparavant. Après avoir recouvré votre sang-froid, vous repartez dans la forêt, et vous en atteignez rapidement la lisière. Un peu plus loin, au-delà des hautes herbes qui ondulent doucement, vous distinguez de gros blocs de pierre crayeuse et des entassements de cailloux qui marquent les limites de la carrière du Chasseur. Allez-vous explorer la carrière, où vous pourrez peut-être vous cacher (rendez-vous au [204](#)), ou

préférez-vous rester sur place et attendre la suite des événements (rendez-vous au [190](#)) ?

234

Vous avez soudain l'impression de voler dans les airs aussi lentement qu'un nuage un jour sans vent, et, lorsque votre talon rencontre la figure d'Azazel, il vous étreint à la vitesse de l'éclair de ses bras cornus comme des pinces qui vous transpercent les flancs, et il vous soulève du sol. Vous perdez 9 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes encore vivant, vous entendez Glaivas hurler désespérément : — Vite, entonne un chant de joie contre sa magie ! Si vous commencez à chanter, rendez-vous au [418](#). Sinon Azazel vous projette au sol de ses sabots fourchus. Vous vous redressez lentement et vous tentez de fuir. Rendez-vous au [201](#).

235

Prenant votre élan, vous bondissez vers le socle. Vous vous retrouvez, hurlant de douleur, au milieu des flammes qui grésillent et lèchent vos vêtements ; telles des milliers d'aiguilles, elles piquent chaque parcelle de votre corps tandis que la chaleur épouvantable dessèche votre esprit. Vous souffrez tellement que vous pouvez à peine bouger. Désespérément, vous faites appel à toute votre énergie. S'il vous reste encore un peu de Force Intérieure, rendez-vous au [247](#). Sinon, rendez-vous au [265](#).

236

Vous sortez de votre sac un capuchon et une veste blanche sans manches puis, avant de passer les portes de la cité, vous enlevez vos chaussures, car le légitime Suzerain d'Irsmun doit pénétrer dans sa ville pieds nus, humblement. Située au milieu d'une riche région agricole où poussent toutes sortes de plantes multicolores, Irsmun est connue dans le Manmarch pour la qualité de ses tissages et de ses teintures destinés à la fabrication de tapis, toiles ou même broderies. A mesure que vous approchez des remparts — une solide enceinte de pierre rouge que dominant

des tours placées à intervalles réguliers — vous découvrez que les habitants sont de races et de types divers : certains très blonds, d'autres, au contraire, ont des yeux sombres et des cheveux noirs de jais. Vous êtes même surpris de distinguer chez quelques paysans l'allure pataude des orcaïns ou encore le visage sans nez des HalvOrques. Arrivé à la Grande Porte Sud — une arche triomphale à double herse, surmontée de deux tours trapues sur laquelle est gravée l'épigraphe suivante : *En mémoire des victoires du peuple d'Irsmun sur les Forces Mauvaises du Rift*

— vous étudiez attentivement la garde. Composée d'une dizaine d'Halvorques vigilants sous les ordres d'un prêtre vêtu de la robe noire brodée du cyclone de Némésis, elle vous semble bien importante pour une cité en temps de paix. Vous attendez le crépuscule et vous profitez de la relève et de l'afflux des paysans de retour des champs pour vous glisser dans la ville sans être remarqué. Rendez-vous au [244](#).

237

— Qui es-tu ? demandez-vous.

— Mon nom est Doré le Jeune, de l'Ordre des Chevaliers Paladins de la Tenure du Dragon.

La voix semble être celle d'un jeune homme et, bien que son propos soit ordinaire, cet accent et ce nom sont étrangers au Manmarch. Rendez-vous au [202](#).

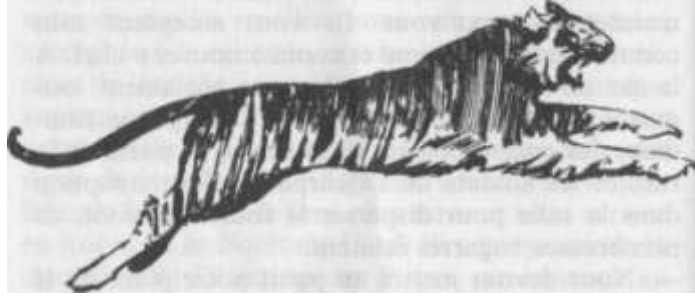
238

Grâce à votre Entraînement de l'Ame, vous savez que le clochard ment. En fait, vous voyez clairement maintenant que son infirmité est feinte et qu'il n'est pas plus clochard que vous. A sa façon de regarder nerveusement du coin de l'œil à chaque instant et à son comportement fort éloigné de celui d'un paria de la société, il semble plutôt craindre qu'on ne découvre sa véritable identité. Vous avez l'intuition soudaine que c'est peut-être l'occasion d'obtenir des renseignements intéressants. Profitant

de l'obscurité d'une ruelle, vous l'assomez d'un coup précis derrière la nuque, puis vous le tirez à l'ombre d'une maison. En attendant qu'il reprenne tout à fait connaissance, vous glissez votre Garrot autour de son cou et vous serrez. Il commence par mentir en se disant voleur puis, comme vous ne relâchez pas votre prise, il finit par avouer qu'il est l'un des agents secrets chargés de dénoncer ceux qui s'opposent à l'Usurpateur. Il vous montre, tatouée sur le coude, la marque jaune que portent tous les agents du tyran. Vous apprenez aussi qu'on peut toujours les trouver dans deux des plus grandes auberges de la ville, l'Auberge de la Flamme Purificatrice — que fréquentent uniquement les adorateurs de Némésis — et l'Hostellerie de la Marge où vont la plupart des étrangers. Lorsque, finalement, il vous indique le moyen d'arriver au Temple, vous serrez le Garrot. Il en sait trop sur vous ! Dissimulant son corps, vous vous précipitez vers le Jardin puis vous tournez à l'est. Vous avez porté le premier coup contre l'Usurpateur. Rendez-vous au [269](#).

239

Une masse d'armes jaillit brusquement du sol, faisant virevolter les feuilles mortes de tous côtés. Vous tentez de l'éviter mais elle vous frappe violemment à l'épaule, l'entaillant quelque peu et vous faisant perdre l'équilibre. Vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes encore vivant, après vous être relevé, vous vous reposez un moment puis, ayant bientôt récupéré, vous poursuivez votre route jusqu'à la lisière de la forêt. Un peu plus loin, au-delà des hautes herbes qui ondulent doucement, vous distinguez de gros blocs de pierre crayeuse et des entassements de cailloux qui marquent les limites de la carrière du Chasseur. Allez-vous explorer la carrière où vous pourrez peut-être vous cacher (rendez-vous au [204](#)) ou rester sur place et attendre la suite des événements (rendez-vous au [190](#)) ?

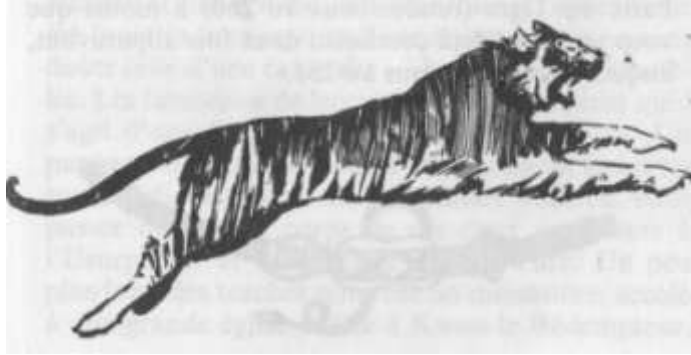


240

Vous courez sans vous arrêter pendant des kilomètres et, progressivement, les brumes matinales se dissipent au soleil. Jetant un regard derrière vous, vous apercevez le Golem qui vous suit à pas lourds, une centaine de mètres plus loin. Vous vous cachez alors dans un taillis pour savoir s'il abandonnera la poursuite en ne vous voyant plus mais le monstre continue d'avancer inexorablement vers vous. Vous repartez en courant. Le Golem ne semble jamais fatigué, en revanche vous commencez à transpirer abondamment. Une heure plus tard, vous avez pris suffisamment d'avance pour pouvoir élaborer une nouvelle tactique. Vous aurez peut-être la chance de parvenir à l'arrêter définitivement si vous l'attaquez à nouveau (rendez-vous au [259](#)). Mais vous pouvez également essayer d'obtenir l'aide des dieux en priant (rendez-vous au [348](#)), plonger dans une rivière pour voir s'il vous y suivra et s'y noiera (rendez-vous au [270](#)) ou encore vous diriger vers les Montagnes d'Horn en espérant qu'il tombe au cours de l'escalade (rendez-vous au [357](#)).

241

Les Orques se rendent vite compte de leur erreur ! L'épée de Glaivas siffle et tranche, faisant jaillir le sang orcain ; de votre côté, frappant du poing et du pied, vous en tuez deux. Soudain, un Orque vous frappe par derrière. Votre **DEFENSE** est de 6 et, si vous êtes touché, l'Orque vous inflige 1D **DOMMAGES**. Si vous survivez à son attaque, les Orques s'enfuient, mais les Halvorques les remplacent aussitôt, aussi fuyez-vous également. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [81](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [32](#).



242

— Golspiel m'a demandé de lui rendre un petit service, dit-il en riant méchamment. Il se met soudain à gronder. Dans d'horribles bruits de succion et de chairs déchirées, ses mâchoires s'allongent, ses lèvres s'amenuisent, découvrant une gueule dont les dents acérées poussent sous vos yeux, canines pointées en avant. Le corps bientôt totalement recouvert de fourrure, ses membres s'étirent en craquant de tous leurs os, tous ses doigts repliés en pattes griffues. Son regard injecté de sang luit de cruauté à travers ses pupilles étrécies. Vous restez pétrifié de stupeur à la vue de la métamorphose de l'homme. Puis, tombant à quatre pattes et redressant l'échiné, la tête levée vers le ciel, le Loup-Garou pousse un long hurlement que les murs de la chambre amplifient, et qui vous glace de terreur au plus profond de votre être. Lorsque soudain il se précipite sur vous en montrant férocement les crocs, vous réagissez instinctivement, littéralement pris par l'action. Si vous possédez la discipline de l'Acrobatie, vous pouvez essayer de l'éviter en bondissant au-dessus de lui (rendez-vous au [341](#)). Si vous possédez un Shuriken d'argent et que vous souhaitez le lancer, rendez-vous au [200](#). Mais vous pouvez également tenter le Poing de Fer (rendez-vous au [67](#)), l'Eclair Brisé (rendez-vous au [219](#)) ou les Dents du Tigre (rendez-vous au [364](#)).



242 *Le Loup-Garou pousse un long hurlement qui vous glace de terreur.*

243

Encore étourdi, vous allez vous abriter à l'ombre d'un grand pin. Vous avez la désagréable impression que vos mouvements sont très ralentis. Comme le sont d'ailleurs aussi ceux de Glaivas, au moment où il avance vers Azazel qui vient de se poser de l'autre côté de l'arbre, tourné vers le Ranger. Allez-vous vous enfuir, pensant qu'il est venu pour vous et non pour Glaivas (rendez-vous au [201](#)) ou préférez-vous à nouveau tenter d'atteindre le plan éthéré par la méditation (rendez-vous au [402](#)) ?

244

Une fois dans la ville, vous décidez d'aller vous réfugier à l'intérieur du Temple de Kwon. Malheureusement, la rue que vous empruntez débouche cinquante mètres plus loin sur un grand jardin sillonné de traces de roues. Vous vous écartez pour laisser passer les bœufs dételés des chariots d'une caravane, lorsque vous remarquez dans un coin du jardin les pavillons aux couleurs criardes des marchands et de leurs agents. A côté, ont été dressées deux petites tentes où s'inscrivent les noms d'un devin et d'une cartomancienne. Au nord, une rue dessert des bâtiments imposants et grandioses, à l'est une autre conduit à un grand parc. N'osant pas demander votre chemin de peur de passer pour un étranger, allez-vous vous diriger vers le nord (rendez-vous au [254](#)), vers l'est (rendez-vous au [269](#)) ou préférez-vous flâner près des tentes des devins (rendez-vous au [286](#)) ?

245

La fléchette se plante directement dans la joue d'Aiguchi au moment où il se retourne vers vous. Ses yeux s'agrandissent d'horreur puis, paralysé de douleur, il jette son arc en s'agenouillant, secoué de spasmes.

— Tu m'as... hoquette-t-il, avant de s'écrouler mort, face contre terre.

Encore étonné d'avoir tué le Maître d'Armes sans même lui avoir porté un coup, vous vous mettez à le fouiller et vous découvrez deux bouteilles : l'une contient un liquide vert, une potion de guérison que vous pouvez prendre à n'importe quel moment pour regagner jusqu'à **8** points d'**ENDURANCE** ; l'autre, pleine d'un liquide bleu, est étiquetée : Eaux de Protection contre les Flammes Spirituelles. N'oubliez pas de les inscrire sur votre Feuille d'Aventure. Transportant sur vos épaules le corps inerte d'Aiguchi, vous parvenez devant l'Arc de Triomphe, de l'autre côté duquel vous découvrez une petite hutte. A votre arrivée, Maak en sort précipitamment, le sourire aux lèvres, mais il s'arrête aussitôt et vous lance un regard mauvais lorsqu'il comprend qui est mort et qui est vivant.

— Je vois que tu es encore une fois victorieux, Ninja, dit-il rageusement. Tu es maintenant libre, de par les lois du Cercle. Mais, dès que tu auras quitté ces lieux, tu seras de nouveau la proie de tes ennemis. Et ils sont nombreux, Ninja.

Puis, sans plus s'occuper de vous, il tourne les talons et rentre dans sa hutte. Abandonnant le corps d'Aiguchi, vous vous dirigez à l'est, vers Irsmun. Rendez-vous au [416](#).

246

Le flacon se brise sur le visage du Spectre qui pousse aussitôt un cri dément au contact de l'eau bénite. Brûlé comme par l'acide, fou de douleur, il se prend le visage dans les mains et éperonne violemment son destrier qui part au galop. Il ne vous reste qu'un seul ennemi à affronter mais plus d'eau bénite. Glaivas continue de chanter lorsque le second Spectre vous charge sur son destrier. Vous écartant brusquement, vous tentez une mise à terre. Le Spectre a 8 points de **DEFENSE** lorsqu'il tente de saisir votre jambe au vol. Si vous réussissez, rendez-vous au [257](#). Si vous échouez mais que vous portiez le médaillon offert par Grisolde, rendez-vous au [287](#). Sinon, le Spectre vous griffe la jambe, vous ôtant toute énergie vitale et diminuant de 2 points tous vos points d'Habilité. Si l'un d'entre eux devient égal à - 5,

vous serez incapable de résister. Et, vidé de toute votre force vitale, le Spectre vous prendra à son service. Jusque-là, vous pouvez continuer de frapper (retournez au début de ce paragraphe).

247

La douleur est insupportable mais vous parvenez quand même à avancer, faisant appel à toutes vos réserves d'énergie. Déduisez 1 point de votre Force Intérieure. Vous vous élancez, vous saisissez l'anneau, puis vous vous rejetez en arrière pour sortir des flammes. Vous respirez difficilement mais vous êtes indemne, les brûlures ne sont que temporaires. Lorsque vous vous relevez enfin, vous posez l'anneau sur votre tête, sous le capuchon. Il n'a rien de particulier mais vous savez que c'est l'objet dont on vous a dit qu'il vous serait utile contre l'Usurpateur. Vous quittez alors la pièce et vous vous retrouvez devant la porte de chêne clouté. Comme vous n'avez d'autre choix que de la franchir, rendez-vous au [207](#).

248

Vous avez à peine touché le sol que vous avez l'impression de brûler intérieurement, le poison se diffusant lentement dans tout votre corps. Vous vous efforcez de chasser la douleur tandis que Glaivas vous tire près d'un buisson de myrtilles et entreprend d'enlever la flèche. Puis il pose sur votre plaie un morceau de papier paraffiné de poudre bleue, et il prononce en même temps un sort de guérison. Enfin, il enfile un crin de cheval dans une aiguille d'os et recoud adroitement la plaie. Quelques minutes plus tard, votre front se couvre de sueur froide tandis que le feu qui vous rongait la poitrine diminue et que vous respirez de nouveau normalement. Malgré les soins rapides de Glaivas, le poison virulent vous a fait perdre 7 points d'**ENDURANCE**. Pendant ce temps, Glaivas explore la colline à la recherche de l'assassin, mais en vain. Dès que vous êtes prêt à repartir, Glaivas insiste une fois de plus pour passer par le nord et la Forêt d'Arkadan, disant que si vous voulez prendre la grand-route de la

Vallée des Rois Lich, il ne vous accompagnera pas. Allez-vous continuer vers le nord avec Glaivas (rendez-vous au [111](#)) ou partir seul par la route (rendez-vous au [136](#))?

249

Vous commandez une bière que vous réglez avec une pièce d'argent trouvée dans le parc, et vous allez vous asseoir. Vos voisins, quoique ivres, ont encore l'esprit vif, et vous constatez qu'ils ne semblent pas très heureux de leur sort. Comme beaucoup d'autres ils s'élèvent contre l'Usurpateur surtout parce qu'il favorise certains et qu'il cherche à semer la zizanie entre d'anciens amis. Immédiatement, ils vous adressent la parole. L'un d'eux vous montre le clochard.

— C'est un des nombreux sbires de l'Usurpateur. Méfie-toi ! S'il s'approche, parle de la pluie et du beau temps.

Ne sachant toujours pas quelle pourrait être leur réaction en entendant parler de révolution, vous cherchez le moyen de vous en faire des alliés. Allez-vous leur dire que vous êtes venu à Irsmun pour vous marier et leur demander s'il est facile d'obtenir l'autorisation du Grand Intendant (rendez-vous au [263](#)) ou leur demander comment il se fait que les marchands soient si prospères sous le règne du tyran (rendez-vous au [275](#)) ?

250

Vous parvenez sans incident à l'Arc de Triomphe orné de couronnes de fleurs. Au-delà, vous apercevez une petite hutte de bois où les gardiens du Cercle doivent attendre le Vainqueur. Vous explorez prudemment le sol, votre entraînement de Ninjitsu incluant les disciplines de survie et de connaissance de la forêt, et vous découvrez rapidement des empreintes toutes fraîches. Elles partent de l'Arc de Triomphe et se dirigent vers le nord-est : sans aucun doute celles d'Aiguchi. Allez-vous les suivre à travers la Forêt du Duel (rendez-vous au [280](#)) ou préférez-vous saisir l'occasion pour vous échapper en franchissant les Pierres du Destin et en passant la hutte (rendez-vous au [164](#)) ?



251 *Un des valets d'Astaroth à tête de lion et au corps de centaure se rue sur vous pour vous briser le crâne.*

Astaroth vous saisit entre ses griffes et vous projette contre la statue de Dama. Vous perdez 3 points d'**ENDURANCE** lorsque votre crâne heurte un coin de la statue. Si vous êtes toujours en vie, vous pouvez boire un peu de votre potion de guérison, si vous en avez : cela ramènera votre **ENDURANCE** à 20. Vous entendez vaguement des cris et le choc sourd des armes quelque part dans le Palais, mais vous ne vous en souciez guère car, dans la Salle du Trône, Astaroth recule en rugissant : — Faucheur, à moi !

Le nom de Faucheur résonne longtemps comme si le Duc d'Enfer hurlait dans un puits sans fond. Soudain, une nouvelle créature apparaît, un des valets d'Astaroth à tête de lion et au corps de Centaure, dont la queue est une masse de serpents sifflants et dont les flancs écumants suintent de sang noir. Le Faucheur se rue sur vous tandis qu'Astaroth va s'allonger paresseusement sur le trône. Sachant que vos poings seront inefficaces contre lui en raison de sa, taille, vous décidez de l'attaquer par des coups de pied.

LE FAUCHEUR, DEMON CENTAURE

DEFENSE contre le Tigre Bondissant : 7 **DEFENSE** contre le Fléau de Kwon : 5.

ENDURANCE : 22 **DOMMAGES** : 2D + 2

Tant qu'il n'est pas en enfer, vos coups affectent le Faucheur comme s'il était un monstre ordinaire,-bien que la Force Intérieure ne lui fasse aucun effet. Le médaillon et l'anneau de rubis vous protègent, comme ils l'ont fait contre Astaroth quand, reculant brusquement, le Démon Centaure se met à ruer pour vous briser le crâne de ses sabots de fer. Votre **DEFENSE** est de 7 — ou de 8 **si** vous possédez la discipline de l'Acrobatie — lorsque vous faites un bond de côté pour l'éviter. Si vous avez survécu à deux de ses assauts, rendez-vous au [229](#). Sinon, et si vous êtes encore vivant, vous attaquez à nouveau le Faucheur.

252

Les griffes du vautour vous atteignent à l'œil ce qui diminue votre acuité visuelle. Si vous possédiez la discipline de l'Œil d'Aigle, vous l'avez maintenant perdue, et vous devrez désormais ôter 1 au résultat obtenu par les dés lorsque vous lancerez un Shuri-ken. Vous ripostez, mais trop tard, le vautour est déjà loin dans les airs et les Orques se précipitent sur vous. Rendez-vous au [241](#).

253

Passant à l'attaque, vous pivotez et vous portez un coup précis sur le centre nerveux du Duc d'Enfer. Sans résultat ! Sous sa forme véritable, il reste totalement insensible au Yubi-Jitsu. Vous reculez rapidement mais, un peu plus rapide, il vous entaille l'épaule d'un coup de griffe, vous faisant perdre 2 points d'ENDURANCE. Le monstre repart alors à l'attaque en grondant. Si vous possédez la discipline des Fléchettes Empoisonnées, vous pouvez lui en lancer une (rendez-vous au [336](#)). Sinon, vous utilisez l'une de vos techniques de combat habituelles (rendez-vous au [320](#)).

254

A cette heure, la ville est encore assez animée. De grandes torches brûlent au coin des rues et chaque maison possède sa propre lanterne pour éclairer la rue. Les gens se dépêchent de rentrer chez eux, tête baissée, donnant une désagréable impression de lassitude et de découragement. Un groupe de soldats en cotte de mailles vient dans votre direction. Vous vous écartez pour les laisser passer et vous vous apercevez alors avec surprise qu'il s'agit d'Orques. Leurs boucliers sont frappés du cerf rouge aux bois vrillés et à la queue barbelée. La rue que vous suivez est bordée de magasins et d'étables fermés pour la nuit. Elle conduit à un jardin ceint de hauts murs et égayé de massifs de fleurs colorées au milieu duquel se dresse le Palais. Au sommet de chacune des deux tours qui l'encadrent flotte un

drapeau, l'un portant les mêmes armes que celles des Orques et l'autre le tourbillon noir, symbole de Némésis. Vous restez longtemps à observer le Palais de l'Usurpateur qui, vous l'espérez, sera bientôt le vôtre. Fortement gardé par une troupe composée à la fois d'hommes, d'Orques et de chiens de guerre, il ne sera pas facile d'y pénétrer. Si vous possédez la discipline de l'Escalade et que vous désiriez l'utiliser à la nuit tombée, rendez-vous au [96](#). Si vous décidez de rebrousser chemin, rendez-vous au [109](#).

255

Plaçant une Fléchette Empoisonnée sur votre langue, vous la projetez vivement vers la poitrine écaillée d'argent d'Azazel, au moment précis où il va vous étreindre de ses bras cornus. Il ne semble pas l'avoir sentie, bien qu'elle soit plantée dans son abdomen. Vous plongez de côté, mais trop lentement, et il parvient à vous faucher. Vous perdez 5 points d'**ENDURANCE** ; rendez-vous au [396](#).

256

Palpant du doigt le renforcement, vous entendez un déclic suivi d'un grincement quand la dalle commence à s'enfoncer dans le sol. Puis le sol s'effondre sous vos pieds et vous tombez dans un puits profond d'une dizaine de mètres. Vous atterrissez douloureusement sur le sol : vous perdez alors 2 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes encore vivant, vous avez perdu votre torche dans la chute et vous n'y voyez guère. Toutefois vous vous rendez compte que vous vous trouvez dans un puits de près de trois mètres de diamètre, aux murs de terre. Quoi qu'il y ait derrière l'entrée secrète, l'ouverture du puits est brillamment éclairée. Si vous possédez la discipline de l'Escalade, rendez-vous au [297](#). Sinon, rendez-vous au [315](#).

257

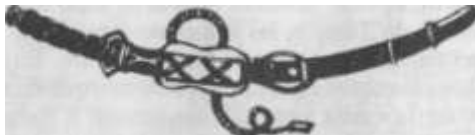
Bien que vous puissiez voir à travers son corps, le Spectre est suffisamment dense pour produire un choc sourd dans sa chute. Son cheval s'emballe mais le Spectre, apparemment indemne, se relève aussitôt et cherche à vous atteindre de ses griffes. Allez-vous tenter une mise à terre suivie d'un Cheval Ailé (rendez-vous au [224](#)), un Poing de Fer (rendez-vous au [307](#)) ou un Tigre Bondissant (rendez-vous au [313](#)) ?

258

Aiguchi se retourne alors brusquement et la Fléchette tombe à ses pieds sans le toucher. Il est très surpris de vous voir.

— Tu emploies tes trucs pour essayer de m'avoir par derrière, hein ? Mais tu vas me le payer ! dit-il d'un air rageur.

Prenant sa lance à lame courbe, le Naginata, il se rue vers vous en la faisant tourner au-dessus de sa tête, montrant son extraordinaire habileté dans cette discipline. Il est effectivement très rapide et, tandis que vous reculez, il se rapproche de vous, se déplaçant de côté comme un crabe, sa lance toujours pointée vers votre gorge. Vous vous mettez à tourner lentement l'un autour de l'autre, les yeux dans les yeux. Soudain, il se fend et vous assène, à la vitesse de l'éclair, un coup de son arme redoutable. Du bras, vous parvenez heureusement à en dévier la trajectoire, un court instant à portée du Naginata. Si vous possédez la discipline du Yubi-Jutsu, vous comprenez qu'il est trop rapide pour que vous puissiez exécuter le Brise-Nerfs avec précision. Vous devrez d'abord le ralentir. Allez-vous tenter le Tigre Bondissant (rendez-vous au [56](#)), la Patte du Tigre (rendez-vous au [38](#)) ou les Dents du Tigre (rendez-vous au [22](#)), ou préférez-vous attendre un moment favorable pour essayer de briser le Naginata d'Aiguchi, en faisant appel à votre Force Intérieure (rendez-vous au [10](#)) ?



259

Vous vous mettez en position de défense tandis que le monstre s'avance, sans montrer aucun signe de fatigue. Son odeur douceâtre vous donne la nausée à la pensée de devoir à nouveau l'affronter. De plus,, vous n'avez pas encore récupéré du combat" précédent. Allez-vous tenter le Tigre Bondissant (rendez-vous au [165](#)), la Patte du Tigre (rendez-vous au [179](#)) ou le Cheval Ailé (rendez-vous au [191](#)) ?

260

Vous vous jetez de côté mais Astaroth crache brusquement un nuage de vapeur qui vous ébouillante presque. Vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours vivant, vous pouvez riposter.

ASTAROTH, SEPTIEME DUC D'ENFER

DEFENSE contre la Patte **du** Tigre : 8 **ENDURANCE** : 33
DOMMAGES : 3D

Si vous touchez Astaroth pour la première fois, rendez-vous au [412](#). Sinon, vous reculez sous une grêle de coups, votre **DEFENSE** contre ses terribles mâchoires étant de 6. Cependant, si vous portez un médaillon contenant une mèche de cheveux, vous êtes protégé : vous soustrayez 3 au nombre obtenu par le dé. Si vous portez un bracelet de rubis, vous êtes également protégé et vous soustrayez 4 au nombre obtenu par le dé. Si vous survivez à son attaque, vous pouvez le frapper à nouveau du poing (retournez au début de ce paragraphe), tenter un coup de pied (rendez-vous au [267](#)), à moins que vous ne l'ayez déjà combattu deux fois (rendez-vous au [251](#)).

261

Non seulement le carreau d'arbalète vous a causé une vilaine blessure à la poitrine mais vous vous ressentez également des effets du poison de sa pointe. Heureusement, vos années

d'entraînement à la mithridatisation vous permettent de ne pas en subir les atteintes. Glaivas entreprend alors de retirer la flèche de votre poitrine. Voyant le poison, il s'apprête à sortir un morceau de papier paraffiné de son sac.

— Laisse, Glaivas, ce n'est pas nécessaire ! Le poison ne peut rien me faire !

— Ainsi les légendes que l'on raconte sont exactes ! dit-il en souriant.

— On ignore encore beaucoup des secrets des Ninjas, déclarez-vous gravement.

Glaivas semble près de répondre, mais il se retient et enfile un crin de cheval dans une aiguille d'os. Puis, après avoir prononcé un sort de guérison, il recoud soigneusement votre blessure. Son habileté est telle que vous ne perdez que 1 point d'**ENDURANCE**. 11 insiste à nouveau pour passer par le nord et la Forêt d'Arkadan, disant que si vous préférez prendre la grande route de la Vallée des Rois Lich, vous n'avez pas besoin de son aide. Allez-vous vous diriger vers le nord avec Glaivas (rendez-vous au [111](#)) ou partir seul sur la route (rendez-vous au [136](#)) ?

262

Vous sautez haut et votre détente est puissante, mais vous êtes encore trop lent pour atteindre l'épée qui, décrivant un arc de cercle, vous frappe à la jambe et vous entaille les chairs. Si vous possédez la discipline de l'Acrobatie, rendez-vous au [279](#). Sinon, étourdi et inconscient, vous ne voyez même pas le cheval se cabrer au-dessus de vous puis vous briser le crâne de ses lourds sabots. Le Spectre le laisse vous piétiner longuement avant d'abandonner votre cadavre aux vautours des bords du Rift.

— Cela dépend, dit l'un des jeunes hommes, si fu es un fidèle du Temple de Némésis...

— ... Ou du Temple du Temps ! ajoute un autre.

— ... Oui ! Ou du Temple du Temps ! approuve le premier.

— Pourquoi du Temps ? demandez-vous.

— Tout le monde sait que les prêtres du Temps se préoccupent peu de qui gouverne la cité du moment qu'on les laisse poursuivre tranquillement leurs étranges dévotions. Us sont puissants, c'est certain, mais ont-ils fait quelque chose lorsque le Maître du Savoir a été assassiné par le moine ? Non !... Vous apprenez ainsi que le Temple du Temps jouit de privilèges parce qu'il reste neutre à l'égard de l'Usurpateur. La conversation se poursuivant assez tard, l'un des garçons finit par rouler ivre mort sous le banc ; ses amis en profitent pour s'en aller, et vous décidez de les imiter tandis que le clochard s'approche du banc vide. Rendez-vous au [6](#).

Tout en courant, Glaivas vous explique qu'il y a des gardes postés régulièrement autour de la haie, d'une quinzaine de kilomètres de circonférence. Quel que soit l'endroit que vous choisirez d'escalader, vous devrez combattre. Il vous suggère de vous diriger vers l'est — ce que vous comptiez faire — en tâchant d'éviter le plus possible les affrontements. Vous êtes cependant obligé de prendre deux fois la direction du sud pour contourner de nouveaux gardes. Il vous semble soudain que, survolé et surveillé par le vautour, vous êtes cerné par de nombreux Orques et Halvorques. A ce moment-là, apercevant l'autre côté de la palissade de Thorn, vous courez rapidement à travers les blés sans attendre que les gardes puissent se regrouper pour vous repousser ou vous capturer. Arrivé à proximité de la palissade, vous vous faites surprendre par dix Halvorques qui, restés tapis

dans les blés, jaillissent , soudain devant vous, lances pointées. Si vous possédez la discipline de l'Œil d'Aigle, rendez-vous au [196](#). Sinon, l'un d'eux lance son arme qui vous atteint à la cuisse, vous faisant perdre 5 points d'**ENDURANCE** lorsque vous l'arrachez de la plaie sanguinolente. Si vous êtes encore vivant, rendez-vous au [187](#).

265

Vous parvenez à faire un pas mais la douleur est intolérable. Votre entraînement n'est pas suffisant pour résister à de telles brûlures. Vous reculez instinctivement avant de vous écrouler sur le sol, en respirant difficilement. Vous n'êtes pourtant pas blessé, et le mal n'est que passager. Comprenant qu'il vous sera impossible de traverser les flammes, vous vous éloignez, découragé, de l'anneau convoité. Vous devrez combattre seul l'Usurpateur. Lorsque vous arrivez devant la porte de chêne, votre seul choix est de la franchir. Rendez-vous au [207](#).

266

Vous suivez le sentier vers le nord. Sans être vu ni entendu, vous arrivez enfin en lisière de forêt. Un peu plus loin, au-delà des hautes herbes qui ondulent doucement, vous distinguez de gros blocs de pierre crayeuse et des entassements de cailloux qui marquent les limites de la carrière du Chasseur. Allez-vous explorer la carrière où vous pourrez peut-être vous cacher (rendez-vous au [204](#)) ou préférez-vous rester sur place et attendre la suite des événements (rendez-vous au [190](#)).

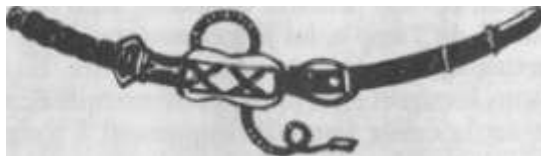


Grâce au Fléau de Kwon, vous infligez 2 points de **DOMMAGES** supplémentaires si vous réussissez. Astaroth avance lentement sur vous. Au moment où vous vous apprêtez à le frapper, il vous mitraille soudain de grêlons qui sapent votre énergie. Vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes encore vivant, vous pouvez attaquer.

ASTAROTH, SEPTIEME DUC D'ENFER

DEFENSE contre la Patte du Tigre : 8 **DEFENSE** contre le Fléau de Kwon : f> **ENDURANCE** : 33 **DOMMAGES** : 3D

Si vous touchez Astaroth pour la première fois, rendez-vous au [412](#). Sinon, vous reculez sous une grêle de coups, votre **DEFENSE** contre ses terribles griffes étant de 6. Si vous portez un médaillon contenant une mèche de cheveux, vous êtes protégé et vous soustrayez 3 au total obtenu par le dé. Si vous portez un bracelet de rubis, vous êtes également protégé et vous soustrayez 4 au total obtenu par le dé. Si vous survivez, vous pouvez le frapper à nouveau du pied (retournez au début de ce paragraphe) ou tenter une Patte du Tigre (rendez-vous au [260](#)) à moins que vous ne l'ayez déjà combattu deux fois auparavant, auquel cas rendez-vous au [251](#).



Votre attente est de courte durée. Quatre cavaliers à l'allure cruelle et déterminée, le regard méprisant, s'approchent lentement. Ils sont transparents, mais l'aura malsaine de leur intelligence démoniaque est presque palpable, et leurs habits — d'éclatantes parures martiales — n'ont plus maintenant que de fantomatiques reflets. Grisolde crie et s'évanouit, complètement

terrorisée. Son corps dévale la pente vers eux pendant que Glaivas déroule un parchemin et entonne un chant. Tandis que ses compagnons vous chargent, l'un des Spectres descend de cheval à côté de Grisolde puis, s'inclinant sur la jeune esclave, il la tue d'un simple attouchement. Si vous désirez l'attaquer immédiatement en utilisant vos arts martiaux, rendez-vous au [224](#). Si vous préférez tenter une autre forme d'attaque, rendez-vous au [231](#).

269

La rue principale de l'est, appelée voie de la Faille, traverse un quartier de riches demeures et débouche sur le Parc, clôturé et fermé par deux grandes portes de fer. A la lumière vacillante des torches, vous découvrez un spectacle horrible. Deux corps, un homme et une femme, ont été attachés, après avoir été fouettés, aux rayons d'une énorme roue — sans doute celle d'une catapulte — bras et jambes écartelés. Les lambeaux de leurs vêtements indiquent qu'il s'agit d'une Palache et d'un moine de Kwon. Un panneau cloué sur le tronc d'arbre où sont fixées les roues indique clairement leur crime : Traîtres. Vous passez devant les corps de ces deux opposants à l'Usurpateur et vous entrez dans le Parc. Un peu plus loin, des torches éclairent un monastère, accolé à une grande église dédiée à Kwon le Rédempteur.

A la porte, un moine vous salue, et vous lui révélez votre identité. Un simple coup d'œil à votre marque de naissance le convainc que vous êtes le fameux Ninja, et il vous conduit dans une petite chapelle où prie le Suprême Grand Maître. Rendez-vous au [181](#).



269 *Spectacle horrible ! Deux corps, un homme et une femme, ont été attachés aux rayons d'une énorme roue.*

Vous parcourez encore plusieurs kilomètres vers l'est jusqu'à ce que vous atteigniez finalement la rivière de la Fortune qui serpente entre les collines. Elle est large, profonde et impétueuse, mais vous n'avez aucune difficulté à la traverser car vous nagez comme un poisson. Au moment où le Golem s'approche, vous prenez une profonde inspiration, puis vous plongez dans les eaux vert sombre de la rivière. Parvenu au fond, vous ralentissez les battements de votre cœur pour diminuer vos besoins en oxygène et vous attendez. Soudain apparaît devant vous une grande main cadavérique. Vous vous reculez précipitamment et commencez à descendre le courant sous l'eau, suivi par le Golem qui, lui, n'a pas besoin d'air pour respirer. Il va falloir trouver un autre plan ! Remontant rapidement à la surface, vous reprenez pied sur la rive quelques secondes avant la créature et vous recommencez de courir. Ayant maintenant de plus en plus de mal à respirer, vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Si vous le pouvez encore, allez-vous de nouveau affronter le monstre (rendez-vous au [259](#)) ? Mais vous pouvez également prier (rendez-vous au [348](#)) ou vous diriger vers les Montagnes d'Horn dans l'espoir que le Golem tombera en cours d'escalade (rendez-vous au [357](#)).

Kiyamo et Onikaba sont ravis de vous voir. Us vous remercient encore longuement de les avoir aidés à débarrasser l'île de la Plénitude d'un des Ninjas de la Voie du Scorpion et d'avoir détruit le Démon Jikkyu.

— Que puis-je faire pour te prouver ma gratitude et payer la dette que j'ai contractée envers toi ? demande Kiyamo.

Vous lui expliquez votre quête pour récupérer le trône d'Irsmun.

— Ta destinée est grande, Ninja, et je ferai tout ce qui est en mon pouvoir pour t'aider, répond-il. Je peux te fournir un bateau pour t'emmener dans le Manmarch mais, comme tu devras combattre

l'Usurpateur, tu auras également besoin de guerriers. Je me propose de détacher à ton service une centaine de Samouraïs que conduira Onikaba. Il me faut un peu de temps pour organiser l'expédition ; néanmoins, je promets de les envoyer le plus vite possible. Avec un peu de chance, ils arriveront à Irsmun à temps.

— Je suis très honoré de servir sous tes ordres, Ninja, vous dit aimablement Onikaba.

Kiyamo déroule alors une carte du Manmarch.

— Je connais peu le Manmarch, Ninja. Préfères-tu qu'Okinaba et ses guerriers débarquent près de la Cité des Maléfices puis marchent sur Irsmun ? C'est apparemment la route la plus rapide mais est-ce la plus sûre ? Ou qu'ils accostent à Tor pour remonter ensuite la Vallée des Rois Lich ? La décision t'appartient car, après tout, tu es maintenant leur général. Notez sur votre Feuille d'Aventure la route choisie tandis que Kiyamo ordonne qu'on prépare le bateau.

— Que la Chance te sourie, Ninja ! vous déclare-t-il enfin.

Okinaba vous conduit alors au port de Lemné, escorté par dix Samouraïs, et vous le remerciez chaleureusement avant d'embarquer sur le *Dragon de Mer*. Le capitaine vous demande quelle route vous désirez prendre. Si vous choisissez de vous diriger vers la Cité des Maléfices pour rejoindre ensuite Irsmun par la route la plus directe, rendez-vous au **330**. Si vous préférez aller à Tor où vit Glaivas le Ranger et de là à Irsmun, rendez-vous au **21**.

272

Vous calculez mal votre coup et, passant sous votre manche, le carreau se plante dans votre poitrine, vous faisant trébucher par terre. Si vous possédez la discipline de l'Immunité aux Poisons, rendez-vous au 261. Sinon, rendez-vous au **248**.

273

Vous vous éloignez de la clairière et du tumulus pour longer silencieusement le sentier, en veillant à ne pas vous faire repérer. Vous parvenez bientôt à un carrefour situé au milieu de l'obscur Forêt du Duel. Vous vous arrêtez un instant pour découvrir des traces d'Aiguchi mais vous n'en trouvez aucune. Allez-vous vous diriger vers l'est et l'Arc de Triomphe (rendez-vous au [250](#)) ou vers le nord (rendez-vous au [266](#))?

274

L'étoile vibre dans les airs et le Shuriken va se planter violemment dans la cuirasse d'or, avec un bruit métallique. L'homme ne fait aucun mouvement mais un mince filet de sang se met à couler du masque, puis vous l'entendez tousser. Portant le poing à sa poitrine, il arrache alors l'étoile et la jette dans le Rift où elle disparaît. Ensuite, tout en murmurant des paroles inaudibles, il tire son épée et éperonne son destrier dans votre direction. D'un bond de côté, vous tentez de le désarçonner d'un Tigre Bondissant. Rendez-vous au [262](#).

275

— Si quelqu'un peut subsister sous la tyrannie, c'est bien un marchand, dit l'un des jeunes hommes. Ces types mielleux ont toujours quelque tour dans leur manche. Moi, je ne leur fais pas confiance. Vous ne savez pas comment les marchands y sont parvenus, mais il semble que Golspiel, leur porte-parole, se soit particulièrement bien débrouillé. L'un des garçons suggère alors qu'il est en faveur parce qu'il sait trouver tout ce que l'Usurpateur désire le plus, puis, ivre mort, il tombe sous la table sans pouvoir poursuivre. Les autres le relèvent et en profitent pour partir. Vous décidez de les imiter tandis que le clochard s'approche en boitant. Rendez-vous au [6](#).

Au moment où Azazel vous étreint, vous lancez un regard désespéré vers le Gardien de la Porte des Sept Cieux. Le visage fermé et l'air déterminé, c'est un être obéissant qui ne répond qu'aux ordres d'Avatar et de son épouse Illustra et, bien qu'il semble le regretter, il laisse votre Destin s'accomplir. Vous vous défendez alors vigoureusement mais ses bras cornus se referment sur vous et tout s'assombrit... Votre crâne résonne alors des terribles battements de la grande cloche de Dis, la Cité d'Acier du Monde Souterrain. Vous n'avez d'autre perspective que les aciers polis et froids des enfers où vous allez vivre maintenant d'éternels tourments.

Vous utilisez votre pouvoir mental, pour vous efforcer d'ignorer la menace et pour vous permettre de vous relaxer totalement. Les suc de la racine vous permettent de vous libérer l'esprit. Vous vous sentez flotter doucement dans l'atmosphère et vous apercevez au-dessous de vous le sommet de votre propre crâne et Glaivas qui, lui, ne peut vous voir. Votre esprit est soudain emporté par une rafale de vent éthéré. Brusquement paniqué, vous réalisez que vous pouvez difficilement faire quelque chose d'ici, sur le plan psychique, lorsque vous percevez faiblement des sentiers tracés à travers l'éther. Une forme noire surgit derrière vous. Le monstre, quel qu'il soit, est parvenu à vous suivre. Pendant ce temps, toujours porté par le vent, vous parvenez à un embranchement. Vous devinez que la voie de droite mène aux portes du Palais Céleste tandis que celle de gauche conduit aux Champs Elysées. Luttant contre le vent, allez-vous prendre le chemin de droite (rendez-vous au [295](#)) ou celui de gauche (rendez-vous au [302](#))?

Deux jours durant, vous marchez en direction du nord, contournant par l'est une chaîne de collines boisées. Le sol s'affaisse brusquement tandis qu'au loin se profilent de grandes falaises noires et que la végétation disparaît progressivement, laissant place à une terre rocheuse et craquelée. Ayant marché trop à l'est, vous êtes arrivé au bord d'un immense abîme, la Grande Faille du Rift, d'où sont issus tous les maux d'Orb. Vous êtes dans l'une des plus dangereuses régions d'Orb. Soudain, alors que vous longez le précipice, un grand geyser de gaz et de sable en jaillit tandis que des vapeurs nocives vous anesthésient brusquement, vous laissant comme mort pendant un jour et une nuit. Lorsque vous vous réveillez, vous êtes surpris de constater que vous avez dormi longtemps et profondément malgré la proximité du gouffre béant qui s'ouvre au milieu du paysage ruini-forme et brûlé. Vous avez tout de même récupéré 4 points d'**ENDURANCE**. Tout en vous étirant, vous examinez les alentours. Vers l'ouest s'élèvent de vertes collines boisées tandis qu'au nord ce n'est qu'un décor de tourbe, désolé et crevassé, parsemé de noirs rochers. Encore un peu somnolent, vous vous dirigez vers le nord-ouest, pressé de quitter les abords du gouffre — qui sait quels maux peuvent en jaillir brusquement pour vous attaquer ? Rendez-vous au [339](#).

Malgré votre étourdissement, vous parvenez à retomber sur les mains avant de vous remettre debout. Vous avez perdu 2 points d'**ENDURANCE** à cause de votre blessure et, si vous êtes encore vivant, vous allez vous mettre à couvert dans la forêt. L'homme galope derrière vous mais les arbres sont si rapprochés que le cheval a du mal à passer et vous parvenez à vous enfuir. Votre poulx s'accélère soudain lorsque vous apercevez parmi les arbres l'entrée d'une caverne dont les abords sont parsemés d'étranges statues représentant de petites créatures des bois, comme figées en plein mouvement. Distinguant une odeur de chaux vive, vous comprenez qu'il doit s'agir de l'antre d'un

basilic. Vous pressez le pas, peu désireux d'être surpris par le basilic et transformé à votre tour en statue. Enfin parvenu à la lisière de la forêt, vous tournez au nord. Rendez-vous au [199](#).

280

Les traces s'enfoncent dans l'obscur Forêt du Duel puis débouchent à la lisière. Un peu plus loin, au-delà des hautes herbes qui ondulent doucement, vous distinguez de gros blocs de pierre crayeuse et des entassements de cailloux qui marquent les limites de la carrière du Chasseur. C'est par là que se dirigent les traces. Allez-vous vers la carrière (rendez-vous au [204](#)) ou attendez-vous sur place la suite des événements (rendez-vous au [190](#)) ?

281

Le carreau n'est qu'à quelques centimètres de votre poitrine quand vous l'apercevez, mais vous parvenez, en une seconde, à détendre votre avant-bras ; il heurte alors votre manche de fer et va se perdre dans un buisson de myrtilles. Glaivas se relève et se précipite immédiatement derrière la colline. Vous récupérez la flèche puis, escaladant à votre tour la pente, vous retrouvez Glaivas au sommet. Hélas, vous n'avez pu ni l'un ni l'autre apercevoir votre mystérieux agresseur. Examinant le carreau d'arbalète, vous remarquez une mince rainure enduite de poison ! Glaivas insiste à nouveau pour passer par le nord et la Forêt d'Arkadan, disant que si vous préférez prendre la grand-route de la Vallée des Rois Lich, vous n'avez pas besoin de son aide. Allez-vous vous diriger vers le nord avec Glaivas (rendez-vous au [111](#)) ou partir seul sur la route (rendez-vous au [136](#)) ?

282

Continuant de reculer vers les pins, vous sentez soudain votre pied se dérober, puis vous êtes emporté dans les airs, la tête en bas. Vous avez marché sur le collet d'un trappeur relié par une corde à la branche d'un platane. A l'envers, vous vous balancez doucement devant Honoric furieux. L'épée Sorcerak fume à

quelques mètres de votre gorge offerte. Vous vous préparez à bloquer son attaque mais Honoric se contente de vous regarder droit dans les yeux. Vous fixez sans ciller, et sans paraître avoir peur, son visage où se lit votre mort. Honoric s'exclame alors en grondant :

— Me faire gruger par un simple piège de trappeur ! Puis Sorcerak fend l'air en sifflant et tranche la corde qui vous retenait, vous laissant choir, momentanément étourdi, sur le sol. Vous secouez la tête pour reprendre vos esprits, et vous voyez Honoric remonter sur son destrier puis s'éloigner rapidement, vous laissant la vie sauve. Sans avoir bien compris ses motivations, vous vous libérez de l'entrave du collet avant de poursuivre votre route. Rendez-vous au [13](#).

283

Vous vous précipitez tous deux sur Azazel au moment où il devient de chair et de sang.

— Aiiee ! Cela m'est si douloureux de voyager sur ce plan éthéré ! hurle-t-il d'une voix pitoyable. Azazel n'a pas encore retrouvé totalement sa forme humaine lorsque l'épée de Glaivas se plante dans une de ses ailes alors que vous lui portez un Tigre Bondissant en plein visage. Aussitôt résonne sourdement le Glas de la Cité d'Acier de Dis (notez-le). Tout semble soudain s'accélérer tandis que vos propres mouvements se ralentissent puis, l'effet s'estompe, vous parvenez alors à éviter le coup de faux des bras cornus d'Azazel. Malheureusement, ni l'épée du Ranger ni même vos coups ne semblent l'avoir atteint.

— Impossible de le blesser, admet Glaivas. Mais il ne peut rester très longtemps sur ce plan ! Suis moi, vite ! hurle-t-il alors en se mettant à courir. Allez-vous le suivre (rendez-vous au [209](#)) ou préférez-vous rester et combattre (rendez-vous au [197](#)) ?

284

Votre attente est de courte durée. Quatre cavaliers à l'allure cruelle et déterminée, le regard méprisant, s'approchent lentement. Ils sont transparents, mais l'aura malsaine de leur intelligence démoniaque est toutefois presque palpable, et leurs habits — d'éclatantes parures martiales — n'ont plus maintenant que de fantomatiques reflets. Glaivas déroule un parchemin et entonne un chant lorsque deux d'entre eux vous s'élancent vers vous. Si vous désirez les combattre par les arts martiaux, rendez-vous au [224](#). Si vous préférez essayer un autre moyen d'attaque, rendez-vous au [231](#).

285

Par la seule pensée, vous souhaitez être emporté dans le courant d'air éthéré qui souffle par la porte. Le Gardien s'éloigne rapidement mais Azazel court vers vous, les bras cornus largement ouverts pour vous saisir dans une atroce étreinte. Soudain, une forme sinueuse prend forme devant vous. C'est un splendide animal à la fourrure blanche et aux yeux d'un bleu profond, l'Esprit du Tigre, le serviteur de Kwon le Rédempteur. Le visage d'Azazel se crispe de rage lorsqu'il réalise qu'il s'est laissé déposséder de sa proie quand il allait la tuer. Le magnifique Esprit du Tigre, parfait et puissant, bondit sur le sinistre Azazel ; une bataille sanglante s'engage "aussitôt. L'Esprit du Tigre, pourtant d'un naturel tranquille, griffe et mord son adversaire avec une férocité bestiale malgré les furieux coups des bras cornus d'Azazel qui lui labourent le crâne. Sentant la fin proche, Azazel enfonce furieusement ses cornes dans les flancs de l'Esprit du Tigre dont les crocs se plantent profondément dans la nuque de l'effrayante créature. Azazel se racornit avant de s'évanouir et seule subsiste encore son âme, ratatinée comme un ver noir, que les vents éthérés emportent dans le Monde Souterrain. Au moment où vous vous apprêtez à remercier l'Esprit du Tigre, de loin le Gardien profère un simple mot : « Llan-dymion », et aussitôt votre esprit retourne dans votre corps inerte. Vous ayant cru mort, Glaivas vous contemple soulagé

lorsqu'il vous voit à nouveau remuer. Vous lui racontez tout ce qui s'est passé, puis vous vous disposez à prendre un repos bien mérité, enfin libéré des mauvais pressentiments qui, dernièrement, assombrissaient tant vos pensées. Dès le lendemain matin, vous repartez. Rendez-vous au [414](#).

286

Vous traversez le Jardin en direction d'une tente pourpre et bleu, sur laquelle une pancarte indique : *Lucretia, Enchanteresse et Prophétesse du Sud, Détentrice de Secrets Inconnus*. Vous entrez dans un espace délimité par des tapisseries usées qui représentent un Jardin des Dieux imaginaire où Kwon le Rédempteur occupe la première place entre Eo et Avatar. La femme penchée sur une énorme boule de cristal a les paupières si gonflées et si ridées que vous vous demandez si elle y voit encore quelque chose. Puis vous réalisez en souriant qu'elle n'a peut-être pas besoin de cette vision-là ! D'ailleurs, elle ne lève même pas les yeux et vous prie de vous asseoir.

— Le Temps n'attend personne et personne n'attend le Temps, dit-elle d'un air mystérieux.

Puis elle ajoute sur un autre ton :

— Mets un peu d'or dans ma paume.

Si vous possédez une pièce d'or ou un rubis et que vous acceptiez de lui donner, rendez-vous au [362](#). Autrement rendez-vous au [319](#).

287

L'une des pattes griffues d'un Spectre se pose sur vous, absorbant votre vie, mais il touche soudain le médaillon que Grisolde vous avait donné. Il doit vraiment contenir la mèche de cheveux d'une sainte, car le Spectre recule brusquement comme s'il s'était brûlé. Vous faites alors tourner le bijou et le Spectre s'enfuit. Les incantations de Glaivas — un sort de Résurrection des Morts —

semblent avoir produit leur effet sur l'un des seigneurs morts-vivants, qui se trouve instantanément réduit en poussière : son corps subit brutalement le vieillissement des siècles qu'il n'a pas vécus. Le quatrième des Spectres tourne bride et galope derrière ses compagnons qui s'enfuient. Vous avez combattu les membres de la Compagnie des Spectres et survécu, mais Grisolde est perdue. La magie du Ranger est épuisée et vous devez vous résoudre à abandonner son corps frêle à la pourriture. Glaivas espère que vous échapperez aux autres membres de la Compagnie car vous mourrez sûrement s'ils vous retrouvent. Vous franchissez les montagnes et, à l'aube, vous entrez dans le désert, après avoir parcouru la Vallée des Rois Lich d'un bout à l'autre. Rendez-vous au [299](#).

288

Vous comprenez trop tard que vous n'avez pas le temps d'atteindre l'état mental qui permettrait à votre esprit de se libérer. Vous plongez de côté mais trop lentement, et Azazel vous attrape par le bras. Vous perdez 5 points d'**ENDURANCE**. Rendez-vous au [396](#).

289

Votre précédent assaut laisse Aiguchi pantelant, grièvement blessé, le visage crispé de douleur. Reculant désespérément, il fouille sa veste et en sort une petite bouteille remplie d'un liquide vert. Vous vous préparez à l'attaquer mais il s'écarte rapidement, vous piquant de sa lance tenue d'une seule main tandis qu'il boit avidement le contenu du flacon. C'est une potion magique de guérison et, sous vos yeux, ses blessures se referment, ses contusions s'effacent. Riant de sa vigueur retrouvée, il tient son Naginata avec une nouvelle force ; son **ENDURANCE** est maintenant de 9. Vous soupirez de lassitude lorsqu'il s'approche car vous devez le combattre à nouveau. Soudain, il plante sa lance dans le sol et il saute sur vous, pieds en avant. Votre **DEFENSE** est de 8. Si vous êtes touché, atteint à la poitrine, vous vacillez en perdant 2 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes

toujours en vie, vous avez la possibilité de riposter lorsqu'il vous fait face. Allez-vous attendre qu'il se découvre pour essayer de briser son Naginata en utilisant votre Force Intérieure (rendez-vous au [10](#)), tenter un Cheval Ailé (rendez-vous au [145](#)), une Queue du Dragon (rendez-vous au [76](#)) ou un Poing de Fer (rendez-vous au [117](#)) ?

290

Vos sens exercés, portés à la perfection par des années d'entraînement, vous permettent de distinguer une légère décoloration au milieu de la dalle du mur opposé. Un examen attentif vous fait découvrir une petite ouverture décorée d'un hippogriffon que vous palpez prudemment du doigt. Vous entendez soudain un déclic mais, méfiant, vous vous jetez sur le sol. Bien vous en a pris car un carreau d'arbalète jaillit brusquement du mur opposé et vient se planter dans la dalle de pierre, à l'endroit précis où vous vous teniez un instant auparavant. Puis, dans un grincement, la dalle s'enfonce dans le sol, laissant passer une lumière vive. La porte secrète franchie, vous pénétrez dans une grande salle circulaire. Juste devant vous se trouve la large dalle en pierre du tombeau de l'ancien Seigneur d'Irsmun et, un peu plus loin au centre, se dresse une colonne de marbre sur laquelle repose un fin bracelet d'or orné d'un simple rubis qui étincelle de tous ses feux. Il doit s'agir de l'objet dont on vous a dit qu'il pourrait vous être utile contre l'Usurpateur. Le piédestal est entouré d'un rideau de flammes vacillantes. Un feu, à l'évidence, d'origine magique, puisqu'il brûle à près d'un mètre du sol et dispense une aveuglante lumière blanche. Et le plus étrange est que ces flammes paraissent immatérielles. Vous vous en approchez et, prudemment, vous tendez la main. Aussitôt une douleur atroce vous déchire le cœur. Et vous réalisez alors qu'il ne s'agit pas de flammes réelles mais d'un feu spirituel qui consumera seulement votre âme. Si vous possédez une fiole contenant les Eaux de Protection contre les Flammes Spirituelles, rendez-vous au [225](#). Sinon, rendez-vous au [212](#).

Après plusieurs semaines, votre entraînement est terminé, et le Grand Maître de l'Aube vous fait appeler au Temple. Assis tous deux dans la salle de méditation, vous laissez errer vos esprits qu'emporte le vent éthéré. Le Grand Maître est, avec vous et vous constatez avec surprise que son apparence éthérée est celle d'une jeune femme souriante, couronnée d'un halo d'argent. Vous prenez sa main à la peau douce et diaphane, et vous la serrez fort, sachant que sans lui, vous seriez complètement perdu — votre habileté de Ninja ne peut vous servir ici. Le Grand Maître de l'Aube vous montre alors une arche brillante au-delà de laquelle un chemin d'argent disparaît dans les nuages. Des Gardiens Mineurs s'ébattent autour des piliers, surveillés par un Gardien tout de blanc vêtu.

— Ceci est la Porte des Sept Cieux, dit le Grand Maître. Nous ne pouvons pas encore y entrer.

A ces mots, une forme sinueuse apparaît sur la voie argentée et se glisse près du Gardien. Lorsqu'elle s'approche, vous vous rendez compte qu'il s'agit d'un tigre parfait, mais à la fourrure blanche et aux yeux bleus : l'Esprit du Tigre, serviteur de Kwon. Les yeux levés sur vous, il vous transmet une sorte d'avertissement. Les dieux du Mal sont en colère et Kwon ne pourra vous aider dans votre lutte contre l'Usurpateur. Vous devrez utiliser votre seule intelligence et votre seule force. Avant de repartir, l'Esprit du Tigre vous regarde droit dans les yeux et vous l'entendez alors vous dire :

— Bien que le Grand Rédempteur ne puisse t'aider directement, je reste son serviteur et je ferai de mon mieux pour te protéger des dieux du Mal s'ils font appel aux créatures féroces des plans inférieurs pour contrarier tes projets.

Puis il s'éloigne, et vous êtes emporté par le vent éthéré ; de retour au Temple, votre esprit réintègre votre corps. Rendez-vous au [80](#).

292

D'un âge moyen, le visage maigre avec une cicatrice en travers de l'arête du nez, elle prend le ton d'un instructeur de l'armée pour vous indiquer votre chemin. Puis elle repart dans l'obscurité, d'un air décidé, la main sur la garde de son épée. Vous croyez avoir compris qu'il faut retourner vers le Jardin puis tourner à l'est vers le Parc. Il fait presque nuit lorsque vous atteignez une fois de plus le Jardin. Rendez-vous au [269](#).

293

Vous chanceliez en arrière. Vous constatez alors que vous avez eu la chance d'éviter un collet attaché à un pin ; vous vous immobilisez brusquement lorsque vous en découvrez un autre derrière vous. Vous laissez le premier piège entre vous et Honoric qui continue d'avancer, espérant ainsi qu'il s'y fera prendre. Votre initiative est bientôt récompensée : tandis que le collet se resserre autour de sa cheville, la branche de pin se redresse brusquement, le projetant ainsi dans les airs. Bien qu'il se balance, suspendu la tête en bas à quelques centimètres de votre visage, il n'a pas perdu sa présence d'esprit : -- Libère-moi, Sorcerak ! hurle-t-il. Il se cramponne avec acharnement au pommeau de son épée qui l'emporte alors au plus haut sommet des arbres et il se met à planer hors de votre atteinte. Soudain, une bourse de cuir se détache de sa ceinture et tombe à vos pieds. Vous vous en emparez rapidement en entendant des sabots escalader la colline proche : un puissant détachement de la Légion de l'Épée de Damnation. Vous décidez de fuir pendant qu'il en est encore temps, accompagné des cris de dépit d'Honoric que ses hommes tentent de calmer :

— Tu nargues le Destin ! Cela n'aurait pas dû finir ainsi !

Mais bientôt vous ne l'entendez plus. Vous devez vous éloigner le plus vite et le plus loin possible pour les éviter. Notez que vous possédez maintenant la bourse d'Honoric et rendez-vous au [3](#).

294

Vous faites le tour du tumulus, les sens en alerte. Si vous possédez la discipline de Détection des Pièges, rendez-vous au [328](#). Sinon, rendez-vous au [345](#).

295

Tant bien que mal, votre esprit se dirige à l'aveuglette vers le sentier de droite, poussé par le vent éthéré. Une sombre silhouette indistincte grandit derrière vous, l'esprit d'Azazel. Il est capable de parcourir l'éther aussi aisément que vous pouvez vous promener sur une route. Devant vous se dresse une arche brillante derrière laquelle un sentier argenté disparaît dans les nuages. Les Gardiens Mineurs qui s'ébattaient autour des piliers courent sans souci sur le sentier tandis que le Gardien de la Porte des Sept Cieux se tient résolument immobile. Vêtu d'une armure parfaitement blanche de la tête aux pieds, son visage est celui d'un preux Chevalier. — Tu ne passeras pas !

Sa voix semble désolée mais menaçante. Lorsque Azazel apparaît, le Gardien est toujours déterminé à ne pas bouger, les pieds solidement plantés sur les marches du haut tandis que vous êtes encore au bas. Allez-vous déclarer au Gardien que vous cherchez l'Esprit du Tigre (rendez-vous au [306](#)), tenter de vous faufiler à côté de lui en utilisant l'une des disciplines que vous possédez, peut-être l'Acrobatie (rendez-vous au [318](#)) ou préférez-vous appeler l'Esprit du Tigre aussi fort que vous le pouvez (rendez-vous au [331](#))?



295 *Le Gardien de la Porte des Sept Cieux se tient immobile, son visage est celui d'un preux chevalier.*

Vous annoncez au Suprême Grand Maître que vous avez l'intention d'aller voir les Palaches de Dama, il décide alors de vous en parler un peu. Il ressort de ses explications qu'elles croient aux vertus de la Loi et de l'Ordre ; elles pensent que seule la discipline, associée à l'étroit contrôle des éléments perturbateurs, permettra de développer pleinement les potentiels d'Orb. Cependant, elles ne sont pas vraiment persuadées que le Bien soit objectivement préférable au Mal, bien qu'elles-mêmes ne soient pas mauvaises. Puis, après vous avoir souhaité bonne chance, il envoie un messager annoncer votre prochaine visite à Force Gwyneth. Peu après, rue de la Croix, vous pénétrez dans une grande église aux allures de château fort. Vous êtes aussitôt escorté par deux Palaches à travers les nombreux couloirs et escaliers qui mènent au dernier étage du donjon où vous êtes introduit devant Force Gwyneth. Grande, à l'aise dans son armure, elle montre un air déterminé sous ses cheveux gris coupés en brosse, lorsqu'elle vous tend une main masculine, calleuse à force de manier l'épée. Vous lui révélez votre identité et vous lui montrez le sceau à l'hippogriffon de votre père, puis, sur sa demande, votre marque de naissance sur la cuisse. Elle vous pose de nombreuses questions sur votre passé. Vous lui racontez vos combats et votre lutte permanente contre Honoric et la Légion de l'Épée de Damnation. Puis, lorsque vous en venez à votre projet d'assassiner l'Usurpateur, elle hoche la tête en silence. Allez-vous lui déclarer que vous estimez la valeur de son armée et lui demander son aide pour renverser ce gouvernement dont les entreprises ne peuvent mener qu'au chaos (rendez-vous au [232](#)) ou lui dire qu'avec le concours de ses soldats la victoire est assurée et lui promettre de la nommer général en chef des forces d'Irsmun lorsque vous en serez le Suzerain (rendez-vous au [214](#)) ?

297

Vous lancez votre grappin à l'extérieur du puits et, lorsqu'il s'est planté solidement dans le sol, vous entreprenez l'escalade. Quelques instants plus tard, parvenu au sommet du puits, vous observez prudemment la pièce que condamnait la porte secrète. Celle-ci franchie, vous pénétrez dans une grande salle circulaire. Juste devant vous, se trouve la large dalle en pierre du tombeau de l'ancien Seigneur d'Irsmun et, un peu plus loin au centre, se dresse une colonne de marbre sur laquelle repose un fin bracelet d'or, orné d'un simple rubis qui étincelle de tous ses feux. Il doit s'agir de l'objet dont on vous a dit qu'il pourrait vous être utile contre l'Usurpateur. Le piédestal est entouré d'un rideau de flammes vacillantes. Un feu, à l'évidence, d'origine magique, puisqu'il brûle à près d'un mètre du sol et dispense une aveuglante lumière blanche. Et le plus étrange est que ces flammes paraissent immatérielles. Vous vous en approchez et, prudemment, vous tendez la main. Aussitôt une douleur atroce vous déchire le cœur. Vous réalisez alors qu'il ne s'agit pas de flammes réelles mais d'un feu spirituel qui consumera seulement votre âme. Si vous possédez une fiole contenant les Eaux de Protection contre les Flammes Spirituelles, rendez-vous au [225](#). Sinon, rendez-vous au [212](#).

298

Vous grimpez très vite les marches du trône puis, bondissant, vous expédiez un formidable coup de pied au visage de l'Usurpateur. La rapidité de sa réaction vous surprend. Balayant votre jambe d'un revers du bras avec une force phénoménale, il vous envoie voler vingt mètres plus loin contre le mur. Si vous possédez la discipline de l'Acrobatie, vous parvenez à amortir le choc en détendant les pieds avant de rebondir d'un saut périlleux, perdant malgré tout **2** points d'**ENDURANCE**. Sinon, vous allez vous assommer contre le mur avant de retomber sur le sol, perdant **4** points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes encore vivant, vous assistez à la hideuse métamorphose de l'Usurpateur dont les chairs rougissent et se boursouflent. Puis des pointes

commencent à lui pousser sur le dos dans un bruit atroce de chairs déchirées. Pétrifié de stupeur, vous voyez l'Usurpateur se transformer progressivement en Duc d'Enfer. D'immenses ailes nervurées de chauve-souris lui poussent à la place des bras, terminées par de terribles griffes ; son visage humain devient celui d'une créature aux crocs acérés dont le rictus démoniaque traduit bien plus que l'aimable malveillance des mortels. Si vous possédez la discipline des Fléchettes Empoisonnées et que vous désiriez lui en lancer une, rendez-vous au [336](#). Si vous préférez l'affronter en pratiquant les arts martiaux, mais plus prudemment, rendez-vous au [320](#).

299

Vous courez sans vous arrêter de toute la journée. Vous vous retournez et vous voyez se profiler au loin sept silhouettes grises montées sur de magnifiques chevaux noirs qui semblent vous suivre à la trace. Lorsqu'ils arrivent à votre hauteur, vous vous rendez compte qu'il s'agit de six nouveaux Spectres avec Ganarre à leur tête. Vous franchissez alors un alignement de pierres blanches, au sommet enduit de poix noire, puis vous dévalez une pente abrupte. Les Spectres, s'arrêtent sans tenter de franchir l'alignement de pierres. Ils vous regardent fuir d'un air sinistre jusqu'à ce que vous ayez disparu à l'horizon. Avec Glaivas, vous arrivez à proximité de la ville de l'Aube Grise. Le Ranger vous ayant conseillé de ne pas aller y risquer votre vie, vous vous dirigez finalement au nord, vers les Montagnes d'Horn. Là, vos chemins se séparent, car Glaivas a décidé de retourner à Tor. Avant de vous quitter, il vous offre un magnifique Shuriken d'argent puis vous embrasse amicalement en vous souhaitant chance et sagesse pour de longues années. Vous le remerciez vivement pour tout ce qu'il a fait pour vous ces derniers temps. Rendez-vous au [278](#).

300

Vous grimpez sur le tertre herbu, dont le sommet est à peu près au niveau du faite des arbres de la Forêt du Duel ; la Colonne de la Mort vous surplombe du haut de ses sept mètres. Les runes qui y sont gravées semblent appartenir à quelque langue archaïque que vous êtes bien incapable de déchiffrer mais elles ont l'air d'être chargées d'une menace latente. Si vous possédez la discipline de l'Escalade et que vous désiriez l'utiliser, vous pouvez tenter de faire l'ascension du menhir (rendez-vous au [312](#)). Sinon, vous pouvez redescendre le tumulus et vous diriger vers l'Arc de Triomphe (rendez-vous au [250](#)), aller au nord jusqu'au croisement des sentiers (rendez-vous au [273](#)), ou encore l'examiner de plus près (rendez-vous au [294](#)).

301

Vous tournez brusquement à gauche et vous pénétrez dans des bois, touffus à cet endroit. L'homme s'immobilise aussitôt en tirant sur les rênes" d"e son cheval, attendant que vous soyez hors de vue. Sans plus vous préoccuper de l'étrange figure, vous poursuivez votre route à travers la forêt. Votre poulx s'accélère soudain lorsque vous apercevez parmi les arbres l'entrée d'une caverne dont les abords sont parsemés d'étranges statues ; elles représentent de petites créatures des bois, comme figées en plein mouvement. Vous distinguez une odeur de chaux vive, vous comprenez alors que ce doit être l'antre d'un basilic. Vous pressez le pas, peu désireux d'être surpris par le basilic et transformé à votre tour en statue. Enfin parvenu à la lisière de la forêt, vous vous dirigez vers le nord. Rendez-vous au [199](#).

302

Tant bien que mal, votre esprit se dirige vers le sentier de droite et, poussé par le vent éthéré, vous arrivez devant les Champs Elysées, entourés d'un haut mur d'épines. Une sombre silhouette se rapproche de vous : l'esprit d'Azazel ! Il est capable de parcourir l'éther aussi aisément que vous pouvez vous promener

sur une route. Soudain, vous êtes à nouveau emporté par le vent, et vous ne pouvez éviter de vous empaler sur les épines qui protègent les Champs Elysées. Impuissant, vous ne sauriez lutter contre Azazel qui vous étreint de ses bras cornus. Vous perdez connaissance et tout s'assombrit... Votre crâne résonne alors des terribles battements de la grande cloche de Dis, la Cité d'Acier du Monde Souterrain. Vous avez pour seule perspective les aciers polis et froids des enfers où vous allez vivre maintenant d'éternels tourments.

303

Aiguchi tente de vous atteindre à la tête. Un pas de côté vous suffit pour l'éviter et, rapide comme l'éclair, vous lui portez une Morsure du Cobra à la gorge.

AIGUCHI, LE MAITRE D'ARMES

DEFENSE contre la Morsure du Cobra : **6 ENDURANCE: 15**
DOMMAGES : 1D + 1

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [309](#). S'il est encore vivant, il essaie de vous briser le crâne d'un puissant coup assené des deux mains au moment où vous vous redressez. Votre **DEFENSE** est de 7. Si vous survivez à son attaque, allez-vous tenter à nouveau une Morsure du Cobra (retournez au début de ce paragraphe), un Cheval Ailé (rendez-vous au [89](#)) ou un Tourbillon (rendez-vous au [46](#)) ?

304

Kiyamo et Onikaba sont ravis de vous voir et vous remercient de les avoir aidés à débarrasser l'île de la Plénitude d'un des Ninjas de la Voie du Scorpion. Vous leur parlez alors de votre quête. — Ta destinée est vraiment grande, Ninja ! répond Kiyamo. Je te fais préparer immédiatement un navire pour te rendre sur le continent. Puis il ajoute : Que la Chance soit avec toi, Ninja ! Onikaba vous conduit avec une escorte de dix Samouraïs au port de Lemné où vous embarquez sur le *Dragon de Mer*. Lorsque le

capitaine vous demande votre destination, allez-vous lui répondre la Cité des Maléfices, pensant rejoindre ensuite Irsmun par la route la plus directe (rendez-vous au [330](#)) ou bien Tor, où vit Glaivas, le Seigneur Ranger, avant de marcher sur Irsmun (rendez-vous au [21](#)) ?

305

Honoric tombe entre des rhododendrons et un platane et vous le poursuivez sans hésiter. Soudain, vous sentez votre pied se dérober et vous êtes emporté dans les airs, la tête en bas. Vous venez de marcher sur le collet d'un trappeur, relié par une corde à la branche d'un platane. Vous vous balancez doucement, la tête à l'envers, devant Honoric qui semble furieux. Sorcerak fume à quelques mètres de votre gorge offerte. Vous vous préparez à bloquer son attaque mais Honoric se contente de vous regarder droit dans les yeux. Vous fixez sans ciller et sans paraître effrayé son visage où se lit votre mort. Honoric s'exclame alors en grondant :

— Me faire gruger par un simple piège de trappeur ! Puis Sorcerak fend l'air en sifflant et tranche la corde qui vous retenait, vous faisant choir sur le sol, momentanément étourdi. Vous secouez la tête pour reprendre vos esprits, vous voyez Honoric remonter sur son destrier puis s'éloigner rapidement, vous laissant la vie sauve. Sans avoir bien compris ses motivations, vous vous libérez de l'entrave du collet avant de poursuivre votre route. Rendez-vous au [13](#).

306

— L'Esprit du Tigre arrive, dit le Gardien ^d'une voix sépulcrale, mais tu ne passeras pas !

Azazel est presque sur vous. Allez-vous quitter la Porte des Sept Cieux, en vous faisant prendre une fois encore dans le vent éthéré afin d'échapper à l'étreinte d'Azazel (rendez-vous au [285](#)) ou préférez-vous le combattre en espérant que le Gardien vous aidera (rendez-vous au [276](#)) ?

307

Le Spectre se déplace lentement ; néanmoins, si votre attaque échoue, c'est lui qui vous griffera mortellement.

LE SPECTRE

DEFENSE contre le Poing de Fer : **7 ENDURANCE : 20**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [327](#). Si vous avez réussi à le toucher, vous pouvez frapper à nouveau le Spectre du poing (retournez au début de ce paragraphe) ou tenter un Tigre Bondissant (rendez-vous au [313](#)). Mais si vous avez échoué, vous êtes déchiré par les griffes du Spectre. Si vous portez le médaillon que vous a offert Grisolde, la jeune esclave, rendez-vous au [287](#). Sinon, rendez-vous au [224](#).

308

Au moment où Onikaba se prépare à attaquer la caserne, vous apercevez, debout sur le toit d'une des villas proches, la silhouette corpulente de Golspiel. Il hurle un ordre au capitaine de ses mercenaires, Antocidas le Borgne. Une minute plus tard, ce dernier apparaît à la tête de ses troupes, qui fondent sur les soldats d'Onikaba avant qu'ils n'aient eu le temps d'attaquer. Les habitants venus en renfort des Samouraïs fuient aussitôt, et Onikaba ordonne à ses hommes de battre en retraite. Ils luttent furieusement, perdant du terrain mais tuant cependant nombre de leurs adversaires. Les mercenaires, effrayés par leurs katanas tranchants, permettent enfin aux vingt Samouraïs survivants de se retirer en bon ordre de la cité. Golspiel vous a odieusement trahi, et vous regardez, la rage au cœur, Antocidas conduire ses hommes vers le Palais. Rendez-vous au [410](#).

309

Aiguchi gît enfin à vos pieds. Vous vous agenouillez près de lui et vous fouillez son cadavre. Parmi ses armes, vous découvrez une bouteille remplie d'un liquide bleu, étiquetée : Eaux de

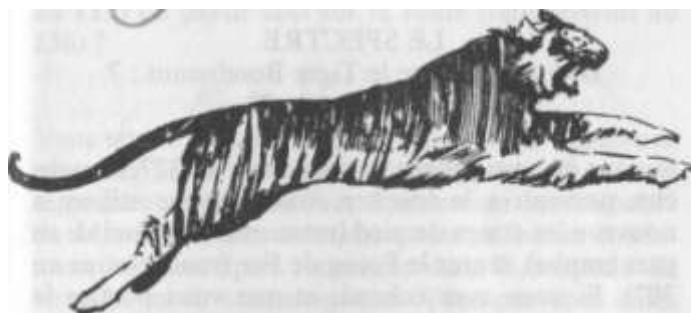
Protection contre les Flammes Spirituelles. Pensez à l'inscrire sur votre Feuille d'Aventure. Transportant sur vos épaules le corps inerte d'Aiguchi, vous parvenez devant l'Arc de Triomphe, de l'autre côté duquel vous découvrez une petite hutte. A votre arrivée, Maak en sort précipitamment, le sourire aux lèvres. Mais il s'arrête aussitôt et vous lance un regard mauvais lorsqu'il comprend qui est mort et qui est vivant. — Je vois que tu es encore une fois victorieux, Ninja ! dit-il rageusement. Tu es maintenant libre de par les lois du Cercle. Mais, dès que tu auras quitté ces lieux, tu seras à nouveau la proie de tes ennemis. Et ils sont nombreux, Ninja. Et, sans plus s'occuper de vous, il tourne les talons et rentre dans sa hutte. Vous laissez le corps d'Aigu-chi et vous vous dirigez à l'est, vers Irsmun. Rendez-vous au [416](#).

310

Vous sautez par-dessus les marches du trône puis vous lancez vos doigts joints vers l'oreille de l'Usurpateur. La rapidité de votre attaque l'a surpris, vous bondissez alors en arrière en attendant qu'il s'écroule sur le sol. Mais l'Usurpateur rougit et gonfle extraordinairement. Il pousse un cri d'angoisse et prend son cou à deux mains. Votre Brise-Nerfs a porté, il a donc perdu 7 points d'**ENDURANCE**. Puis des pointes commencent à lui pousser sur le dos dans un bruit atroce de chairs déchirées. Pétrifié de stupeur, vous voyez l'Usurpateur se métamorphoser progressivement en Duc d'Enfer. D'immenses ailes nervurées de chauve-souris lui poussent à la place des bras, terminées par de terribles griffes ; son visage devient celui d'une créature aux crocs acérés dont le rictus démoniaque traduit bien plus que la malveillance des mortels. Si vous désirez lui porter un nouveau Brise-Nerfs, rendez-vous au [253](#). Si vous préférez vous servir de votre connaissance des arts martiaux, rendez-vous au [320](#).

311

L'homme arrête son cheval près de vous, sans avoir encore dit un mot. Allez-vous lui demander ce qu'il y a (rendez-vous au [237](#)) ou rester silencieux (rendez-vous au [227](#))?



312

Vous entamez l'escalade de la Colonne de la Mort, aussitôt, votre corps vibre sourdement comme si, puisant d'énergie spirituelle, il était un contact de l'éther sur Orb. Arrivé au sommet, vous examinez attentivement les alentours, bénéficiant d'un excellent point de vue sur l'ensemble du Cercle. Lorsque vous apercevez un éclair pourpre au nord, à proximité de la carrière du Chasseur, vous murmurez avec satisfaction : « C'est donc là que se cache Aigu-chi ! ». Vous redescendez rapidement et vous courez le plus vite possible à travers la Forêt du Eûel vers le nord, en suivant le sentier jusqu'à la lisière des bois. Un peu plus loin, au-delà des hautes herbes qui ondulent doucement, vous distinguez de gros blocs de pierre crayeuse et des entassements de cailloux qui marquent les limites de la carrière du Chasseur. Vous décidez d'attendre à l'abri de la forêt pour être certain qu'Aiguchi ne s'est pas déplacé depuis la dernière fois. Rendez-vous au [190](#).

313

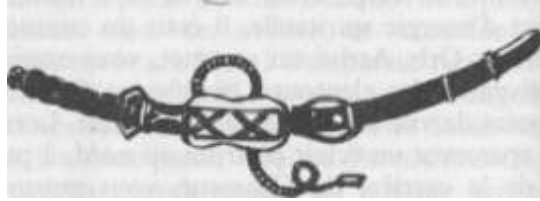
Le Spectre se déplace lentement et vous rassemble/ toutes vos forces pour tenter de le vaincre, sachant que, si votre attaque échoue, c'est lui qui vous griffera mortellement.

LE SPECTRE

DEFENSE contre le Tigre Bondissant : 7 **ENDURANCE** : 20

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [327](#). Si vous êtes parvenu à le toucher, vous pouvez utiliser à nouveau les coups de pied (retournez au début de ce paragraphe), tenter le Poing de Fer

(rendez-vous au [307](#)). Si vous avez échoué, et que vous portiez le médaillon que vous a offert Grisolde, la jeune esclave, rendez-vous au [287](#). Sinon, rendez-vous au [224](#).



314

Instinctivement, vous vous jetez par terre, aussitôt imité par Glaivas, juste à temps pour éviter un carreau d'arbalète qui vient se planter tout près de vous. Glaivas se relève et se précipite derrière la colline. Vous récupérez la flèche puis, escaladant à votre tour la pente, vous retrouvez Glaivas au sommet. Ni l'un ni l'autre, vous n'avez pu apercevoir votre mystérieux agresseur. Examinant le carreau d'arbalète, vous remarquez une mince rainure garnie de poison. Glaivas insiste à nouveau pour passer par le nord et la Forêt d'Arkadan, disant que si vous préférez prendre la grand-route de la Vallée des Rois Lich, vous n'avez pas besoin de son aide. Allez-vous vous diriger vers le nord avec Glaivas (rendez-vous au [111](#)) ou partir seul sur la route (rendez-vous au [136](#))?

315

Vous tentez d'escalader la paroi du puits mais vous n'arrivez pas à trouver de bonnes prises dans cette terre meuble. Il vous faut donc retirer les Manches de Métal de votre costume et les enfoncer solidement les unes après les autres dans le mur afin de vous en servir comme pitons. Vous parvenez enfin au sommet. Malheureusement vous avez été obligé d'abandonner vos Manches de Métal. (Notez que vous êtes incapable de parer une attaque tant que vous ne les avez pas remplacées.) Une vive lumière se projette dans l'encadrement de la porte ouverte. Vous la franchissez et vous pénétrez dans une grande salle circulaire. Juste devant vous se trouve la large dalle en pierre du tombeau

de l'ancien Seigneur d'Irsmun et, un peu plus loin au centre, se dresse une colonne de marbre sur laquelle repose un fin bracelet d'or, orné d'un simple rubis qui étincelle de tous ses feux. Il doit s'agir de l'objet dont on vous a dit qu'il pourrait vous être utile contre l'Usurpateur. Le piédestal est entouré d'un rideau de flammes vacillantes. Un feu, à l'évidence, d'origine magique, puisqu'il brûle à près d'un mètre du sol et dispense une aveuglante lumière blanche. Et le plus étrange est que ces flammes paraissent immatérielles. Vous vous approchez et, prudemment, vous tendez la main. Aussitôt une douleur atroce vous déchire le cœur. Et vous réalisez alors qu'il ne s'agit pas de flammes réelles mais d'un feu spirituel qui consumera seulement votre âme. Si vous possédez une fiole contenant les Eaux de Protection contre les Flammes Spirituelles, rendez-vous au [225](#). Sinon, rendez-vous au [212](#).

316

Au moment où Honoric tombe entre des rhododendrons et un platane, vous remarquez qu'il vient d'éviter de justesse un collet. Alors, lui laissant reprendre son souffle, vous l'incitez à vous attaquer de nouveau, espérant qu'il se fera prendre au piège. Et, dès qu'il s'avance, le collet se resserre autour de sa cheville en même temps qu'une branche de pin se redresse brusquement, le projetant dans les airs. Malgré sa position, suspendu la tête en bas à quelques centimètres de votre visage, il n'a pas perdu sa présence d'esprit.

— Libère-moi, Sorcerak ! hurle-t-il. Cramponné avec acharnement au pommeau de son épée qui l'emporte au plus haut sommet des arbres, il se met alors à planer hors de votre atteinte. Soudain, une bourse de cuir se détache de sa ceinture et tombe à vos pieds. Vous vous en emparez rapidement. Vous entendez des sabots escalader la colline proche : un puissant détachement de la Légion de l'Épée de Damnation. Vous décidez de fuir pendant qu'il en est encore temps, accompagné des cris de dépit d'Honoric que ses hommes tentent de calmer.

— Tu nargues le Destin ! Cela n'aurait pas dû finir ainsi !

Mais bientôt ses hurlements ne sont plus qu'un lointain murmure. Il vous faut partir le plus vite et le plus loin possible pour les éviter. Notez que vous possédez maintenant la bourse de cuir d'Honoric et rendez-vous au [3](#).

317

Vous vous éloignez d'un pas vif en direction du Jardin, laissant clopiner derrière vous le clochard qui vous implore, d'un air pathétique, de l'attendre. Vous accélérez l'allure et vous tournez vivement la tête au moment même où celui-ci est éclairé par un réverbère, vous comprenez qu'il vous suit avec trop de facilité pour un boiteux. Vous accélérez encore le pas et, lorsque vous êtes enfin parvenu à le distancer dans une sombre allée, vous vous mettez à courir vers le Jardin et ensuite vers l'est. Rendez-vous au [269](#).

318

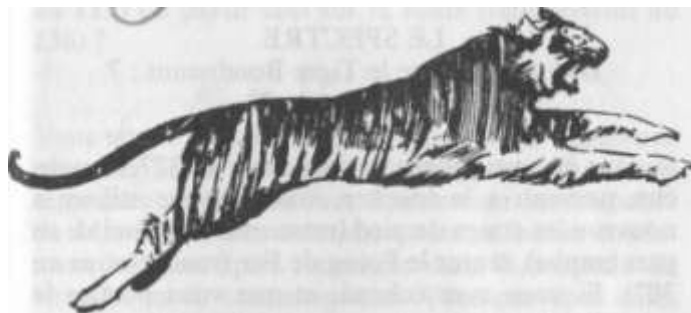
Avant même que vous n'ayez fait un pas, il semble que le Gardien ait deviné vos intentions. Il prononce un simple mot : *Llandymion*, et votre esprit retourne aussitôt dans votre corps. Glaivas vous regarde avec soulagement lorsqu'il vous voit à nouveau bouger. Cependant, le tas de feuilles mortes recommence à tourbillonner et vous avez déjà mangé toute votre racine de mandrake. (Notez que vous ne pourrez plus revenir sur le plan éthéré.) Allez-vous lancer un Cheval Ailé dans les feuilles (rendez-vous au [116](#)) ou rester à côté de Glaivas et attendre la suite des événements (rendez-vous au [128](#)) ?

319

— Je n'ai pas d'or ! expliquez-vous à la vieille diseuse de bonne aventure.

Son sourire se transforme aussitôt en horrible grimace.

— Je peux te dire alors une chose, et gratuitement, étranger. Prends au nord et parle au clochard ! Vous la remerciez et vous sortez de sa tente. Allez-vous maintenant emprunter la rue qui mène au nord vers les grands bâtiments (rendez-vous au [254](#)) ou celle qui conduit à l'est vers le parc (rendez-vous au [269](#))?



320

— Ainsi, tu oses défier Astaroth, le septième Duc d'Enfer, misérable mortel !

La chair du Duc d'Enfer rougit subitement tandis que ses grandes ailes de cuir exhalent une odeur nauséabonde qui vous prend à la gorge. Maudissant le sort qui vous oblige à combattre Astaroth, l'un des plus puissants démons des Neuf Enfers, vous rassemblez tout votre courage pour livrer bataille. Allez-vous lui donner un coup de pied, le Cheval Ailé, ou même le Fléau de Kwon si vous le connaissez (rendez-vous au [267](#)), ou alors une Patte du Tigre (rendez-vous au [260](#)) ?



320 *La chair du Duc d'Enfer rougit subitement
tandis que ses grandes ailes de cuir exhalent une odeur
nauséabonde.*

Vous continuez de serrer le Garrot pour l'affaiblir, vous évitez ainsi tous ses coups qui deviennent bientôt totalement inefficaces. Aiguchi agite encore les bras puis s'immobilise enfin. Vous avez vaincu le Maître d'Armes. En le fouillant, vous découvrez deux fioles : l'une contient un liquide vert, une potion de guérison que vous pourrez boire à n'importe quel moment pour regagner jusqu'à 8 points d'**ENDURANCE** ; l'autre, remplie d'un liquide bleu, porte l'étiquette : Eaux de Protection contre les Flammes Spirituelles. (N'oubliez pas de les inscrire sur votre Feuille d'Aventure.) Transportant sur vos épaules le corps inerte d'Aiguchi, vous parvenez devant l'Arc de Triomphe de l'autre côté duquel vous découvrez une petite hutte. A votre arrivée, Maak en sort précipitamment, le sourire aux lèvres, mais il s'arrête aussitôt et vous lance un regard mauvais lorsqu'il comprend qui est mort et qui est vivant.

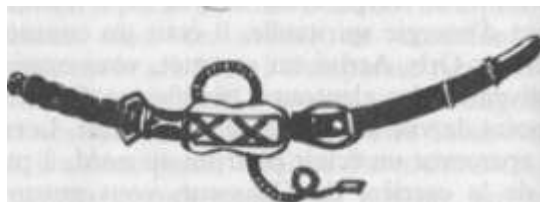
— Je vois que tu es encore une fois victorieux, Ninja, dit-il rageusement. Tu es maintenant libre de par les lois du Cercle. Mais, dès que tu auras quitté ces lieux, tu seras à nouveau la proie de tes ennemis. Et ils sont nombreux, Ninja.

Et, sans plus s'occuper de vous, il tourne les talons et rentre dans sa hutte. Vous abandonnez le corps d'Aiguchi et vous vous dirigez à l'est, vers Irsmun. Rendez-vous au [416](#).

Surprenant votre présence, Aiguchi se retourne vivement au moment même où, faisant appel à votre Force Intérieure, vous lui assenez un Poing de Fer. Aiguchi est atteint à l'épaule, et il tombe à la renverse, le visage crispé dans une grimace de douleur, perdant ainsi 10 points d'**ENDURANCE**. Mais il se redresse très vite, brandissant sa lance à lame courbe, le Naginata.

— Impressionnant, Ninja ! grince-t-il entre ses dents jaunes. Tu as bien joué, mais ce ne sera pas encore suffisant, n'oublie pas que je suis Maître d'Armes.

Il exécute alors une série très complexe de mouvements précis et rapides, comme s'il combattait plusieurs hommes à la fois. Comme dans une danse mortelle et bien réglée, il frappe et pare les coups d'un adversaire simulé. Vous constatez en effet qu'il est extrêmement adroit, mais l'est-il plus que vous ? Puis il se rapproche de vous en se déplaçant de côté comme un crabe, sa lance toujours pointée sur votre-gorge. Vous vous mettez à tourner lentement l'un autour de l'autre, les yeux dans les yeux. Soudain, il se fend et vous porte, à la vitesse de l'éclair, un coup de son arme redoutable. Du bras, vous parvenez à en dévier la trajectoire, mais vous êtes, un court instant, à portée du Naginata. Si vous possédez la discipline du Yubi-Jutsu, vous comprenez qu'il est trop rapide pour que vous puissiez exécuter le Brise-Nerfs avec précision. Vous devrez d'abord le ralentir. Allez-vous tenter le Tigre Bondissant (rendez-vous au [56](#)), la Patte du Tigre (rendez-vous au [38](#)) ou les Dents du Tigre (rendez-vous au [22](#)), ou préférez-vous attendre un moment favorable pour essayer de briser son Naginata, en faisant appel à votre Force Intérieure (rendez-vous au [10](#)) ?



323

Sentant vos défenses mentales faiblir lentement sous son assaut psychique, vous faites appel à vos plus profondes réserves d'énergie spirituelle et vous trouvez encore la force de résister au Vieux ; vous perdez néanmoins 1 point de Force Intérieure. Vous percevez la surprise et une frustration rageuse dans son esprit. Il redouble alors ses assauts et vous voyez, tel un spectateur attentif mais lointain, le corps du Vieux se durcir sous l'effort. Vous

hurlez soudain de douleur lorsqu'il essaie de vous briser l'esprit. Allez-vous tenter de lui lancer un Shuriken pour perturber sa concentration psychique (rendez-vous au [347](#)), ou continuer de résister par l'esprit à ses attaques (rendez-vous au [358](#)) ? Si vous possédez la discipline de la Mort Feinte, vous pouvez également entrer en transes afin que le Vieux soit incapable d'atteindre vos pensées (rendez-vous au [369](#)).

324

Arrivé près de vous, l'homme arrête son cheval. Allez-vous lui lancer un Shuriken (rendez-vous au [274](#)) ou tenter de le désarçonner en le frappant d'un Tigre Bondissant latéral (rendez-vous au [127](#)) ?

325

La furieuse attaque d'Honoric vous force à reculer vers un bosquet de jeunes pins. Sorcerak semble partout, et l'une de vos Manches de Métal, déjà toutes bosselées, est complètement cisailée. Si vous possédez la discipline de Détection et de Neutralisation des Pièges, rendez-vous au [293](#). Sinon, rendez-vous au [282](#).

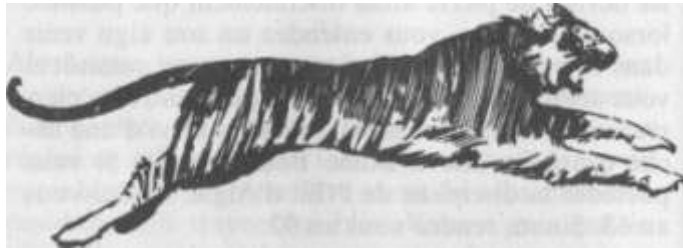
326

Vous tournez rapidement la tête en direction de la colline, juste à temps pour voir un carreau d'arbalète se diriger droit sur votre poitrine. Si vous possédez la discipline de l'Œil d'Aigle, rendez-vous au [281](#). Sinon, vous essayez de votre mieux de faire dévier la flèche avec vos Manches de Métal. Votre **DEFENSE** contre ce projectile est de 6. Si vous échouez, rendez-vous au [272](#). Si vous réussissez, rendez-vous au [281](#).

327

Vous avez vaincu le Spectre qui s'enfuit aussitôt. Les incantations de Glaivas, un sort de Résurrection des Morts, semblent avoir produit leur effet sur l'un des seigneurs morts vivants. Il se

trouve instantanément réduit en poussière : son corps subit brutalement le vieillissement des siècles qu'il n'a pas vécus. Le quatrième des Spectres tourne bride et galope derrière ses compagnons déjà en fuite. Vous avez combattu les membres de la Compagnie des Spectres et survécu. Si vous êtes accompagné de la jeune esclave Grisolde, rendez-vous au [340](#). Autrement, Glaivas espère que vous échapperez aux autres membres de la Compagnie car vous mourrez sûrement s'ils vous retrouvent. Vous franchissez les montagnes et vous entrez à l'aube dans le désert, après avoir parcouru la Vallée des Rois Lich d'un bout à l'autre. Rendez-vous au [299](#).



328

Grâce à votre entraînement, vous distinguez, sur l'un des côtés du tumulus, un carré d'herbe qui est d'une autre teinte. Vous vous approchez pour examiner l'endroit et, dès que vous y posez le pied, il s'effondre sous votre poids. Malgré cette chute de quelques mètres, vous retombez sur vos pieds, vous protégeant en même temps la tête contre une grêle de terre et de cailloux. Vous secouez la poussière de vos vêtements, puis vous observez prudemment les lieux à la lumière du jour : une espèce de chambre, basse de plafond, dans laquelle vous pouvez voir un tunnel qui s'ouvre dans le mur nord. L'air lourd, l'odeur de renfermé, le sol couvert de poussière, témoignent que personne n'a dû y pénétrer depuis des siècles. Quelque chose au centre de la pièce attire votre attention : un socle de marbre où gît un cadavre momifié à la peau tannée et craquelée, le corps vêtu des lambeaux d'une ancienne et somptueuse robe royale. Un superbe poignard d'ivoire, gravé d'une rune qui brille dans la pénombre, est enfoncé jusqu'à la garde dans sa poitrine. Deux torchères d'argent — dont les torches sont éteintes depuis longtemps —

encadrent le gisant. Le marbre est décoré de hauts-reliefs qui représentent ce même personnage perpétrant divers actes sanglants et meurtriers. Un silence de mort règne dans la pièce. Vous frissonnez. Allez-vous descendre dans le tunnel (rendez-vous au [367](#)) ou préférez-vous retirer le poignard du corps (rendez-vous au [356](#)) ?

329

Le Shuriken d'argent siffle en traversant la salle du Trône et atteint la gorge de l'Usurpateur. Sans cesser de sourire un seul instant, il enlève le Shuriken et le brise sur le sol de marbre. Bizarrement, le sang qui coule de sa blessure n'est pas rouge vif mais d'un profond noir purpurin. Il semble avoir été blessé par le Shuriken car sa chair rougit et gonfle tout d'abord. Puis des pointes commencent à lui pousser sur le dos dans un bruit atroce de chairs déchirées. Pétrifié de stupeur, vous voyez l'Usurpateur se métamorphoser progressivement en Duc d'Enfer. D'immenses ailes nervurées de chauve-souris lui poussent à la place des bras, terminées par de terribles griffes ; son visage devient celui d'une créature aux crocs acérés dont le rictus démoniaque traduit bien plus que la malveillance des mortels. Si vous possédez la discipline des Fléchettes Empoisonnées, vous pouvez lui en lancer une (rendez-vous au [336](#)), à moins que vous ne préfériez utiliser vos connaissances en arts martiaux (rendez-vous au [320](#)).

330

Le voyage se déroule sans incidents et le *Dragon de Mer* arrive rapidement en vue de la Cité des Maléfices. Vous ne voulez pas entrer dans la ville puisque vous savez qu'Honoric y commande la Légion de l'Épée de Damnation, vous demandez alors au capitaine de longer la côte sur quelques milles au sud. De là, vous rejoignez le rivage du Manmarch à la nage. A la nuit tombante, vous pénétrez à l'intérieur des terres, et vous campez à l'abri d'un bosquet d'arbres. Le lendemain matin, vous repartez de bonne

heure en direction du nord-est, vers les Buttes Houleuses et Irsmun. Rendez-vous au [5](#).

331

Dès que vous l'appellez, une silhouette féline apparaît sur la route argentée derrière le Gardien. C'est un splendide animal à la fourrure blanche et aux yeux d'un bleu profond : l'Esprit du Tigre, serviteur de Kwon le Rédempteur. Le visage d'Azazel se crispe de rage lorsqu'il réalise qu'il s'est laissé déposséder de sa proie à l'instant même où il allait la tuer. Le magnifique Esprit du Tigre, parfait et puissant, bondit sur le sinistre Azazel, et une bataille sanglante s'engage aussitôt. L'Esprit du Tigre, pourtant d'un naturel tranquille, griffe et mord son adversaire avec une férocité bestiale malgré les furieux coups de bras cornus d'Azazel qui lui labourent le crâne, délitant la fin proche, Azazel enfonce ses cornes dans les flancs de l'Esprit du Tigre qui plante ses crocs dans la nuque de l'effrayante créature. Azazel se racornit avant de s'évanouir, et seule subsiste encore son âme, ratatinée comme un ver noir que les vents éthérés emportent dans le Monde Souterrain. Au moment où vous vous apprêtez à remercier l'Esprit du Tigre, le Gardien profère un simple mot : *Llandymion*, et votre esprit retourne aussitôt à sa place dans votre corps inerte. Vous ayant cru mort, Glaivas soupire de soulagement lorsqu'il vous voit de nouveau remuer. Vous lui racontez tout ce qui s'est passé, puis vous décidez de prendre un repos bien mérité, enfin libéré des mauvais pressentiments qui, dernièrement, assombrissaient tant vos pensées. Le lendemain matin, vous reprenez votre route. Rendez-vous au [414](#).



331 *Le magnifique Esprit du Tigre bondit sur le sinistre Azazel, et une bataille sanglante s'engage aussitôt.*

332

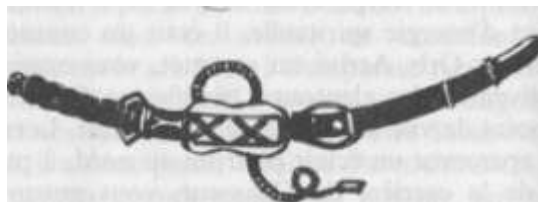
D'un mouvement rapide et efficace, vous passez le Garrot autour du cou du Maître d'Armes. Il pousse un cri étranglé et jette aussitôt son arc en portant les deux mains à sa gorge. Maintenant votre prise, vous lui enfoncez le genou dans le dos pour l'obliger à s'allonger par terre. Soudain, dans sa main droite jaillit un long poignard. Avec l'énergie du désespoir, il cherche à le pointer vers vos côtes. Vous pouvez tenter de parer afin d'éviter la lame, tout en conservant le Garrot sur sa gorge ; votre **DEFENSE** est de 5. Si vous réussissez, rendez-vous au [321](#). Si vous échouez, rendez-vous au [153](#).

333

Vous faites demi-tour pour reprendre rapidement la voie que vous aviez tracée à travers les chaumes tandis que Glaivas continuait seul. Arrivé devant la Palissade de Thorn, vous décidez de l'escalader pour vous échapper mais, soudain, vous entendez un cri derrière vous. Les Halvorques vous ont suivi, guidés par le vautour noir. Si Glaivas a pu fuir, vous vous trouvez pris entre la Palissade et vingt lances. Si vous possédez la discipline de l'Œil d'Aigle, rendez-vous au [222](#). Sinon, rendez-vous au [203](#).

334

La vivacité de votre attaque a surpris Honoric qui, cherchant à reprendre son souffle, vacille dans un massif de rhododendrons. Décidé à ne lui accorder aucun répit, vous vous précipitez vers lui. Si vous possédez la discipline de la Détection et la Neutralisation des Pièges, rendez-vous au [316](#). Sinon, rendez-vous au [305](#).



335

Vous résistez de toutes vos forces, mais en vain : vous êtes épuisé spirituellement. Les pouvoirs psychiques du Vieux sont trop importants pour vous, et vous n'entendez que le rire moqueur de la créature lorsque votre esprit se froisse comme du papier. Bientôt décérébré, l'œil fixe et vide pour le restant de votre vie, vous êtes conservé vivant comme pièce de musée par les adorateurs de Vile, de Némésis et de Vasch-Ro.

336

Les robes brodées d'or se sont déchirées et sont tombées du torse rouge et massif du Duc d'Enfer. La Fléchette Empoisonnée s'est plantée dans sa chair qui noircit en fumant puis se rétracte. Le Duc d'Enfer s'avance, vous dominant de toute sa taille, sans se préoccuper de cette irritation mineure. Vous allez devoir utiliser les arts martiaux. Rendez-vous au [320](#).

337

— Si tu es vraiment si pressé, on peut suivre la route, mais on court le risque de se faire repérer, répond Glaivas d'un air peu enthousiaste. En chemin, vous ne rencontrez que de rares paysans et un colporteur insiste tellement pour vous vendre ses marchandises que Glaivas est obligé de le chasser vigoureusement du plat de l'épée. En milieu d'après-midi, la route s'enfonce entre des collines boisées, et Glaivas vous met en garde contre d'éventuelles embuscades. Soudain, vous entendez un déclic métallique en provenance des buissons qui vous surplombent. Allez-vous vous retourner pour regarder (rendez-vous au [326](#)) ou préférez-vous vous jeter au sol (rendez-vous au [314](#)) ?

338

Si vous possédez la discipline du Yubi-Jutsu, le Bri-se-Nerfs, et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [310](#). Sinon, vous portez un Tigre Bondissant à l'homme désarmé (rendez-vous au [298](#)).

339

Vous approchez des collines lorsque vous entendez des cliquetis de harnais et d'armure ainsi que le hennissement d'un cheval ; cela semble provenir de derrière une crête peu élevée. Puis, petit à petit, apparaît, une étrange silhouette montée sur une magnifique jument pie. Son heaume semble auréolé de soleil. Ce casque rutilant est semblable à un masque de comédie, percé de deux trous pour les yeux et fendu de la fine ligne d'un sinistre sourire. L'homme, presque immobile sur sa selle de cuir ouvragé, porte une armure ciselée qui le couvre de la tête aux pieds, le faisant ressembler à une statue de métal. Une grande épée lui barre le dos, et vous en apercevez le pommeau derrière son épaule gauche. Il s'approche de vous en silence. Allez-vous tout d'abord l'attaquer et lui poser vos questions plus tard (rendez-vous au [324](#)), rester sans bouger et attendre (rendez-vous au [311](#)); ou préférez-vous vous enfuir, en tentant de blesser son destrier s'il décide de vous poursuivre (rendez-vous au [301](#)) ?

340

Grisolde est perdue. La magie du Ranger est épuisée et vous devez vous résoudre à abandonner son corps frêle à la pourriture. Glaivas espère que vous échapperez aux autres membres de la Compagnie car vous mourrez sûrement s'ils vous retrouvent. Franchissant les montagnes, vous entrez à l'aube dans le désert, après avoir parcouru la Vallée des Rois Lich d'un bout à l'autre. Rendez-vous au [299](#).



339 *Une étrange silhouette montée sur une magnifique jument pie apparaît. Son heaume semble auréolé de soleil.*

341

Lorsque l'homme-loup se précipite sur vous, vous courez à sa rencontre puis vous exécutez un saut périlleux au-dessus de lui. Comme vous l'avez pris par surprise, ajoutez 2 points à vos totaux d'Habilité — pour cette attaque seulement — au moment où il se retourne. Allez-vous lui lancer un Shuriken d'argent si vous en possédez un (rendez-vous au [200](#)), tenter le Poing de Fer (rendez-vous au [67](#)), l'Eclair Brisé (rendez-vous au [219](#)) ou les Dents du Tigre (rendez-vous au [364](#)) ?

342

Le vautour noir continue de planer au-dessus de vous, poussant parfois des cris aigus comme s'il se moquait de vous voir toujours ramper. Soudain, vous entendez un bruit devant vous ; Glaivas se raidit, et vous levez tous deux la tête pour observer les alentours. Vous êtes encerclés ! Devant vous se tiennent dix Svartes — des Orques aux yeux jaunes

— portant de longs poignards ; derrière et sur les côtés, une vingtaine d'Halvorques, leurs lances pointées par-dessus les blés. Vous allez devoir vous frayer un chemin de force. L'épée de Glaivas siffle en sortant de son fourreau et vous vous ruez ensemble vers le groupe d'Orques. Mais, à ce moment-là, le vautour noir fond en piqué sur vous, ses longues ailes repliées et les serres prêtes à vous déchirer. Votre **DEFENSE** est de 7 tandis que vous tentez de parer son attaque. Si vous échouez, rendez-vous au [252](#). Si vous réussissez, le vautour reprend son envol avant que vous n'ayez pu l'arrêter, et les Orques se jettent sur vous. Rendez-vous au [241](#).

343

— Viens ! Viens, suis-moi ! dit le clochard qui vous prend le bras et part en boitillant vers une rue latérale.

Il vous raconte alors qu'il a été mercenaire et qu'il a été blessé à la jambe par un Orque. Si vous possédez la discipline du

ShinRen, rendez-vous au [238](#). Bizarrement, il semble savoir que vous êtes étranger à la ville mais il ne vous pose aucune question quant à vos origines. Vous arrivez enfin devant une auberge dont l'enseigne indique Hostellerie de la Marge :

— Qu'est-ce que la Marge ? demandez-vous au clochard.

— C'est bien simple, mon gars ! A Irsmun, on appelle « Marge » ce que toi tu nommes « Rift ». Sans doute parce que c'est au bord de l'abîme... ou que ce qui en naît est toujours à l'écart de la société... vous explique-t-il avec un ricanement bref.

Dans l'auberge, une immense salle voûtée et basse, vous découvrez plus d'une centaine de clients dont une moitié seulement est humaine. Les autres sont des Orques, des Halvorques et une bande de créatures hybrides, à tête de loup et corps d'homme, mesurant près de deux mètres, l'air dangereux et arrogant. De jeunes paysannes aux bras chargés de chopes de bière servent les clients assis sur des bancs, devant des tables basses. Le clochard se dirige vers le comptoir, aussi décidez-vous d'aller glaner quelques renseignements sur la vie de la cité. Allez-vous parler aux Halvorques proches de vous (rendez-vous au [54](#)) ou préférez-vous vous asseoir seul, en espérant surprendre quelque chose d'intéressant (rendez-vous au [33](#)) ?

344

Vous tentez de lutter contre la panique lorsque vous constatez que le vent éthéré vous éloigne de votre corps. Celui-ci reste donc totalement immobile et vulnérable aux assauts d'Azazel. Vous essayez de le réintégrer avant qu'il ne soit trop tard, sachant que, si votre corps meurt, votre âme sera à jamais emportée par le vent éthéré jusqu'à ce qu'elle échoue sur le rivage gris des limbes. Mais le vent vous pousse. Au bout d'un moment, vous voif rendez compte que vous ne ressentez plus les blessures infligées à votre corps depuis un certain temps. Si vous croyez être mort, rendez-vous au [374](#). Si vous pensez être-encore vivant, rendez-vous au [383](#).

345

Finalement, vous ne découvrez rien de bizarre. Aussi allez-vous grimper sur le tumulus (rendez-vous au [300](#)), repartir vers l'Arc de Triomphe (rendez-vous au [250](#)) ou suivre le sentier nord menant au carrefour (rendez-vous au [273](#)) ?

346

L'attention d'Honoric ne faiblit pas. De plus, c'est un soldat qui a trop d'expérience pour se laisser prendre par une Queue du Dragon. Lorsque vous vous approchez de lui, il fait un bond en arrière et vous entaille la cuisse de la pointe de Sorcerak. Vous ressentez une douleur d'une extrême violence et vous avez l'impression que votre plaie est remplie d'acide. Vous avez perdu 1D + 5 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes encore vivant, votre réaction quasi instinctive vous sauve : la sombre lame se plante profondément dans le sol à l'endroit précis où vous étiez auparavant. Après avoir roulé sur le côté, vous vous redressez au moment même où Honoric retire son épée de la tourbe. Il se rapproche de nouveau. Allez-vous tenter un Tigre Bondissant (rendez-vous au [365](#)) ou une Morsure du Cobra (rendez-vous au [354](#)) ?

347

Vous vous efforcez de saisir un Shuriken. Tentez votre Chance, en diminuant de 2 points votre total du Destin pour cette fois seulement. Si vous réussissez, rendez-vous au [380](#). Si vous échouez, vous êtes encore tellement préoccupé par votre tentative que vous êtes incapable de conserver plus longtemps vos défenses mentales ; rendez-vous au [335](#).

348

Après vous être assuré que vous êtes suffisamment éloigné du monstre, vous examinez les environs à la recherche d'un endroit pour prier. Il n'y a évidemment ni tombeau ni temple dédié à Kwon le Rédempteur ; en revanche, vous apercevez un grand

cairn de pierres au sommet d'une colline proche, il s'agit certainement d'un lieu de culte consacré à la Toute-Mère, Gardienne de la Vie, et construit par les anciennes tribus des Buttes Houleuses. Allez-vous grimper au sommet de cette colline (rendez-vous au [360](#)), prier là où vous êtes (rendez-vous au [372](#)) ou préférez-vous retourner sur vos pas vers le Temple de Kwon de la cité de Mortvalon (rendez-vous au [387](#))?

349

Vous envoyez à une vitesse prodigieuse une Fléchette Empoisonnée. Elle vient se planter avec précision dans le front de l'Usurpateur. Le Duc d'Enfer pousse un cri d'angoisse quand le poison fait son effet. Il perd 6 points d'**ENDURANCE**. Vous vous attendez à le voir mourir mais il se transforme d'une manière hideuse, comme si le poison avait fait rougir et gonfler ses chairs ; puis des pointes commencent à lui pousser sur le dos, dans un atroce bruit de chairs déchirées. Pétrifié de stupeur, vous voyez l'Usurpateur se métamorphoser progressivement en Duc d'Enfer. D'immenses ailes nervurées de chauve-souris lui poussent à la place des bras, terminées par de terribles griffes ; son visage devient celui d'une créature aux crocs acérés dont le rictus démoniaque traduit bien plus que la malveillance des mortels. Allez-vous utiliser une autre Fléchette Empoisonnée (rendez-vous au [336](#)) ou votre habileté dans les arts martiaux (rendez-vous au [320](#)) ?

350

Vous gisez dans la plus dangereuse région d'Orb, souffrant à nouveau de cauchemars : vous rêvez que les puissantes mains du Golem se referment autour de votre gorge. Puis votre extrême fatigue emporte tout et vous dormez un jour et une nuit. Lorsque vous vous réveillez, vous êtes surpris de constater que vous avez dormi longtemps et profondément malgré la proximité du gouffre béant qui s'ouvre au milieu du paysage ruiniforme et brûlé. Vous avez tout de même récupéré 4 points d'**ENDURANCE** Tout en vous étirant, vous examinez les

alentours. A l'ouest s'élèvent de vertes collines boisées tandis qu'au nord, bordant les Entrailles d'Orb, s'étend un paysage de tourbières, désolé et crevassé, parsemé de noirs rochers. Encore un peu somnolent, vous vous dirigez vers le nord-ouest, pressé de quitter les abords du gouffre. Qui sait quels maux peuvent y surgir pour vous attaquer ? Rendez-vous au [339](#).

351

— Comment comptez-vous disposer vos troupes et, surtout, à quel moment lancerez-vous votre attaque ? demandez-vous alors aux prêtres.

— Ne t'inquiète pas ! Le temps nous connaît ! Mais, toi, es-tu sûr que ce soit le bon moment ? vous demande l'un.

— Les esprits s'échauffent déjà dans la cité. Il ne manque plus qu'une étincelle.

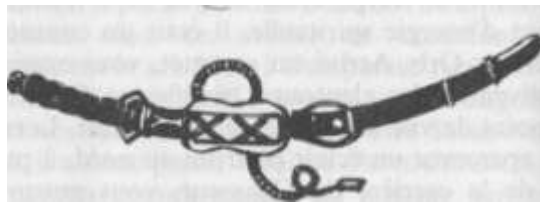
Hochant la tête en souriant, ils vous assurent en savoir suffisamment sur les révolutions pour en juger par eux-mêmes.

— Tout vient à point à qui sait attendre ! renchérit l'un.

Soudain, la salis se vide et le scribe réapparaît pour vous reconduire. Sur le cadran solaire, l'ombre du temple s'est déplacée d'une heure. Si vous désirez rendre visite aux représentants d'une faction que vous n'avez pas encore contactée, allez-vous d'abord voir les Palaches de Dama, Ecuyères des dieux (rendez-vous au [296](#)), les marchands (rendez-vous au [184](#)) ou essayer de soulever la population (rendez-vous au [68](#)) ? Si vous pensez avoir déjà obtenu le soutien nécessaire, vous effectuez vos derniers préparatifs pour l'assassinat de l'Usurpateur (rendez-vous au [9](#)).

352

A mesure que vous vous approchez de l'immense gouffre, la végétation disparaît, laissant place à un sol rocheux, noirci et craquelé. Le sol est crevassé et, des profondeurs du gouffre s'échappent des fumées fétides. Le Golem continue d'avancer pesamment, écartant les bras dans votre direction, le visage cadavérique encore fendu d'un rictus grimaçant. Vous reculez à l'extrême bord de l'abîme, tandis qu'il s'approche, cherchant à vous étrangler. Mais, au dernier moment, vous faites un bond de côté et vous lui assenez un formidable Cheval Ailé. Le Golem perd alors l'équilibre et tombe dans les ténèbres — sans un cri et sans un bruit. Peut-être est-il tombé au centre d'Orb ? Rendez-vous au [411](#).



353

Vous sortez tous deux à découvert, et aussitôt la poursuite s'engage. Les Halvorques, brandissant lances et nerfs de bœuf, trottent à travers les blés, laissant derrière eux un large sillage d'épis fauchés. Vous pourriez les distancer aisément mais, comme le vautour noir tournoie dans les airs devant vous, vous préférez ne pas trop vous fatiguer. Vous vous contentez de les maintenir à distance. Après quelques minutes de course à travers champs, vous apercevez un groupe d'hommes et de femmes enchaînés et vêtus de chiffons, qui cassent des cailloux, sous la garde de surveillants orcains. Vous les évitez en les contournant mais quelques Orques vous prennent en chasse, sous le regard triste des esclaves qui ne voient dans votre soudaine apparition qu'une simple distraction, rompant la monotonie de leur vie. Rendez-vous au [264](#).

354

L'épée d'Honoric semble un mur d'acier lorsqu'il fouette l'air de sa lame ; pourtant vous tentez déporter une botte en passant sous sa garde.

HONORIC

DEFENSE contre la Morsure du Cobra : **8 ENDURANCE : 24**
DOMMAGES : 1D + 5

Si vous avez réduit l'**ENDURANCE** d'Honoric à 12 ou moins, rendez-vous au [334](#). Si vous touchez Honoric et que vous possédiez la discipline du Brise-Nerfs, il perd 11 points d'**ENDURANCE**, mais vous ne pouvez combiner la technique du Brise-Nerfs et la Force Intérieure. Si Honoric n'est pas encore sérieusement blessé, vous devez affronter Sorcerak, son épée magique, qui tournoie si vite dans les airs que les regards humains ne peuvent la suivre. Votre **DEFENSE** contre l'épée est de 7. Si vous êtes toujours vivant mais si vous avez moins de 6 points d'**ENDURANCE**, rendez-vous au [325](#). Sinon, vous pouvez frapper à nouveau du poing (retournez au début de ce paragraphe), tenter un Cheval Ailé (rendez-vous au [365](#)) ou une Queue du Dragon (rendez-vous au [346](#)).

355

Vous quittez Tor accompagné de Glaivas le Ranger, le premier jour de Satanbre, par une belle matinée ensoleillée. Glaivas a soigneusement préparé ceux des habitants de la ville auxquels on pouvait se fier pour combattre le mal — dans le cas où Honoric conduirait la Légion de l'Épée de Damnation à la guerre — et il juge préférable de quitter la ville pendant le mois de Satanbre. Il vient, en effet, d'échapper à une tentative de meurtre perpétrée par la Guilde des Assassins et il a entendu dire que Mandrake, leur Maître de la lointaine Wargrave Abbas, s'intéressait à votre destination. Glaivas vous suggère de vous écarter des routes fréquentées et des nombreux villages alentour, et de vous diriger vers le ' nord, à travers la forêt profonde d'Arkadan. Si vous

acceptez sa proposition, rendez-vous au [111](#). Si vous préférez lui dire que vous irez plus vite par la route, rendez-vous au [337](#).

356

Vous vous approchez du gisant et, très lentement, vous posez la main sur le manche du poignard et vous le retirez sans effort. Un courant d'air froid semble alors traverser la pièce puis, comme vous vous y attendiez un peu, le cadavre ouvre les paupières, découvrant des yeux de braise étincelants dont le regard vous paralyse de terreur. Soudain, ses mains décharnées et squelettiques s'élèvent et viennent vous enserrer la gorge, ses ongles longs et aiguisés s'enfonçant dans votre trachée. Vous poussez un cri de douleur et d'angoisse lorsque les doigts commencent à se crisper sur votre cou, vous faisant perdre 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant, la douleur subite vous galvanise. Allez-vous écarter le poignet de la créature d'une Patte du Tigre (rendez-vous au [382](#)), plonger le poignard dans sa poitrine (rendez-vous au [398](#)) ou tenter d'utiliser le Silex et l'Amadou pour mettre le feu à ses vêtements (rendez-vous au [210](#)) ?

357

Vous mettez plusieurs jours à atteindre les montagnes. Vous avez dû traverser la rivière du Sang Vert à la nage tandis que le Golem s'est contenté de marcher sur le fond sans se noyer. Ensuite, vous avez croisé la route qui conduit des Cimes du Présage à la ville universitaire de Guilde Grise sur la Lande, sans oser vous y arrêter pour dormir, vous contentant de vous allonger, les yeux ouverts, pour guetter l'arrivée du Golem. Seule votre robuste constitution vous a permis de continuer, car votre force de volonté est déjà très éprouvée. Enfin parvenu au pied des Montagnes d'Horn, vous vous préparez pour l'ascension. Si vous possédez la discipline de l'Escalade, rendez-vous au [151](#). Sinon, votre vie sera entre les mains du Destin lorsque vous entamerez la montée. Allez-vous prendre le risque de grimper (rendez-vous

au [142](#)) ou préférez-vous aller vers l'est, puis vers le nord, en direction des collines boisées (rendez-vous au [97](#)) ?

358

S'il ne vous reste plus de Force Intérieure, rendez-vous au [5](#). Sinon, vous sentez l'étreinte mentale du Vieux augmenter impitoyablement, vous faisant hoqueter de douleur. Vous parvenez cependant à faire appel à des réserves d'énergie insoupçonnées ; vous perdez 1 nouveau point de Force Intérieure. Après quelques secondes d'intolérables souffrances, les attaques mentales cessent brusquement. Vous vacillez un instant, faible et pris de vertige, puis vous reprenez le contrôle de votre esprit. Le Vieux recule alors en disant :

— Tu es remarquablement fort, Ninja, plus fort que je ne le pensais ! Mais pourras-tu supporter ça ? Aussitôt, il déploie ses tentacules devant lui en accomplissant une série de passes compliquées. Et, devant vous, se matérialise une exacte réplique de vous-même. Un instant surpris, vous récupérez rapidement votre maîtrise lorsque vous voyez votre image adopter une des positions de la Voie du Tigre et se préparer au combat. Le Vieux reste immobile, silencieux et concentré derrière elle. Allez-vous attaquer votre double (rendez-vous au [408](#)) ou préférez-vous tenter de le traverser calmement pour affronter directement le Vieux (rendez-vous au [400](#)) ?

359

A la lumière du réverbère, le visage de la femme semble dur et elle paraît préoccupée. Allez-vous lui demander le chemin du Temple de Kwon (rendez-vous au [292](#)) ou préférez-vous la laisser passer et chercher une auberge où vous pourrez en apprendre plus sur les sentiments de la population (rendez-vous au [401](#)) ?

360

Du sommet de la colline, vous examinez lentement l'horizon, ébloui par le paysage magnifique qui s'étale à vos pieds. Au sud, par-delà de basses collines, serpente la vallée de la rivière du Sang Vert tandis que, au nord, ce ne sont que forêts et prairies. Grimant sur le cairn, à trois mètres au-dessus du sol, vous adressez une fervente prière à la Toute-Mère, Gardienne de la Vie. Allez-vous l'implorer en tant que défenseur de la Loi et du Bien (rendez-vous au [371](#)) ou lui demander son aide contre cette créature surnaturelle qui n'est qu'un monstre et non un être vivant (rendez-vous au [391](#)) ?

361

Abandonnant l'oriflamme de soie sur le toit de la tour, vous avancez au bord des remparts pour observer la cité. Vous apercevez distinctement Force Gwyneth qui, montée sur un destrier pommelé, passe en revue ses troupes. Elles sont disposées en rangs serrés sur le champ de parade, au-delà de la rue de la Croix, et composées en majorité de femmes revêtues de cottes de mailles. Vous remarquez cependant un assez grand nombre d'hommes rassemblés sous la bannière à l'écu losangé de Dama, certains en armure, la visièrre de leur heaume rabattue sur le visage. Un peu plus loin, un petit groupe d'Halvorques et d'humains, portant les couleurs de l'Usurpateur — le cerf aux bois vrillés — attend à proximité, au repos. Soudain, le lieutenant de Gwyneth vous montre du doigt et le trompette sonne cinq notes rapides. Gwyneth hurle un ordre et le régiment d'Ecuyères se scinde rapidement, une moitié se dirigeant vers le Palais et l'autre marchant sur la caserne. Trop lents à réagir, beaucoup d'Halvorques et d'hommes succombent aux impétueux coups d'épée des Palaches ; ils ont compris trop tard que l'insurrection venait d'éclater. Les survivants du détachement fuient en désordre, aussitôt poursuivis par les soldats de Gwyneth, soutenus par les moines de Kwon. Pendant quelque temps la bataille reste indécise mais les Ecuyères, malgré leur grande valeur et leur habileté aux armes, se trouvent bientôt surpassées

en nombre et leur avance est stoppée aux portes du Palais. Vous regardez vers la rue de la Croix où les troupes réfugiées dans la caserne soutiennent le siège. Vous remarquez un groupe de prêtres quittant le temple de Némésis et qui s'avance vers les restes de l'armée. Le sort de la bataille est incertain, vous ne pouvez donc rien faire d'autre qu'observer — il serait fou de tenter de vous frayer un chemin hors du Palais. Soudain, comme surgie de nulle part, une horde de gens, armés de courtes épées, de haches et de massues, entourent les prêtres de Némésis. Le peuple se soulève ! Malgré leur magie qui cause des ravages dans la foule, les prêtres sont forcés de se retirer dans le Temple. La nouvelle se répand aussitôt comme une traînée de poudre dans toute la cité, et les habitants envahissent les rues. L'armée est obligée de reculer tandis que les Palaches et les moines atteignent les murs du Palais. Si le Shogun Kiyamo de l'île de la Plénitude vous a offert cent Samourais sous le commandement d'Oni-kaba et que vous leur ayez ordonné de passer à travers le Manmarch plutôt que par la Vallée des Rois Lich, rendez-vous au [375](#). Sinon, ce n'est qu'une question de minutes avant que l'armée de l'Usurpateur ne se rende. Rendez-vous au [420](#).

362

Elle accepte votre don puis commence à effleurer la boule de cristal.

— Par cette boule, j'entre en contact avec l'Oracle des Oracles, Terengedion. Je vois que tu es un voyageur, que tu arrives de très loin mais que tu n'es jamais allé jusqu'à Terengedion, près de la jungle de Khesh. Tu viens d'au-delà de la Mer Infinie. Mais ton avenir est incertain, étranger, tu es entouré de violence — tu as le regard de la Mort ! vous dit-elle en se raidissant et en se penchant plus encore. Je ne peux pas prédire ton avenir, car ton destin est en balance... reprend-elle, en recouvrant brusquement sa boule de cristal d'un morceau de tissu noir.

Vous savez que les voyantes s'interdisent d'annoncer à leurs clients l'heure de leur mort et, dans un sens, vous en êtes assez heureux.

— Dis-moi alors quelle route je dois prendre, demandez-vous.

— Ta voie est à l'est ! répond-elle.

Un frisson vous parcourt alors le corps, et vous décidez de partir. Allez-vous vous diriger vers le nord, par la rue conduisant aux grands bâtiments (rendez-vous au [254](#)) ou vers l'est et le Parc (rendez-vous au [269](#))?

363

La salle du Trône est décorée au chiffre de l'Usurpateur mais vous apercevez aussi l'hippogriffon et l'écusson à damier ainsi qu'une statue de la déesse Dama derrière le trône sculpté où se tient l'Usurpateur. Il est vêtu d'un habit brodé d'or qui chatoie de mille feux à chacun de ses mouvements et coiffé de la couronne d'or des Suzerains d'Irsmun. Bien que vous n'ayez fait aucun bruit, il a deviné votre présence et tourne la tête vers vous dès que vous pénétrez dans la salle. Vous ne l'aviez encore jamais vu, mais un regard aussi glacial et aussi cruel ne peut appartenir qu'à un tyran. Comme il est seul et sans armes, que les portes sont fermées et qu'il n'y a pas de gardes, la seule chose que vous ayez à faire est de le tuer et délivrer du même coup Irsmun du joug de l'oppression. Vous prenez alors un Shuriken dans l'intention de lui trancher la gorge avant qu'il n'ait le temps d'appeler. Mais, en souriant, il vous fait signe d'approcher. Si vous possédez la discipline des Fléchettes Empoisonnées et que vous désiriez l'utiliser, rendez-vous au [349](#). Si vous préférez l'attaquer en utilisant les arts martiaux puisqu'il est désarmé, rendez-vous au [338](#). Si vous disposez d'un Shuriken d'argent et que vous souhaitiez le lui lancer, rendez-vous au [329](#).

364

Au moment même où la créature se ramasse sur elle-même pour vous sauter à la gorge, vous bondissez en tentant de l'étrangler entre vos jambes.

LOUP-GAROU

DEFENSE contre les Dents **du** Tigre : **7** **ENDURANCE** : 14
DOMMAGES : 1D + 2

Si vous avez réussi à le projeter à terre, vous pouvez profiter de ce qu'il se débat sur le dos pour le frapper du poing (rendez-vous au [67](#)) ou du pied (rendez-vous au [219](#)), en ajoutant **2** points à votre Habilité au poing ou au pied pour cette attaque. Si vous avez échoué, les puissantes mâchoires du loup-garou s'enfoncent dans votre gorge lorsque vous vous redressez, votre **DEFENSE** étant de 6. Si vous êtes encore vivant, allez-vous le frapper d'un Poing de Fer (rendez-vous au [67](#)) ou d'un Eclair Brisé (rendez-vous au [219](#))?

365

Sorcerak vous suit comme une ombre, guettant le moindre de vos mouvements ; aussi décidez-vous de feinter afin d'assener un Tigre Bondissant à la tête d'Honoric.

HONORIC

DEFENSE contre le Tigre Bondissant : **9** **ENDURANCE** : **24**
DOMMAGES : 1D + 5

Si le total d'**ENDURANCE** d'Honoric est désormais égal ou inférieur à 12, rendez-vous au [334](#). Si vous touchez Honoric et que vous possédiez la discipline du Brise-Nerfs, il perd 11 points d'**ENDURANCE** ; mais vous ne pouvez combiner la technique du Brise-Nerfs et la Force Intérieure. Si Honoric n'est pas encore sérieusement blessé, vous devez affronter Sorcerak, son épée magique qui tournoie si vite dans les airs que les regards

humains ne peuvent la suivre. Votre **DEFENSE** contre l'épée est de 7. Si vous êtes toujours vivant et si vous avez moins de 6 points d'**ENDURANCE**, rendez-vous au [325](#). Sinon, vous pouvez le frapper à nouveau du pied (retournez au début de ce paragraphe), d'une Morsure du Cobra (rendez-vous au [354](#)) ou d'une Queue du Dragon (rendez-vous au [346](#)).

366

Vous vous relevez et vous lancez un Shuriken en direction du vautour noir. Mais le rapace est trop haut, et le Shuriken retombe au milieu du champ de blé. Soudain, vous entendez un cri à votre droite. Vous apercevez alors une bande d'une vingtaine d'Halvorques — c'est à dire des Orques métissés d'humains et aussi grands que des hommes — vêtus d'armures de cuir et portant des lances et des nerfs de bœuf à la main. Furieux, Glaivas vous traite d'idiot et vous intime l'ordre de le suivre vers le nord-est. Rendez-vous au [353](#).

367

Vous pénétrez alors dans le tunnel obscur qui, après s'être enfoncé un peu, commence à remonter vers un petit point lumineux. Vous distinguez bientôt une petite ouverture, juste assez large pour que vous puissiez y passer en rampant. Au-dehors, vous distinguez un chaos fantastique de pierres et de rocs éboulés des parois d'un puits. Vous comprenez que le tunnel débouche dans la carrière du Chasseur. Regardant prudemment les alentours, vous avez la surprise de voir Aiguchi. Il est de dos, accroupi à l'abri d'un grand rocher, son arc à la main. Il semble totalement absorbé dans l'observation de la forêt, espérant sans doute vous surprendre. Vous rampe/ dans la carrière sans qu'il vous remarque, jusqu'à près de dix mètres de lui. Allez-vous lui envoyer une Fléchette Empoisonnée, si vous en possédez la discipline, et cela bien qu'il soit très loin de vous (rendez-vous au [148](#)), ramper encore plus près de lui (rendez-vous au [173](#)) ou préférez-vous lui lancer un Shuriken (rendez-vous au [415](#)) ?

".-«r Effectivement, concède Glaivas, tu risques moins d'être découvert si tu suis le Fleuve Gris jusqu'au bout avant de remonter au nord. Mais sache que tu cours aussi de grands dangers et que tu pourrais bien ne jamais vivre assez longtemps pour revoir ta ville. Il semble clair qu'il a dû souffrir de quelque blessure personnelle dans cette partie du monde d'Orb, appelée Vallée des Rois Lich. Ce qu'il vous en dit sullil pour expliquer ses réticences passées sur *Aquamarine*. Brusquement, le ciel s'assombrit et il se met à pleuvoir ; d'énormes gouttes de pluie tambourinent sur les ardoises du toit.

— Deux personnages, qui se disent immortels, régissent sur cette vallée, ajoute Glaivas, le visage soudain pâle dans la pénombre. Chacun a sa propre cour, l'une dans la cité des Murs de l'Ombre, une ville dont les murailles répandent toujours une obscurité anormale quelle que soit la hauteur du soleil ; et l'autre, dans la Cité des Runes de Damnation.

Il murmure alors une prière à la Toute-Mère en prononçant ce nom. Il vous explique ensuite que la Cité des Runes de Damnation, au bord du Fleuve Gris, est gouvernée depuis des millénaires par le Roi Hâve, un nécromancien qui a découvert le secret de la vie après la mort, une espèce de squelette qui ne se maintient que par le seul pouvoir de ses arcanes magiques et le sacrifice quotidien d'une vierge à son dieu, la Mort. Les habitants de la cité sont ravitaillés par des esclaves que surveillent de cruels Orques.

— Enfin, puisque tu le veux, je vais te guider à travers la Vallée des Rois Lich, conclut Glaivas en soupirant. Nous partirons demain matin. Rendez-vous au [355](#).

Vous tombez alors à genoux, apaisant votre corps et ralentissant les battements de votre cœur. Cela permet à votre esprit d'échapper à l'emprise mentale du Vieux, comme un poisson

glisse des mains du pêcheur pour retourner à la mer. Vous vous retrouvez bientôt en transes de méditation, votre esprit à l'abri de tout assaut psychique, hors d'atteinte du Vieux. Quelques secondes plus tard, comme venant de très loin, vous sentez une douleur aiguë au visage. Reprenant rapidement conscience, vous voyez devant vous l'horrible visage du Vieux, ses tentacules buccaux enroulés autour de votre visage, qui semblent sécréter quelque substance acide, vous rongant comme s'il vous digérait. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant, vous parvenez à lui porter une Morsure du Cobra dans l'estomac. L'effet est instantané. Le Vieux fait un Jiopd en arrière, plié en deux par la douleur.

— Tu es un redoutable adversaire, Ninja, très talentueux ! vous félicite-t-il en reprenant son souffle. Je t'avais sous-estimé. Mais pourras-tu supporter ceci ?

Il déploie aussitôt ses tentacules devant lui en accomplissant une série de passes compliquées. Vous voyez se matérialiser une exacte réplique de vous-même. Un instant surpris, vous récupérez rapidement votre maîtrise lorsque vous voyez votre image adopter une des positions de la Voie du Tigre, prête à vous frapper. Le Vieux reste immobile, silencieux et concentré derrière elle. Allez-vous attaquer votre double (rendez-vous au [408](#)) ou préférez-vous tenter de le traverser calmement pour affronter directement le Vieux (rendez-vous au [400](#)) ?

370

Abandonnant l'oriflamme de soie sur le toit de la tour, vous avancez au bord des remparts pour observer la cité. Longtemps, rien ne bouge. Le Démagogue vous aurait-il trahi ? Puis les rues commencent à s'animer et, comme surgie de nulle part, une horde de gens, armés de courtes épées, de haches et de massues, avancent en masse désordonnée vers le Palais où l'attend l'armée de l'Usurpateur pour les refouler. Des renforts sortent de la caserne pour aider les gardes du Palais, mais ils sont aussitôt assaillis de toutes parts dans les rues latérales. Cependant, même

si leur progression est lente, elle est régulière. Les moines de Kwon se joignent alors à la bataille, assommant nombre de soldats de leurs poings nus. Les morts et les blessés s'entassent entre les combattants, comme de hautes et mouvantes barricades de chair. Bien que les hommes de l'Usurpateur soient inférieurs en nombre, leur expérience de la guerre, les armes et les armures dont ils disposent leur procurent de grands avantages. Si le peuple ne vainc pas au plus vite, leur courage risque de faiblir devant une si forte opposition et tant de pertes. Seule leur haine de l'Usurpateur peut les avoir ainsi galvanisés.

Vous ne pouvez rien faire et il serait fou de tenter de sortir maintenant du Palais. Si le Shogun Kiyamo de l'île de la Plénitude vous a offert une centaine de Samourais sous les ordres d'Onikaba, et que vous leur ayez ordonné de passer à travers le Manmarch, rendez-vous au [399](#). Sinon, ou si vous leur avez demandé de traverser la Vallée des Rois Lich, rendez-vous au [410](#).

371

Cette prière à la Toute-Mère sera la dernière que vous pourrez lui adresser. En effet, chargée de maintenir l'équilibre des forces, elle ne voit dans la Loi, le Bien, le Mal ou le Chaos que des interférences avec l'ordre naturel des choses. Alors, un éclair déchirant frappe le cairn de plein fouet, vous carbonisant aussitôt.

372

Vous vous agenouillez, les bras levés au ciel en signe de supplication. Allez-vous prier Kwon le Rédempteur (rendez-vous au [385](#)) ou l'un de ses serviteurs (rendez-vous au [392](#)) ?

373

Honoric semble se fier totalement à la vitesse de ses réactions pour parer vos attaques tandis que vous tournez prudemment autour de lui. Il attend que vous fassiez le premier mouvement, il

vous observe — sans arrogance mais d'un regard alerte et vif, totalement concentré — par-dessus son bouclier peint aux armes de l'Épée de Damnation, d'argent ,sur fond de sable. Allez-vous tenter de passer sous sa garde en feignant d'abord de lui porter un coup de poing avant de lui assener un Tigre Bondissant (rendez-vous au [365](#)), une Morsure du Cobra (rendez-vous au [354](#)) ou une Queue du Dragon (rendez-vous au [346](#))?

374

Certain que plus un souffle de vie n'anime encore votre corps, vous vous laissez porter par le vent éthéré, flottant de-ci de-là. Puis apparaît devant vous une arche brillante derrière laquelle serpente à travers les nuées un sentier d'argent. Derrière vous se forment de sombres nuages qui prennent bientôt l'apparence d'Azazel. Celui-ci peut voyager dans l'éther aussi aisément que vous sur une route. Deux Gardiens Mineurs s'approchent alors de vous et vous conduisent vers l'arche où le Gardien surveille l'entrée des Sept Cieux.

— Ton corps vit encore, tu ne passeras pas ! dit-il en vous barrant la route.

Soudain, il prend un air menaçant et se met à hurler au moment où Azazel surgit, puis écarte les Gardiens Mineurs pétrifiés.

—"Si je parviens à t'enlever la vie, ton esprit gagnera le repos éternel, vocifère Azazel. Loin de le vouloir, je t'accorde cette vie car tu peux encore vaciller sur l'étroit chemin du bien !

Le Gardien dit seulement un mot, *Llandymion* et, avant que vous n'ayez pu réaliser ce qui vous arrive, votre âme retourne à son enveloppe charnelle. Gravement blessé, vous ne perdez pourtant que 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [18](#).

375

Stupéfait, vous voyez soudain apparaître Onikaba à la tête de ses cent Samourais, dont les armures laquées de rouge resplendissent au soleil. Il se dirige aussitôt sur le Palais, démoralisant complètement les défenseurs. Rendez-vous au [420](#).

376

Vous vous glissez sans bruit derrière lui : il ne se doute pas de votre présence. Allez-vous prendre votre Garrot et l'étrangler (rendez-vous au [332](#)), faire appel à votre Force Intérieure, s'il vous en reste, pour lui assener un Poing de Fer sur la nuque (rendez-vous au [322](#)) ou, si vous possédez la discipline du Yubi-Jutsu, le frapper du poing à la base du cou (rendez-vous au [406](#)) ?

377

Le clochard accepte servilement votre pièce d'or et, vous prenant par le bras, il retourne en boitant vers le jardin. En chemin, il vous raconte qu'il a été mercenaire et qu'il a été blessé à la jambe par un Orque. Si vous possédez la discipline du ShinRen, rendez-vous au [238](#). Il semble savoir que vous êtes étranger à la cité car il vous demande brusquement où se trouve votre Temple de Kwon. Allez-vous lui dire la vérité (rendez-vous au [205](#)) ou lui déclarer que vous venez de la cité de Mortvalon qui possède également un Temple dédié à Kwon (rendez-vous au [186](#)) ?

378

Abandonnant l'oriflamme de soie sur le toit de la tour, vous avancez au bord des remparts pour observer la cité. Tout est normal, les habitants vaquent paisiblement à leurs occupations quotidiennes, parfois tracassés ou bousculés par les soldats de l'Usurpateur. Mais, de révolte point ! Pas même une émeute ! Si quelques-uns remarquent que le drapeau a été amené, ils se contentent de montrer la tour du doigt puis repartent. Soudain,

vous entendez des bruits de bottes dans l'escalier de la tour. Votre révolution n'a pas eu lieu, et vous vous laissez prendre bêtement dans le Palais. Trop fatigué pour résister longtemps, vous êtes fait prisonnier et emmené au cachot. Décidant de priver vos geôliers du plaisir de vous torturer, vous vous mordez violemment la langue en espérant vous saigner à blanc. Mais un prêtre de Némésis se précipite et vous lance un sort de guérison qui cicatrise immédiatement la blessure. Vous aurez tout de même les os rompus sur la roue, juste devant le Temple de Kwon.

379

Glaivas espère qu'il ne s'agit que d'un oiseau sauvage, et vous poursuivez votre progression à travers les blés. Cependant, le vautour revient rapidement tourner au-dessus de vos têtes en glatissant. Allez-vous tenter de le faire taire en lui lançant un Shuriken (rendez-vous au [366](#)), vous mettre à courir (rendez-vous au [353](#)), continuer à ramper en obliquant sur la gauche (rendez-vous au [342](#)) ou en faisant demi-tour (rendez-vous au [333](#)) ?

380

Vos défenses mentales commençant à faiblir, la douleur est atroce, mais vous parvenez cependant, dans un effort surhumain qui vous fait hurler, à lancer un Shuriken en direction du Vieux. 11 est touché, et ses attaques mentales cessent brusquement. Le Vieux siffle de souffrance, le Shuriken ayant pénétré profondément dans son bras. Vous vacillez un instant puis vous vous préparez à l'attaquer. Reculant alors précipitamment, il déploie ses tentacules devant lui et accomplit une série de passes compliquées. Et, devant vous, se matérialise une exacte réplique de vous-même. Un instant surpris, vous récupérez rapidement votre maîtrise lorsque vous voyez votre image prête à frapper dans une des positions de la Voie du Tigre. Le Vieux reste immobile, silencieux et concentré derrière elle. Allez-vous attaquer votre double (rendez-vous au [408](#)) ou tenter

calmement de le traverser pour affronter directement le Vieux (rendez-vous au [400](#))?

381

Glaivas est en train de prendre congé d'une femme d'environ vingt-cinq ans, aux cheveux courts et aux pommettes maquillées de rouge comme une poupée. Vous haussez les sourcils de surprise puis, lorsqu'elle s'incline et sort en passant devant vous, vous réalisez qu'il ne s'agit que d'une prêtresse du Temps déguisée en Cadet. Glaivas, très souriant, vous fait un signe de la main mais il ne vous salue pas de votre nom avant que vous ne soyez confortablement installés tous deux devant un bon feu de bois allumé dans son salon. Vous lui expliquez alors votre nouvelle mission.

—il n'était pas homme à chercher la grandeur, dit-il, mais il l'acceptait pour le bien commun. C'était un roi sage et populaire, pas un despote. Beaucoup le regrettent.

Il vous parle encore assez longtemps de votre père, le Maître du Savoir. Puis vous en venez plus précisément à votre quête : ,

— Je t'avais posé une question, un jour que nous étions sur ton *Aquamarine*, au sujet des cités situées au-delà de Tor, sur le Fleuve Gris. Tu ne m'^as jamais répondu. Si je t'en parle de nouveau, c'est parce que j'ai choisi cette route pour m'approcher d'Irsmun sans éveiller les soupçons.

Glaivas soupire puis vous demande de passer dans son bureau où une table est encombrée de cartes anciennes. Il en tire plusieurs qu'il fixe sur un tapis de feutre, vous désignant du doigt des pays dont vous n'avez jamais entendu parler : un continent appelé le Pays Sans Retour, une carte représentant la Forêt des Fables, une autre encore d'une île située au-delà des Crocs de Nadir et une des Contrées du Sud. Glaivas sort enfin un plan dessiné à la plume de toute la région du Fleuve Gris, du Manmarch et du Rift. Lorsque vous remarquez que Port Ulrik est à une place différente que celle indiquée sur la carte qu'il vous avait, donné sur



381 *Glaivas prend congé d'une femme aux cheveux courts et aux pommettes maquillées de rouge comme une poupée.*

YAquamarine, Glaivas vous dit, en haussant les épaules, qu'il ne s'agit que *d'une erreur de transcription*. Puis il revient brusquement sur l'itinéraire que vous comptez prendre. Rendez-vous au [368](#).

382

Du tranchant de la main, durci par des années d'entraînement, vous frappez violemment le poignet décharné du mort sans pourtant parvenir à briser ses vieux os. Bien au contraire, vous n'avez réussi qu'à enfoncer plus profondément ses griffes dans votre cou et vous commencez à avoir du mal à respirer. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant, vous devez tenter autre chose. Allez-vous plonger le poignard dans la poitrine du cadavre (rendez-vous au [398](#)) ou utiliser le Silex et l'Amadou pour tenter de mettre le feu à ses vêtements (rendez-vous au [210](#)) ?

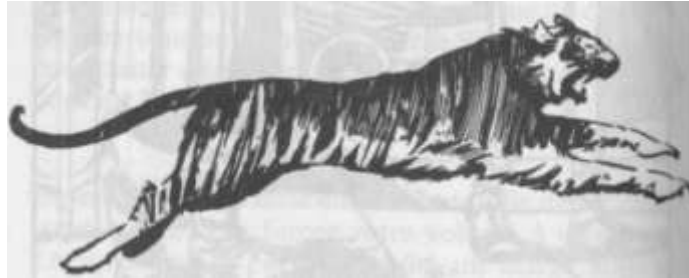
383

Espérant qu'il subsiste encore un souffle de vie dans votre corps, vous forcez votre volonté à y revenir. Lorsque vous y parvenez enfin, un nuage noir se condense devant vous et se métamorphose en Azazel. Celui-ci peut en effet traverser l'éther aussi aisément que vous marchez sur une route. Vous ne pouvez échapper alors à l'étreinte de ses bras cornus et tout s'assombrit... Votre crâne résonne alors des terribles battements de la grande cloche de Dis, la Cité d'Acier du Monde Souterrain. Vous n'avez d'autre perspective que les murs polis et froids des enfers où vous allez vivre maintenant d'éternels tourments.

384

Sorcerak sort de son fourreau avec un sifflement ; votre cœur est empli d'angoisse à la vue de la lame d'acier noir couverte de runes. Si vous possédez la discipline du ShinRen, vous faites appel à votre Entraînement de l'Ame pour surmonter cette vague de peur. Sinon, tous vos totaux d'Habilité sont réduits de 1 point pour ce combat. Une fois Honoric à votre portée, vous lui

envoyez une Fléchette Empoisonnée qui vient se planter juste sous sa moustache. Il titube, le visage marqué par la douleur, lorsque vous vous rappelez soudain, mais trop tard, qu'ayant déjà survécu au Sang du Dieu Nil, le poison de vos Fléchettes ne peut que faiblement l'incommoder. En effet, il avance à nouveau sur vous, brandissant Sorcerak. Rendez-vous au [373](#).



385

Vous adressez une prière sincère à votre dieu, mais seul le silence y répond. Ou bien Kwon ne peut vous entendre, ou bien il est incapable de vous répondre, peut-être à cause de l'influence néfaste des autres dieux. Allez-vous escalader la colline (rendez-vous au [360](#)), retourner sur vos pas vers le Temple de Kwon de la cité de Mortvalon (rendez-vous au [387](#)) ou vous diriger au sud vers les Montagnes d'Horn en espérant que le monstre va s'y détruire (rendez-vous au [357](#)) ?

386

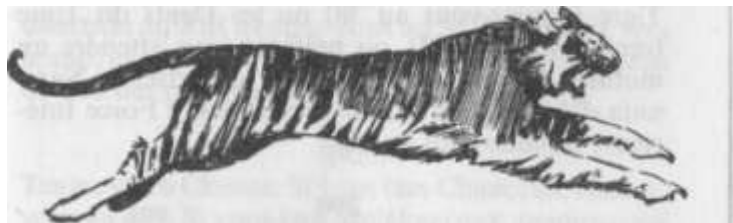
— Nous pouvons te paraître vieux, jeune guerrier, et sans doute le sommes-nous, mais nous sommes habiles dans les arts thaumaturgiques, dit le plus grand des trois.

Il murmure un autre mot que vous ne saisissez pas. Soudain, vous vous retrouvez seul dans la salle. Une seconde plus tard, la porte s'ouvre à nouveau et les trois mêmes prêtres entrent les uns derrière les autres. Vous avez une étrange sensation de déjà vu ! Celui qui a parlé auparavant montre alors la fenêtre du doigt. Le soleil est assez bas sur l'horizon et l'ombre portée des tourelles du Temple sur le cadran solaire de la cour indique que deux heures se sont écoulées, alors que tout cela ne vous avait semblé

durer que quelques secondes. Apparemment, ces prêtres peuvent arrêter le temps. De la puissante magie ! En fait, ils auraient même pu vous tuer sans que vous vous en rendiez compte... Vous les félicitez chaleureusement, confondu par ce qui vous est arrivé puis, vous reprenant, vous leur demandez si vous pouvez compter "sur le secours du Temple. Le prêtre qui a lancé le sort vous répond alors affirmativement. Vous lui expliquez que, lorsque le drapeau de l'Usurpateur sera amené, le tyran sera mort et qu'il sera temps d'agir. Vous les assurez qu'il ne perdront aucun de leurs privilèges quand vous serez le Suzerain. Si vous désirez insister auprès des trois prêtres pour savoir ce qu'ils feront lorsque le drapeau sera amené, rendez-vous au [351](#). Mais si vous êtes satisfait de ce contact, vous pouvez quitter le Temple du Temps, retourner à celui de Kwon et voir avec le Suprême Grand Maître quelle nouvelle faction vous pourriez aller voir : soit les Palaches de Dama, Ecuères des dieux (rendez-vous au [296](#)), les marchands (rendez-vous au [184](#)) ou encore tenter de soulever la population (rendez-vous au [68](#)). Si vous pensez avoir déjà obtenu le soutien nécessaire, vous allez faire vos derniers préparatifs pour l'assassinat de l'Usurpateur (rendez-vous au [9](#)).

387

Vous revenez sur vos pas en faisant un grand arc de cercle, tandis que le Golem s'approche à grands pas pour vous couper la route. N'ayant pas assez de force pour le distancer, allez-vous vous arrêter pour livrer de nouveau bataille (rendez-vous au [259](#)), grimper sur le tombeau au sommet de la colline (rendez-vous au [360](#)) ou vous diriger vers le sud et les Montagnes d'Horn, en espérant que le monstre s'y perdra (rendez-vous au [357](#)) ?



388

Après vous être assuré que Doré le Jeune ne mourra pas, vous vous approchez des portes de la salle du Trône.

— Qu'y a-t-il derrière ? demande Doré en montrant le donjon.

Vous lui parlez alors des Trolls des Cavernes.

— Ah ! Les Trolls des Cavernes ! s'écrie-t-il en allant d'un air décidé dans la direction que vous lui aviez indiquée.

Vous vous demandez si vous allez jamais le revoir. Vous vous tournez à nouveau vers les portes. Beaucoup reste à faire. Rendez-vous au [189](#).

389

Vous n'êtes plus qu'à trois mètres de lui lorsqu'il découvre votre présence et se retourne brusquement face à vous, son air surpris se transforme bientôt en colère.

— Impressionnant, Ninja ! Tu t'es bien débrouillé jusqu'à présent, grince-t-il entre ses dents jaunes. Mais ce n'est pas encore suffisant : n'oublie pas que je suis Maître d'Armes !

Il jette alors son arc et son carquois et saisit sa lance à lame courbe, le Naginata, puis il exécute alors une série incroyablement complexe de mouvements précis et rapides, comme s'il combattait plusieurs hommes à la fois. Dans une danse mortelle et bien réglée, il frappe et pare les coups d'un adversaire simulé. Vous constatez qu'il est extrêmement adroit, mais l'est-il plus que vous ? Puis il se rapproche de vous, se déplaçant de côté comme un arabe, sa lance toujours pointée vers votre gorge. Vous vous mettez à tourner lentement l'un autour de l'autre, les yeux dans les yeux. Il se fend brusquement et vous porte à la vitesse de l'éclair, un coup de son arme redoutable. Du bras, vous parvenez heureusement à en dévier la trajectoire, un court instant à portée du Naginata. Si vous

possédez la discipline du Yubi-Jutsu, vous comprenez qu'il est trop rapide pour que vous puissiez exécuter avec précision le Brise-Nerfs. Vous devrez d'abord le ralentir. Allez-vous tenter le Tigre Bondissant (rendez-vous au [56](#)), la Patte du Tigre (rendez-vous au [38](#)) ou les Dents du Tigre (rendez-vous au [22](#)), ou préférez-vous attendre un moment favorable pour essayer de briser le Naginata d'Aiguchi en faisant appel à votre Force Intérieure (rendez-vous au [10](#)) ?

390

Vous vous êtes vaincu vous-même ! Le cadavre de votre double s'affaisse sur le sol et il disparaît aussitôt. Voyant cela, le Vieux dessine dans le vide un rectangle dont les bords luisent doucement d'énergie mystique. Puis l'intérieur du rectangle s'opacifie, devenant aussi sombre que la nuit, et le Vieux franchit tranquillement cette porte magique qui se referme immédiatement sur lui. Maintenant seul dans la petite pièce, vous restez figé de stupeur pendant un bon moment avant de revenir à votre mission. En explorant la pièce, vous ne trouvez rien d'intéressant. Parchemins et grimoires sont tous rédigés dans une écriture qui vous est inconnue. Puis, apercevant une torchère vide scellée dans le mur, vous la tirez machinalement. Elle s'abaisse aussitôt, déclenche un mécanisme secret et tout un pan de mur se met à glisser, révélant la salle du Trône du Suzerain d'Irsmun. Rendez-vous au [363](#).

391

Vous ne savez pas si vos prières ont été exaucées mais vous avez soudain une idée. Si vous amenez le Golem près du Rift et que vous parveniez à le faire basculer dans ce gouffre qui s'enfonce au centre d'Orb 'et d'où naît le mal, l'enchantement qui l'oblige à vous tuer sera brisé. Vous remerciez la Toute-Mère d'une prière chaleureuse et vous vous relevez rapidement en entendant les pas lourds du monstre qui approche. Allez-vous l'entraîner en direction du Rift (rendez-vous au [352](#)) ou plutôt vers le sud, en

espérant qu'il se détruira dans l'ascension de l'un des pics (rendez-vous au [357](#)) ?

392

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [409](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [413](#).

393

Les habitants de Tor ne semblent pas se soucier des événements du Manmarch et ils vaquent à leurs occupations habituelles. Parvenu enfin à l'extrémité de la rue du Temple, vous poussez une grille en fer qui ouvre sur un merveilleux jardin naturel, un havre de paix dans cette cité bruyante. Glaivas est justement près de la grille. Rendez-vous au [381](#).



394

Lorsque vous annoncez au Suprême Grand Maître votre intention de contacter les prêtres du Temps" il se propose aussitôt de vous ménager une rencontre avec les chefs du Temple.

Un peu plus tard, le même jour, vous descendez une large rue, appelée avenue des Saisons, en direction du Temple. Bâti en forme de bulbe allongé, il paraît n'être qu'un dôme d'argent et la flèche qui le prolonge sert d'aiguille au cadran solaire tracé dans le jardin sud du Temple. Sur le fronton du bâtiment sont représentés symboliquement un bourgeon, une fleur épanouie, une feuille morte et un petit tas de poussière, tandis qu'au-dessus de la porte est gravée l'épigraphe suivante : *Temps — Père des Neiges — : Ancêtre — Cadet — auxquels personne ne peut*



394 *Bâti en forme de bulbe allongé, le Temple paraît n'être qu'un dôme d'argent surmonté d'une flèche.*

échapper, sans que personne ne vivrait ni ne mourrait. Vous dites le mot de passe convenu au gardien du Temple qui vous conduit dans une grande salle ensoleillée. La statue d'un sage vieillard aux mains posées sur les épaules d'un très jeune garçon à l'air éveillé semble dominer la pièce. Bientôt trois prêtres s'approchent de vous et, chacun à sa manière, ressemble au personnage de la statue, tous vêtus de robes grises à ceinture blanche. Observant leurs yeux vitreux, vous sentez qu'il sera difficile de leur mentir. Vous vous décidez enfin à prendre la parole et, leur montrant le sceau à l'hippogriffon de votre père, vous leur révélez votre identité.

— Ton père était un homme sage. Il a beaucoup fait pour aider les pauvres, énonce l'un des prêtres.

— Avec votre aide, je pourrai également agir pour le Bien... si les forces de l'Usurpateur sont battues, promettez-vous. Que pourrez-vous faire si une révolution éclate ?

Rendez-vous au [386](#).

395

Au moment où Onikaba se dispose à attaquer la caserne, vous apercevez une silhouette corpulente juchée sur le toit d'une proche villa, et vous reconnaissez Golspiel. Il hurle un ordre au capitaine de ses mercenaires, Antocidas le Borgne. Celui-ci redescend aussitôt du toit avant d'apparaître, une minute plus tard, à la tête de nombreux mercenaires qui rejoignent les soldats d'Onikaba. Le peuple se mêlant à la bataille, l'armée de l'Usurpateur préfère déposer rapidement les armes plutôt que de se faire massacrer. La nouvelle se répand comme une tramée de poudre et les rues se remplissent d'une foule en liesse qui se précipite vers le Palais. Rendez-vous au [420](#).

396

Tandis que vous glissez sur les aiguilles de pin, Glaivas frappe Azazel dans le dos mais, sans qu'il semble autrement gêné, le monstre le blesse à son tour. Azazel se dresse alors au-dessus de vous puis il enfonce ses bras cornus dans votre poitrine, vous faisant perdre 7 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes encore vivant, vous entendez Glaivas hurler :

— Chante, chante un air joyeux contre sa magie ! Rendez-vous au [418](#).

397

Sorcerak quitte son fourreau en sifflant au moment même où vous lancez un Shuriken, le cœur serré d'angoisse lorsque vous voyez les runes gravées sur la lame. Avec une habileté surprenante pour quelqu'un de sa corpulence, Honoric repousse le Shuriken du plat de son épée et l'envoie au loin.

— Ton dieu t'a abandonné, Ninja, rit méchamment Honoric. Kwon, le dieu des lâches, ne peut t'aider contre le général choisi par le dieu de la Guerre. Puis il s'approche de vous, la lame noire de Sorcerak brandie au-dessus de lui. Vous n'avez pas le temps de vérifier l'exactitude de ses paroles car vous devez lutter contre une vague de peur que diffuse son épée enchantée. Si vous possédez la discipline du ShinRen, vous pouvez l'utiliser pour vaincre cette angoisse. Sinon réduisez de 1 point toutes vos Habilités. Rendez-vous au [373](#).

398

Levant lentement le poignard, vous le plongez brusquement dans la poitrine du cadavre qui rend un son sourd. La rune gravée sur le poignard s'illumine, vous aveuglant momentanément, tandis que le gisant frissonne puis s'immobilise, ses mains se détachant lentement de votre gorge avant de retomber à ses côtés. Son regard rouge diminue d'intensité puis s'éteint tout à fait. Vous vacillez un instant, cherchant à reprendre votre respiration et,

après avoir récupéré et vous être calmé, vous préférez laisser le poignard où il est et descendre dans le tunnel. Rendez-vous au [367](#).

399

Soudain, vous apercevez un groupe de guerriers resplendissants dans leurs armures laquées de rouge, qui traversent le jardin en direction du Palais. La populace grossissant leurs rangs à l'approche du Palais, Onikaba ordonne à ses troupes de faire mouvement vers l'est et les casernes de l'armée. Si vous possédez un lotus de jade, cadeau de Golspiel le marchand, rendez-vous au [308](#). Sinon, rendez-vous au [395](#).

400

Sûr qu'il s'agit d'une illusion, vous avancez résolument sur votre double. Et, juste au moment de le frapper, il disparaît ! Vous comprenez aussitôt que, projetée dans votre esprit par le Vieux; votre image devait s'effacer au moment où vous l'avez niée. Voyant cela, le Vieux dessine dans le vide un rectangle dont les bords luisent doucement d'énergie mystique. Puis l'intérieur du rectangle s'opacifie, devenant aussi sombre que la nuit, et le Vieux franchit tranquillement cette porte magique qui se referme immédiatement sur lui. Maintenant seul dans la petite pièce, vous restez figé de stupeur pendant un bon moment avant de revenir à votre mission. En explorant la pièce, vous ne trouvez rien d'intéressant. Parchemins et grimoires sont tous rédigés dans une écriture qui vous est inconnue. Puis, apercevant une torchère vide scellée dans le mur, vous la tirez machinalement. Elle s'abaisse aussitôt, déclenche un mécanisme secret, et tout un pan de mur se met à glisser, révélant la salle du Trône du Suzerain d'Irsmun. Rendez-vous au [363](#).

401

Vous prenez à l'est une sombre rue latérale, vous apercevez alors au loin une auberge dont l'enseigne indique : Hostellerie de la Marge. A l'intérieur, une énorme salle voûtée, se presse plus

d'une centaine de clients dont seule une moitié est humaine. Les autres sont des Orques et des Halvorques. De jeunes paysannes, les bras chargés de chopes de bière, servent les clients assis sur des bancs, devant des tables basses. Vous surprenez la conversation d'Orques se réjouissant de l'écartèlement de deux innocents au-dessus des portes du Parc, juste en face du Temple de Kwon. Vous vous glissez alors hors de l'auberge afin de retourner vers le Jardin, puis le Temple. Rendez-vous au [269](#).

402

Utilisant votre pouvoir mental, vous vous efforcez d'ignorer Azazel et vous vous relaxez complètement. Les sucs de la racine ont permis à votre esprit de se libérer des liens étroits qui l'unissaient à votre corps. Vous pouvez apercevoir le haut du crâne de Glaivas, les immenses ailes déployées d'Azazel et votre propre corps, étendu derrière l'arbre. Glaivas plante son épée dans les ailes du monstre mais sans résultat et Azazel, faisant le tour de l'arbre, se dresse au-dessus de votre corps immobile, en levant ses bras cornus pour le réduire en pulpe humide. Soudain, le vent éthéré emporte votre esprit au loin, tandis que vous ressentez l'attraction de votre enveloppe charnelle qui subit la première attaque d'Azazel. Vous perdez 8 points d'ENDURANCE lorsqu'il vous frappe les côtes. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [344](#).

403

Le Grand Maître de l'Aube vous a si bien enseigné l'Entraînement de l'Ame que vous sentez les accents de duplicité dans la voix rusée de Golspiel. Vous êtes presque certain qu'il vous trahira. Vous décidez donc de lui dire que vous l'avez percé à jour mais que vous l'épargnerez s'il change d'opinion. Impressionné par votre perspicacité, il consent finalement à ne pas vous trahir, et vous de quittez enfin. Si vous désirez rendre visite aux représentants d'une faction que vous n'avez pas encore contactée, allez-vous d'abord voir les Palaches de Dama, Ecuyères des dieux (rendez-vous au [296](#)), les prêtres du Temple

du Temps (rendez-vous au [394](#)) ou essayez-vous de soulever la population (rendez-vous au [68](#)) ? Si vous pensez avoir déjà obtenu le soutien nécessaire, vous allez faire vos derniers préparatifs pour l'assassinat de l'Usurpateur (rendez-vous au [9](#)).

404

Vous passez la rivière à gué pour grimper ensuite prudemment sur la colline. La face extérieure de la palissade n'est pas protégée. Seul l'intérieur fait saillie car elle est construite pour empêcher une évacion et non pas une « invasion » et des cabanes de garde en brique sont disposées à intervalles réguliers sur tout le périmètre. Vous l'escaladez donc aisément sans risquer de vous faire piquer par une épine empoisonnée puis, du sommet, vous sautez dans le champ de blé qui s'étend de l'autre côté. Vous vous mettez alors à ramper tous les deux au milieu des blés, si serrés que vous ne pouvez éviter de laisser derrière vous un profond sillon de foin couché derrière vous. Soudain, le cri d'un vautour noir vous fait sursauter. Le grand charognard tournoie un moment au-dessus de vous avant de s'éloigner vers la droite. Rendez-vous au [379](#).

405

Au moment même où vous quittez l'abri des arbres, vous vous souvenez soudain de ce que vous a raconté Glaivas le Ranger sur son *Aquamarine*, dans « *Les Parchemins de Kettsuin* ». La Cité des Maléfices est totalement contrôlée par la Légion de l'Épée de Damnation, qui vénère le dieu de la Guerre, Vasch-Ro. Leur Maréchal, Honoric, est un être foncièrement mauvais et redoutable — il n'a jamais été vaincu au combat. « On dit qu'il a terrassé un Géant d'une seule main. C'est un fameux bretteur... » Honoric a dû apprendre votre arrivée par ceux qui vous ont vu à proximité du Cercle de Vasch-Ro, à moins que les dieux du Mal ne l'aient envoyé pour vous tuer.

— Salut ! Honoric ! vous exclamez-vous.

Il descend de cheval et s'approche ; Sorcerak, sa longue épée, tressaute sur sa hanche.

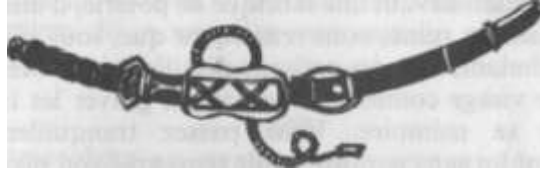
— Je te méprise, Ninja, car tu n'es qu'un misérable assassin, de ceux qui tuent leurs ennemis pendant leur sommeil. Seuls mon sens de l'honneur et la certitude que je triompherai me poussent à souiller Sorcerak de ton sang.

Si vous désirez lancer un Shuriken au visage arrogant du Maréchal, rendez-vous au [397](#). Si vous possédez la discipline des Fléchettes Empoisonnées, et que vous souhaitiez l'utiliser, rendez-vous au [384](#). Si vous choisissez de vous fier à votre connaissance du combat à mains nues, rendez-vous au [373](#).

406

Votre poing s'abat sur sa nuque avec une mortelle précision. Il s'écroule sur le sol, les bras en croix. Vous avez tué le Maître d'Armes d'un simple coup ! Vous vous agenouillez pour fouiller le corps. Parmi ses armes, vous découvrez deux bouteilles : l'une contient un liquide vert, une potion de guérison que vous pourrez boire à n'importe quel moment pour récupérer jusqu'à 8 points d'ENDURANCE ; l'autre est pleine d'un liquide bleu et porte l'étiquette : Eaux de Protection contre les Flammes Spirituelles. N'oubliez pas de les inscrire sur votre Feuille d'Aventure. Le corps inerte d'Aiguchi sur vos épaules, vous parvenez devant l'Arc de Triomphe de l'autre côté duquel vous découvrez une petite hutte. A votre arrivée, Maak en sort précipitamment, le sourire aux lèvres, mais il s'arrête aussitôt et vous lance* un regard mauvais lorsqu'il comprend qui est mort et qui est vivant.

— Je vois que tu es encore une fois victorieux, Ninja, dit-il rageusement. Tu es maintenant libre de par les lois du Cercle. Mais, dès que tu auras quitté ces lieux, tu seras de nouveau la proie de tes ennemis. Et ils sont nombreux, Ninja ! Et, sans plus s'occuper de vous, il tourne les talons et rentre dans sa hutte. Abandonnant le corps d'Aiguchi, vous vous dirigez à l'est, vers Irsmun Rendez-vous au [416](#).



407

En passant devant une fabrique de poterie, d'ailleurs à moitié en ruine, vous remarquez que, sous son ail nonchalant, l'un des artisans détaille soigneusement votre visage comme s'il voulait en graver les traits dans sa mémoire. Vous passez tranquillement devant lui sans paraître avoir remarqué son manège puis, sitôt le coin tourné, vous le surveillez à travers une fenêtre de quartz. Une petite statuette, qu'aucun autre que vous n'aurait pu voir tant elle est bien dissimulée dans une alcôve, attire votre attention. Elle représente un personnage à quatre bras vêtu d'un justaucorps de cuir ouatiné et de pantalons de velours noirs et coiffé d'une cagoule de bourreau. L'une des mains tient une arbalète et une autre une petite boîte noire. Il s'agit évidemment du dieu Toi remalku le Tueur. Vous êtes tombé sur le repaire de la Guilde des Assassins de Tor. Vous vous précipitez alors dans la rue du Temple et, peu après, vous poussez la grille de fer d'un merveilleux jardin naturel un havre de paix dans la cité affairée. Vous apercevez la silhouette de Glaivas un peu plus loin. Rendez-vous au [381](#).

408

Vous devez vous affronter vous-même. Votre **double** a les mêmes caractéristiques que vous: **EN DU RANCE**, Force Intérieure et armes. Que vous **don** niez un coup de poing, un coup de pied ou que **vous** tentiez une mise à terre, votre réplique vous **imite** fidèlement. Si vous parvenez à le mettre à terre, **la** valeur du coup de pied ou de poing **suivant** augmente de 1 point. Naturellement, une fois votre attaque lancée, il va également tenter de vous mettre à terre. La **DEFENSE** de votre double est de 7, quel que soit le coup porté, et votre **DEFENSE** contre lui est aussi de 7. Si vous le touchez, votre double tentera

de bloquer votre attaque. Vous frappez le premier. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [390](#).

409

L'atmosphère est oppressante mais votre fervente prière reçoit une réponse. Vous entendez la voix de l'Esprit du Tigre dans votre tête. Il vous explique que le Golem doit être tué cent fois avant d'être détruit. Si vos autres plans échouent, vous devrez ruser pour l'amener au bord du Rift et parvenir à le faire basculer dans ce gouffre qui s'enfonce au centre d'Orb et où naît le mal, afin de briser enfin l'enchantement qui l'oblige à vous tuer. Dans le silence revenu, vous remerciez Kwon et son serviteur d'une nouvelle et chaleureuse prière, puis vous vous relevez rapidement lorsque vous entendez les pas lourds du monstre qui se rapproche. Allez-vous l'entraîner en direction du Rift (rendez-vous au [352](#)) ou plutôt vers le sud, en espérant qu'il se détruira dans l'ascension de l'un des pics (rendez-vous au [357](#)) ?

410

Les soldats de l'Usurpateur tiennent, fermement leurs positions tandis que vous voyez un étendard pourpre descendre la rue principale. Ce sont les mercenaires de Golspiel, conduits par Antocidas le Borgne, qui viennent se joindre à la bataille du Palais, mais contre vous. Les mercenaires unis aux soldats de l'Usurpateur finissent par remporter la victoire et tous les prêtres de Kwon se font massacrer. Découvert, sans aucune possibilité de vous enfuir de la tour, vous grimpez sur les remparts et vous vous élanchez dans le vide. Vous vous écrasez, au pied du Palais, mort.

411

Trop épuisé pour poursuivre, vous vous reposez en attendant. A chaque instant, vous croyez voir apparaître le Golem, surgissant du gouffre. Mais les heures passent et rien de tel ne se produit. Enfin, rani pant dans une fosse profonde pleine de sable chaud, vous vous endormez paisiblement pour la première fois depuis longtemps. Rendez-vous au [350](#).

412

La peau d'Astaroth se met à rougir fortement et, lorsque vous le touchez, vos membres s'engourdissent brusquement, vous faisant perdre 2 points d'ENDURANCE — à moins que vous ne portiez un médaillon contenant les cheveux d'une sainte, auquel cas vous ne perdez que 1 point d'ENDURANCE. Vos coups n'ont pas le même effet sur Astaroth, septième Duc d'Enfer, que sur des êtres vivants ordinaires. Il ne subit que la moitié des dommages infligés. Si vous lui avez porté un coup du tranchant de la main, retournez au [260](#). Si vous lui avez donné un coup de pied, retournez au [267](#).

413

L'atmosphère est oppressante et personne ne répond à vos sincères prières. Allez-vous escalader la colline (rendez-vous au [360](#)), retourner sur vos pas vers le Temple de Kwon de la cité de Mortvalon (rendez-vous au [387](#)) ou vous diriger au sud vers les Montagnes d'Horn, en espérant que le monstre s'y détruira (rendez-vous au [357](#)) ?

414

Quittant les frondaisons ombragées de la forêt, vous apercevez de douces collines qui ondulent à la chaleur du soleil et, un peu plus loin, une vallée qui se perd au sud-est dans de lourds et menaçants nuages noirs.

— Ne te laisse pas abuser ! dit Glaivas. Le blé qui pousse sur ces collines ne sert qu'aux esclaves. Comme nous ne pouvons pas passer ces montagnes au nord, nous allons devoir ruser et nous dissimuler pour traverser ce maudit pays. A partir de maintenant, garde-toi des Halvorques, des Orques, des prêtres de la Mort et — il baisse la voix — de Ganarre ! Ce nuage que tu vois se trouve juste à l'aplomb de la cité des Murs de l'Ombre. Seuls y résident des êtres particulièrement néfastes. C'est l'une des quelques villes où chaque temple dédié au Bien a été détruit.

Puis Glaivas vous donne quelques détails supplémentaires. Près de lui demander qui est Ganarre, vous atteignez une petite rivière. Sur la crête de la colline en face s'élève un haut mur de plusieurs kilomètres de long, que Glaivas appelle la palissade de Thorn, et que vous allez devoir escalader ou contourner. Rendez-vous au [404](#).

415

Vous sortez lentement un Shuriken et vous visez soigneusement. A cette distance, vous ne pouvez manquer une cible immobile, d'autant qu'Aiguchi ne se doute de rien. L'étoile se plante dans son épaule et il se retourne aussitôt en hurlant de douleur. Lancez un dé et notez le nombre de points d'ENDURANCE qu'il a perdus.

— Impressionnant, Ninja ! Jusque-là, tu t'es bien débrouillé ! grince-t-il entre ses dents jaunes en vous regardant d'un air sinistre. Mais ce n'est pas encore assez bien car n'oublie pas que je suis Maître d'Armes !

Il jette son arc et son carquois et prend sa lance .1 lame courbe, le Naginata, puis il exécute une série incroyablement complexe de mouvements précis et rapides, comme s'il combattait plusieurs hommes ;i la fois. Dans une danse mortelle et bien réglée, il frappe et pare les coups d'un adversaire simulé Vous constatez en effet qu'il est extrêmement adroit, mais l'est-il plus que vous ? Puis il se rapproche de vous, se déplaçant de côté comme un

crabe, sa lance toujours pointée vers votre gorge. Vous vous mettez/ à tourner lentement l'un autour de l'autre, les yeux dans les yeux. Soudain, il se fend et vous porte, à la vitesse de l'éclair, un coup de son arme redoutable. Du bras, vous parvenez à en dévier la trajectoire, mais vous êtes un court instant à portée du Naginata. Si vous possédez la discipline du Yubi-Jutsu, vous comprenez qu'il est trop rapide pour que vous puissiez exécuter avec précision le Brise-Nerfs. Vous devrez d'abord le ralentir. Allez-vous tenter le Tigre Bondissant (rendez-vous au [56](#)), la Patte du Tigre (rendez-vous au [38](#)) ou les Dents du Tigre (rendez-vous au [22](#)), ou bien préférez-vous attendre un moment favorable pour essayer de briser le Naginata d'Aiguchi en faisant appel à votre Force Intérieure (rendez-vous au [10](#)) ?

416

Tandis que vous approchez des collines au sud de Mortvalon en prenant soin de ne jamais vous profiler sur l'horizon, vous songez encore au Maître d'Armes. Et, soudain, vous entendez un cri de déli qui vous fait aussitôt revenir à la réalité. Vous vous précipitez derrière un bosquet d'arbres afin de regarder au loin s'approcher un magnifique destrier caparaçonné de noir et d'argent. Malgré la distance, la voix de son cavalier vous semble familière. — Ninja ! Montre-toi ! Je te défie en combat mortel. Comme tu révères Kwon, ce bafouilleur de demi-vérités, tu ne peux refuser. Allez, Ninja ! Montre-toi !

Lorsqu'enfin vous pouvez distinguer les traits du cavalier, vos craintes se confirment. Cet homme aux allures de taureau furieux, coiffé d'un casque à trois cornes et vêtu d'une armure cloutée, n'est autre qu'Honoric, le Maréchal de la Légion de l'Épée de Damnation, celui-là même que vous croyiez avoir tué de vos propres mains mais qui a survécu au Sang du dieu Nil. Comme vous ne souhaitez pas échouer dans votre mission, vous allez devoir tuer Honoric en combat singulier ou bien perdre pour toujours votre propre estime. Rendez-vous au [405](#).

417

Vous retournez vers le Jardin. Vous entendez les cris de terreur d'une famille que des soldats orcains expulsent sans ménagements de leur maison, sans se soucier des pierres que leur lancent les voisins. Sur votre passage, des corbeaux s'envolent en coassant cruellement, abandonnant un instant les cadavres énucléés et hideusement défigurés qui ont été écartelés sur les roues aux portes du Parc. Vous retrouvez le Suprême Grand Maître à l'intérieur du Temple et vous lui annoncez que vous êtes fermement résolu à tuer l'Usurpateur. Le Grand Maître semble déjà plus confiant et il vous dit qu'un devin, dont les prédictions se réalisent parfois, a laissé un message à votre intention. Vous devrez pénétrer dans le donjon sous le Palais. Vous trouverez à l'intérieur de la tombe du Suzerain Telmain III un objet qui vous permettra de tuer l'Usurpateur. Le lendemain, vous vous demandez qui pourrait vous aider dans votre coup d'Etat. Allez-vous d'abord contacter les prêtres du Temple du Temps (rendez-vous au [394](#)), les Palaches de Dama, Ecuyères des dieux (rendez-vous au [296](#)), les marchands (rendez-vous au [184](#)) ou préférez-vous essayer de soulever le peuple (rendez-vous au [68](#)) ?

418

Vous n'avez pas le cœur à chanter un air joyeux, maintenu ainsi à deux mètres du sol par Azazel. C'est Glaivas qui entame alors une gigue, que vous parvenez à fredonner vous aussi. Azazel vous projette sur le sol mais, son sort maintenant conjuré, vous pouvez plonger rapidement de côté pour éviter ses coups meurtriers, et ses bras cornus s'enfoncent alors de cinquante centimètres dans le sol. Glaivas est prêt. Attaquez-vous Azazel avec lui (rendez-vous au [218](#)) ou préférez-vous vous enfuir en laissant le Ranger se débrouiller seul (rendez-vous au [201](#)) ?

La pluie régulière sur le faîte des arbres vous berce doucement, et vous rêvez à nouveau des dieux du Mal et de leur acharnement contre vous. Une fois de plus, la tête de vautour aux yeux noirs et à la peau argentée se penche sur vous — celle de Némésis, le Seigneur de la Flamme Purificatrice, le Suprême Principe du Mal. Devant lui bouillonne un chaudron noir d'où surgit le répugnant Azazel. Il vous observe longuement de ses globes oculaires protubérants, son crâne d'argent luisant au clair de lune. Il n'a ni bouche ni menton et, à la place des mains, il a deux pointes osseuses comme des cornes tranchantes. Soudain, il déploie de grandes ailes de cuir non et s'envole dans la nuit. Vous savez qu'il vient pour vous ! Vous vous réveillez alors, frissonnant de peur. Vous n'entendez rien mais vous savez qu'il y a quelque chose de bizarre. Glaivas est complètement immobile, aux aguets, et il semble nerveux. La forêt est étrangement silencieuse, sans tous ces bruits nocturnes dont elle devrait s'animer. Soudain, un vent surnaturel fait tourbillonner un tas de feuilles mortes et Glaivas sursaute. Allez-vous manger la racine de mandrake pour essayer d'appeler l'Esprit du Tigre (rendez-vous au [104](#)), tenter un Cheval Ailé contre le tourbillon (rendez-vous au [116](#)) ou vous rapprocher de Glaivas en attendant la suite des événements (rendez-vous au [128](#)) ?

La bataille a tourné à votre avantage. Les gardes Halvorques de l'Usurpateur reculent vers les portes du Palais et il semblerait que tous soient maintenant de votre côté. Les Ecuyères lancent alors une attaque déterminante tandis que le peuple jette des pierres et des lances aux Halvorques. Puis ce sont les mercenaires de Golspiel qui arrivent, en même temps que les moines de Kwon escaladent les murs du jardin du Palais. Seuls les prêtres du Temps ne sont pas descendus dans les rues pour vous aider. Voyant que la lutte est désormais sans espoir, la garde du Palais se rend, et Force Gwyneth ordonne qu'on les enferme dans leur caserne après avoir pris leurs armes. Vous redescendez de la tour et vous arrivez dans le Jardin sous les acclamations enthousiastes de la foule qui vous reconnaît. — Sois notre nouveau Suzerain, Ninja ! s'écrie le Suprême Grand Maître du Temple de Kwon. Le soir, assis dans la salle du Trône du Palais — sur lequel flotte fièrement le drapeau aux armes de votre père — Force Gwyneth tend la couronne d'Irsmun au Grand Maître qui la place sur votre tête en disant :

— Ninja, je te sacre Suzerain de la cité d'Irsmun, Protecteur du Manmarch contre les êtres du Rift. Les acclamations résonnent dans la salle du Trône, mais vous ne connaissez aucune des personnes qui vous saluent. Faisant bonne contenance, vous avancez sur le balcon devant la place où le peuple en liesse hurle sa joie. Vous songez que les jours à venir mettront votre sagesse à rude épreuve. Saurez-vous gouverner cette cité où cohabitent de nombreuses religions différentes, où s'exacerbent les problèmes raciaux, où règne la cupidité et où chaque faction possède ses propres troupes ? Seul l'avenir vous le dira !