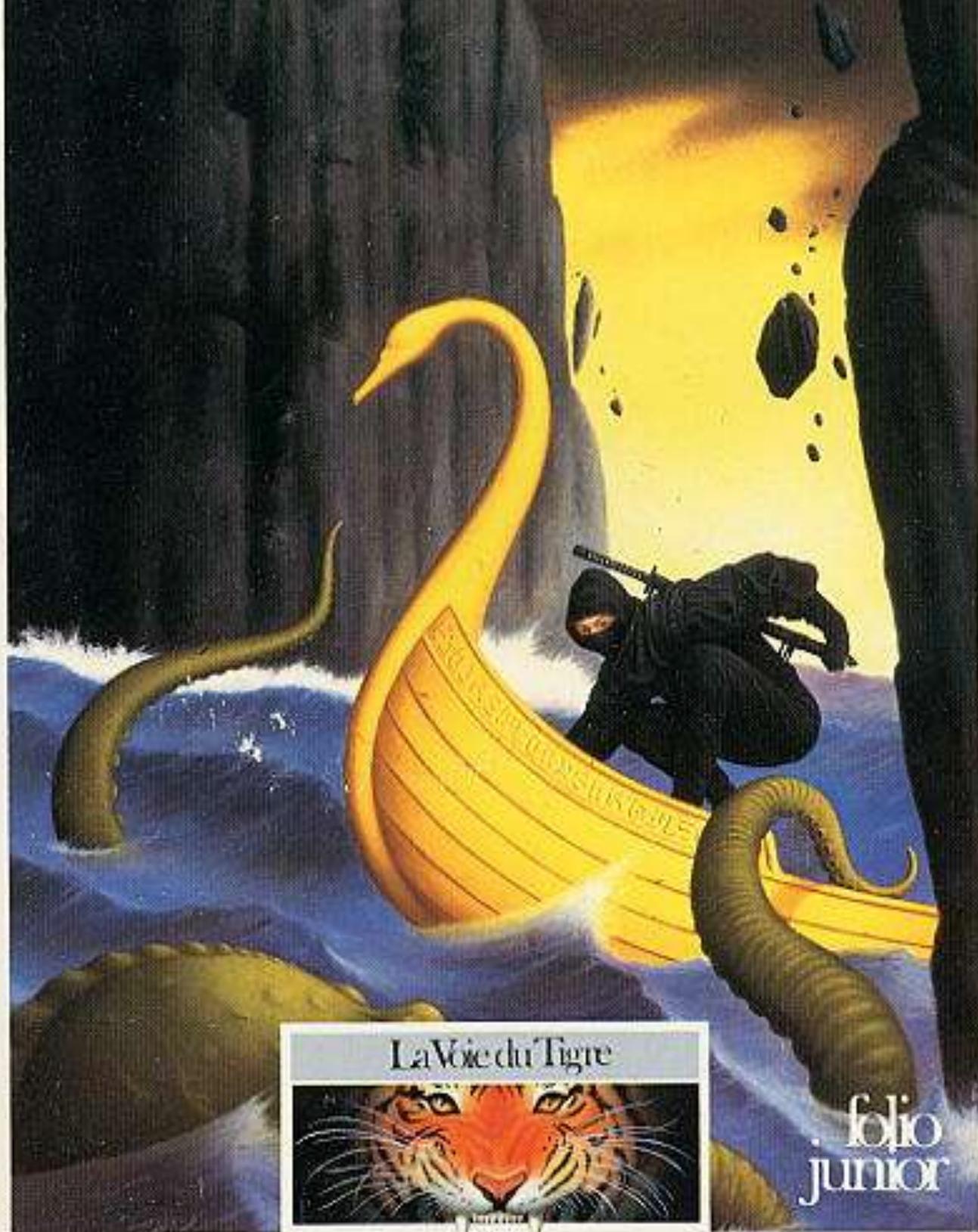


UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Mark Smith et Jamie Thomson

# Le Grand Maître d'Irsmun



La Voie du Tigre



folio  
junior

Titre original : *O ver lord !*

© Mark Smith et Jamie Thomson, 1986, pour le texte © Hodder et Stoughton Ltd, 1986,  
pour les illustrations (g) Editions Gallimard, 1987, pour la traduction française

Mark Smith et Jamie Thomson

Le  
Grand Maître  
d'Irsmun

La Voie du Tigre/4

*Traduit de l'anglais par Arnaud Dupin de Beyssat*

Illustrations de Bob Harvey

Gallimard



# L'Accomplissement de la Vengeance

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 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 cœurs d'effroi. Vous faites partie de ces rares élus qui ont voué leur vie entière à Kwon en suivant la Voie du Tigre. Maintenant, vous voilà 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 opprimer 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.

Et vous l'avez vengé. Vous avez vaincu Yaémon, appris qui étaient vos ancêtres. Vous êtes à présent le Seigneur d'Irsmun.

# Au soir de la Victoire

Bien que la nuit soit tombée depuis longtemps, la ville tout entière résonne encore des cris de joie saluant votre victoire sur l'être démoniaque qui avait usurpé votre titre. Vous êtes le Grand Maître d'Irsmun, et votre règne commence. Épuisé, mais le cœur plein d'un bonheur sans égal, vous montez jusqu'au sommet de la grande tour du Palais dominant la cité. Songeur, vous suivez des yeux l'avenue bordée de citronniers menant au Palais. A quelques centaines de mètres, après avoir dépassé les demeures des intendants et des serviteurs, elle atteint un vaste carrefour où s'élèvent deux bâtiments dépassant tous ceux de la ville. L'un d'eux est le temple de Némésis, le Principe Suprême du Mal, dont les sombres tours semblent vouloir griffer le ciel. Là se situera à n'en pas douter la source de vos difficultés futures. Car pour gouverner en paix, il vous faudra surveiller de près ses dévots. L'autre bâtiment, en forme de pyramide, est le temple de Dama, la Guerrière des dieux. Ses disciples étaient de fidèles gardiennes de la loi sous le règne de votre père. Leur faisant face, mais d'une taille plus modeste, se dresse le temple en pierres blanches d'Avatar, le Principe Suprême du Bien. A son sommet claque une bannière blanche qui a été hissée en votre honneur. Plus loin vous distinguez une zone plus sombre : le grand parc où se trouve le temple de votre propre dieu, Kwon le Rédempteur. A côté de ce lieu de calme et de silence, les quartiers commerçants illuminés, et d'où s'élève une rumeur joyeuse, forment un étrange contraste. Ce sont les habitants de ces quartiers qui, suivant leur chef - le Démagogue - se sont les premiers soulevés pour vous aider à vaincre l'Usurpateur. Plus loin encore, l'imposant temple du Temps s'élève telle une immense sentinelle dans l'obscurité. Aucun signe ne pourrait vous indiquer si les prêtres qui l'habitent vous sont favorables ou hostiles. Combien de temps vous faudra-t-il pour imposer votre autorité à cette ville des plus cosmopolites, dernier bastion de la présence humaine avant le Rift, royaume des Démons? Le Rift qui s'ouvre à l'est, à quelques heures de cheval seulement. C'est d'ailleurs à l'est d'Irsmun que

se dressent les plus hautes murailles qui défendent votre ville. A l'évidence, c'est de l'est que surgiront les dangers qui ne manqueront pas de vous menacer, vous, le Grand Maître d'Irsmun. A cette pensée, votre sentiment de bonheur s'évanouit pour ne laisser place qu'à une intense fatigue. Le petit jour n'est pas loin ; il est temps de prendre un peu de repos.



# Avant de vous lancer dans l'Aventure

Si vous n'avez pas encore vécu une aventure de la *Voie du Tigre*, prenez immédiatement connaissance des différentes règles des combats qui figurent à la page 14. Si vous avez lu le volume 3 intitulé *L'Usurpateur d'Irsmun*, vous pouvez poursuivre votre aventure dans *Le Grand Maître d'Irsmun* en utilisant toutes les informations figurant sur la Feuille d'Aventure du numéro 3. Notez, cependant, que vous disposez de cinq Shurikens supplémentaires, et que votre ENDURANCE et votre Force Intérieure sont revenues à leur plus haut niveau. Enfin, si vous avez lu le volume 3, *L'Usurpateur d'Irsmun*, le Grand Maître de l'Aube vous a peut-être enseigné l'une des deux Disciplines supérieures suivantes :

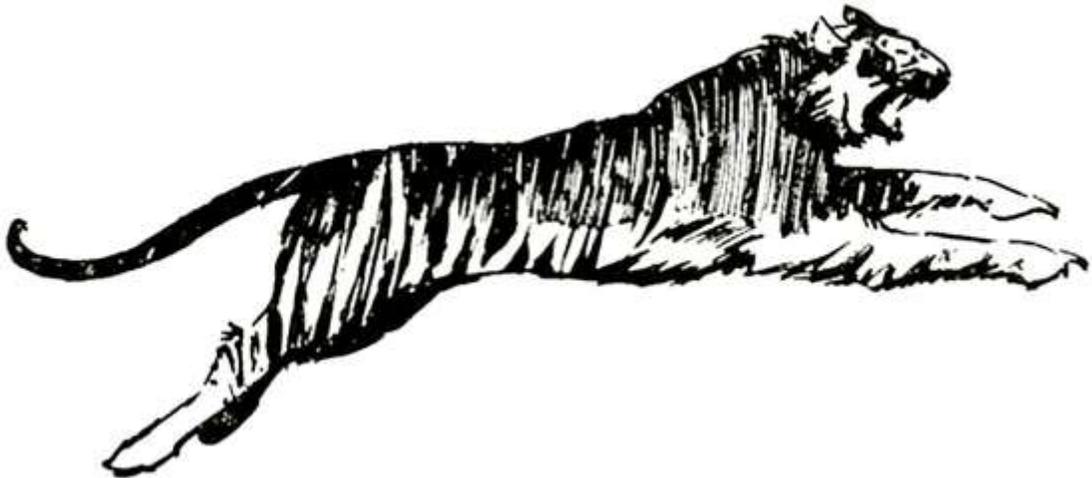
## **Le Shin-Ren**

Cette Discipline est aussi appelée Entâinement de l'Ame. Durant de longues semaines passées dans les collines de l'Ile des Songes Paisibles, vous avez appris à dominer vos sens et vos émotions. A un point tel que vous êtes capable de marcher sur des charbons ardents sans que le moindre trait de votre visage ne bouge. Maintenant vous pouvez supporter

le froid, le chaud, la pluie, le vent, la faim, la soif et la douleur, tout ce qui rendrait fou un homme ordinaire. Vous pouvez dominer vos instincts, ce qui vous permet de connaître la pensée de qui vous fait face en remarquant ses plus infimes mouvements, sa respiration, le moindre battement de paupière. Une fraction de seconde vous suffit pour, ainsi, analyser la situation la plus compliquée, et vous permettre d'agir le plus rapidement possible.

## **Le Yubi-Jitsu**

Une redoutable Discipline connue également sous le nom de Brise-Nerfs. Grâce à un entraînement intensif, vous pouvez mettre hors de combat un adversaire en agissant, à la vitesse de l'éclair, sur ses centres vitaux. Particulièrement utile si vous faites face à plusieurs adversaires.



# 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 26 (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 29.

## 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 19, 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 18, vous trouverez également une Feuille d'Aventure sur laquelle vous noterez les péripéties de votre mission. Les combats sont présentés dans le livre de telle sorte qu'en prenant rapidement connaissance des *Règles du combat à mains nues* (page 21), vous puissiez commencer immédiatement à jouer. Cependant, si vous décidez de procéder de la sorte, lisez soigneusement les deux chapitres suivants, intitulés *La Parade*

# 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

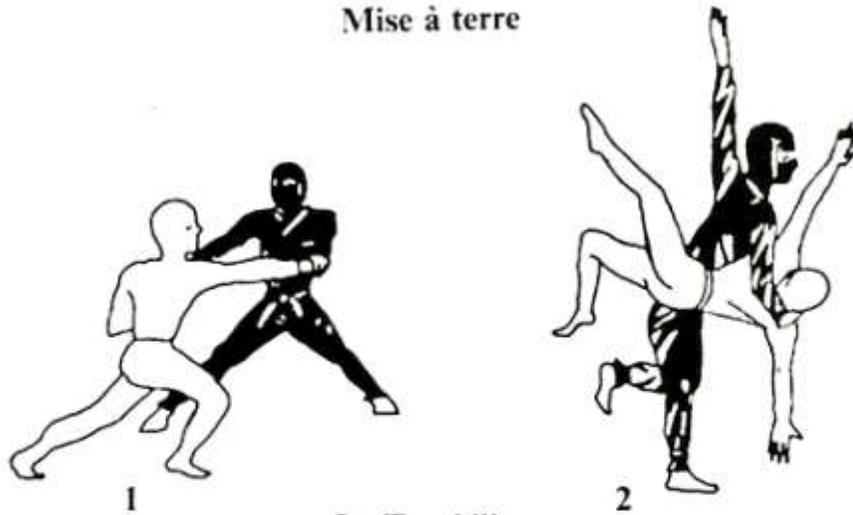


Patte du Tigre



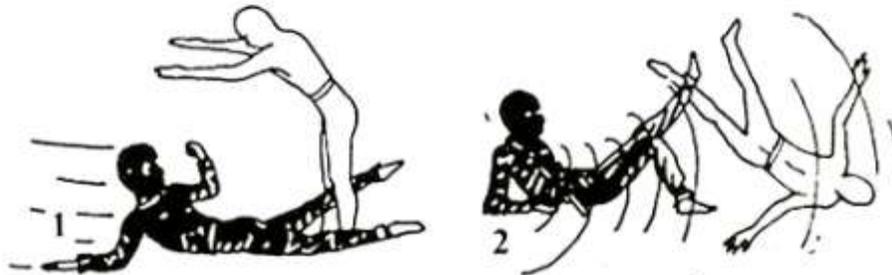
Morsure du Cobra

Mise à terre



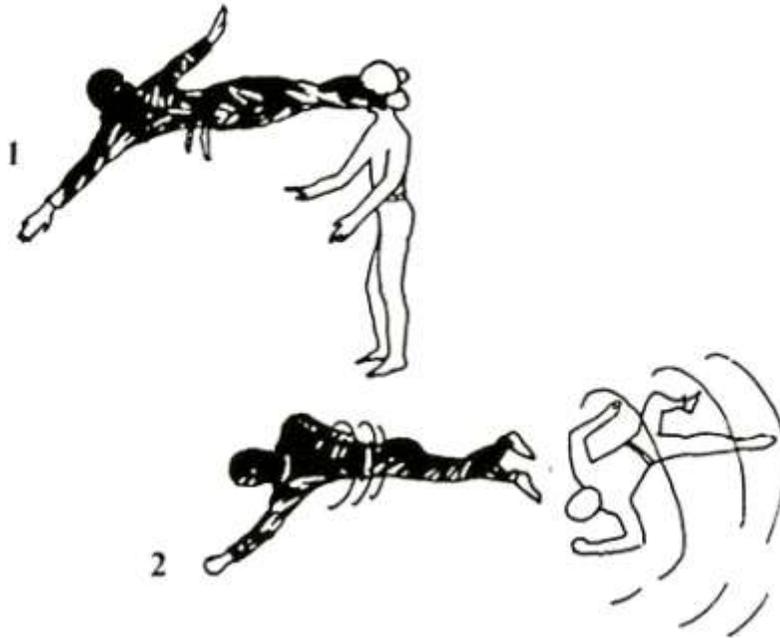
Le Tourbillon

---



La Queue du Dragon

---



Les Dents du Tigre



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 désirez utiliser. Une fois votre choix fait, vous serez renvoyé à un paragraphe particulier où vous engagerez le combat. Là, vous trouverez toujours un tableau se présentant de façon identique à l'exemple figurant ci-dessous :

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

Les différents assauts du combat se déroulent ainsi :

1. Lancez deux dés et comparez le résultat obtenu à la DEFENSE de votre adversaire. 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.

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 24.

5. L'attaque de votre adversaire a échoué. Ou, ayant réussi, il vous reste néanmoins des points d'ENDURANCE. Dans l'un ou

l'autre de ces cas, reportez-vous tout simplement au texte. Vous y trouverez toutes les explications nécessaires à la suite du combat. Cependant, n'oubliez pas de reprendre le combat avec les nouveaux totaux d'ENDURANCE !

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

### **Le coup de poing**

Si vous choisissez cette technique, le combat se déroule 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 sentir, 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 Habilité 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 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 Habileté 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 dés 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 Feuille d'Aventure.

## CHANCE ET DESTIN

La chance joue un rôle important dans l'aventure que vous allez vivre, et la déesse du Destin occupe une place importante dans le monde d'Orb. Au cours de l'aventure, vous gagnerez — ou vous perdrez — des points de Destin (que vous noterez dans la case de votre Feuille d'Aventure réservée à cet effet). A chaque fois qu'il vous sera demandé de *Tenter votre Chance*, lancez deux dés et ajoutez vos points 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 de 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, à maîtriser vos sens, à être patient, à vous fondre dans l'ombre, à vous mouvoir sans le moindre bruit, à respirer sans que quiconque puisse entendre votre souffle. Vous avez appris à exister sans que l'on remarque votre présence. L'entraînement du Ninja comprend neuf autres disciplines particulières. La première d'entre elles, le Shurikenjitsu, est enseignée à tout Ninja. Vous possédez donc 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 vous êtes capable de le lancer à plus de dix mètres où ses effets sont encore dévastateurs. Lorsque vous lancerez un Shuriken, il sera précisé dans le texte la DEFENSE de la cible visée. Lancez alors deux dés. Si le résultat obtenu est supérieur à cette DEFENSE, vous avez atteint votre but. Lancez un dé : le chiffre obtenu représente les points de DOMMAGES infligés à votre cible. Retranchez-les de son ENDURANCE. Parfois, vous serez incapable de retrouver le Shuriken que vous aurez lancé : aussi, tenez un compte précis de cet engin mortel sur votre Feuille d'Aventure. Au début de cette aventure, vous 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 serrés.

## **Les Fléchettes Empoisonnées**

Le Ninja, adepte de cette discipline, sait comment placer sur sa langue de petites fléchettes à la pointe enduite d'un poison dont l'action est fulgurante dès qu'il a pénétré dans le sang. Puis, roulant sa langue en forme de O autour de la fléchette, il peut 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 de marcher aux plafonds.

# L'Équipement du Ninja

En plus des objets nécessaires aux disciplines que vous aurez choisies, vous serez équipé comme suit dès le début de cette aventure :

## **Le costume Ninja**

Si, 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.



## 1

Lorsque vous pénétrez dans la somptueuse chambre royale, vous poussez un soupir de bien-être à la vue du grand lit recouvert de fourrures rares et vous vous glissez aussitôt avec délectation dans les draps de satin. Rassuré par la présence des moines du Temple de Kwon qui montent la garde à votre porte, vous sombrez bientôt dans un profond sommeil. Ces cérémonies du couronnement ont fini de vous épuiser après la terrible lutte qui vous a opposé à l'Usurpateur. Dès demain, vous devrez exercer le pouvoir et jouer votre rôle de Suzerain d'Irsmun. Malgré l'hommage que vous ont rendu les plus puissants personnages de la ville, de nombreuses difficultés vous attendent encore. Rendez-vous au [11](#).

## 2

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

— Hé, par tous les dieux ! Un étranger ! s'exclame le Capitaine. Que nous voulez-vous? demande-t-il d'une voix méfiante et inquiète. Nous ne sommes que de pauvres pêcheurs. J'espère

qu'il ne s'agit pas de payer encore un tribut à l'Ile des Voleurs ?  
Nous n'avons plus rien !

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

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

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

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

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

### 3

Après les discussions concernant l'armée, le Conseil Privé décide de ne pas se réunir avant une décade pour vous laisser le temps d'apprécier les effets de votre décision sur la population de la cité. Si votre Popularité est inférieure ou égale à 0, rendez-vous au [315](#). Sinon rendez-vous au [325](#).

### 4

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

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

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

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



## 5

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

— Si le peuple réagit avec tant d'ardeur, ce n'est que pour saluer la bonne nouvelle de votre couronnement, Majesté. Ne serait-il pas temps d'accorder aux citoyens de cette cité la possibilité de faire leur propre police ? Le Guet, c'est le symbole même de l'oppression. Nous devons, au contraire, inciter les habitants à dénoncer ceux qui commettent des infractions. Retournez au [373](#).

## 6

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

GRAND MAITRE DES OMBRES DEFENSE contre les Dents du Tigre : 7 ENDURANCE:15 DOMMAGES : 1D + 1

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

## 7

Dans la plupart des cités du Manmarch, la coutume veut que l'on se procure de l'argent en levant un impôt sur les temples, de sorte qu'une partie de l'argent que leur versent les fidèles revient au Trésor. C'est justement pour décider de la manière de répartir ces taxes entre les différents temples que le Conseil Privé se réunit de nouveau un peu plus tard dans la journée. Quels que soient les personnages présents — Parsifal, Force Gwyneth, le Surintendant, Solstice, Golspiel, le Démagogue ou Gristache —, ils doivent placer leur poing sur la table pour indiquer qu'ils désirent prendre la parole. Celui qui ne le fait pas n'a pas d'avis à formuler ou ne *souhaite* pas en donner. Vous pouvez accorder la parole à n'importe qui de l'assistance ou à vos quatre Conseillers, mais en respectant l'ordre suivant : Parsifal ou Force Gwyneth (rendez-vous au [19](#)), le Surintendant (rendez-vous au [37](#)), Solstice (rendez-vous au [183](#)), Golspiel (rendez-vous au [193](#)), le Démagogue (rendez-vous au [67](#)) et Gristache (rendez-vous au [77](#)). Lorsque vous avez entendu le ou les Conseillers dont vous aurez demandé l'avis, rendez-vous au [87](#).

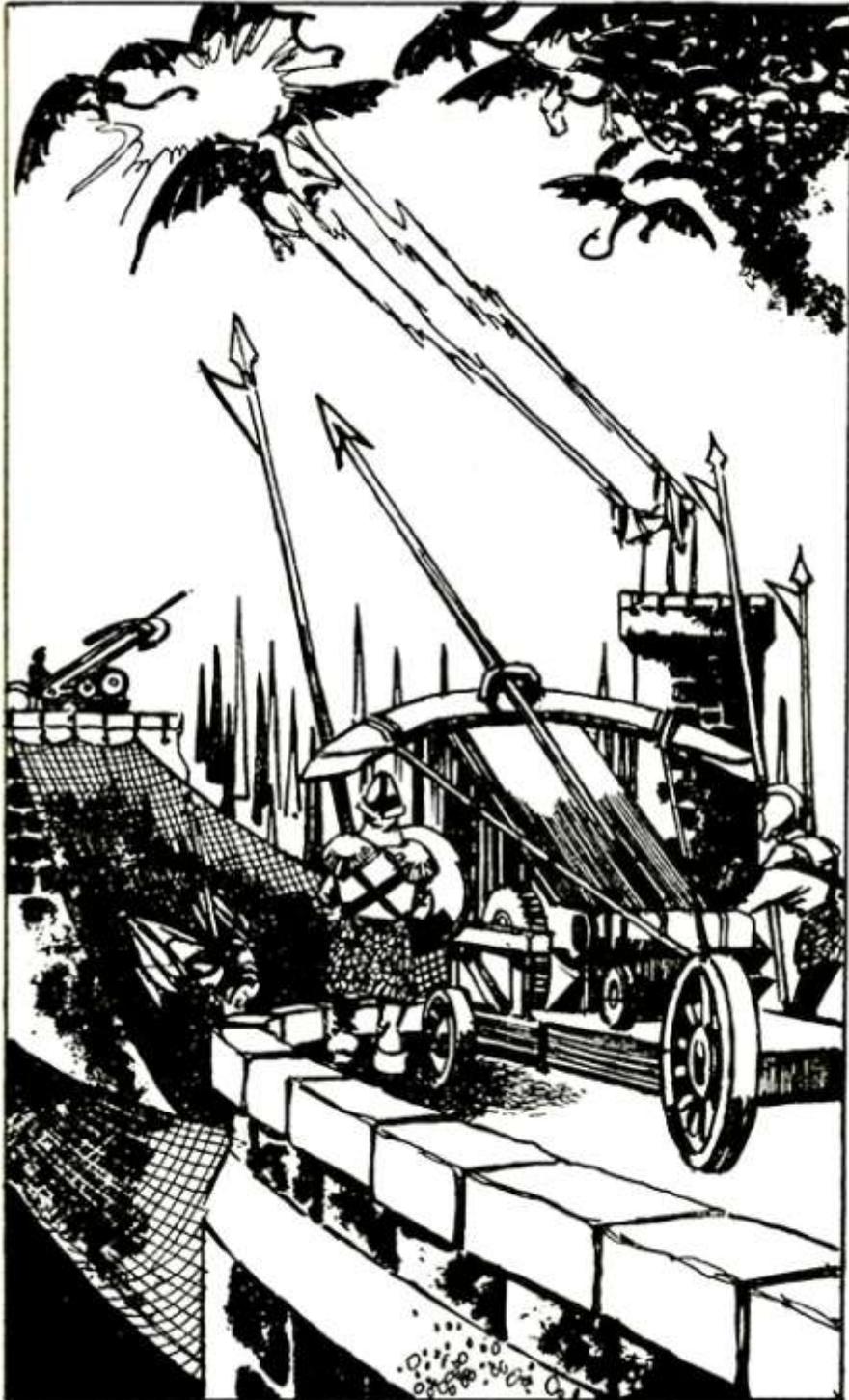
## 8

Vous lancez adroitement le Shuriken qui se plante en vibrant dans le dos de votre cible. Sous le choc, la silhouette vacille et, à votre grande surprise, se brise en mille morceaux. Vous comprenez aussitôt qu'il ne s'agissait que d'un mannequin. Vous êtes tombé dans un piège ! A ce moment-là, une trappe s'ouvre dans le plafond et un Ninja vêtu de noir, un Sai — une pique à deux pointes effilées — dans chaque main, saute souplement sur le sol, prêt à frapper à l'endroit où vous auriez dû être. Il ne vous a pas vu ! Sifflant de rage, il jette des regards inquiets de tous côtés. Vous profitez de son hésitation pour bondir. Il a à peine le temps de se retourner pour vous affronter que vous êtes sur lui et que vous tentez de le frapper à la gorge d'une puissante Morsure du Cobra. La DEFENSE du Ninja du Scorpion est de 7. Si vous réussissez votre coup de poing, rendez-vous au [20](#). Sinon rendez-vous au [32](#).

## 9

— Par tous les dieux, fuyez ! hurle quelqu'un. La foule se disperse précipitamment, dans une bousculade générale. Levant les yeux, vous apercevez alors une nuée de dragons rouges et noirs qui fondent sur la ville. L'air est plein des battements de leurs grandes ailes de cuir. Tandis que les prêtres courent se réfugier dans le temple, les soldats viennent entourer leur chef et son fils. — Je n'en ai jamais vu autant à la fois ! s'exclame Paladin d'un ton sinistre. A vos postes ! hurle-t-il à ses soldats qui se précipitent aussitôt pour occuper le sommet des tours.

Les dragons plongent alors sur la cité et les balistes entrent en action. D'énormes flèches sont tirées sur les monstres, arrachant leurs écailles ou allant se planter dans leur ventre mou et vulnérable. Les prêtres de Rocheval apparaissent à leur tour sur les toits des temples ; des éclairs blancs jaillissent de leurs mains en direction de la masse compacte des dragons. Tous ceux qui sont touchés tombent en tournoyant dans les filets tendus. Puis les dragons se regroupent et déclenchent une terrible offensive



9 D'énormes flèches sont tirées sur les monstres, allant se planter dans leur ventre mou et vulnérable.

contre la ville. Les dragons rouges se mettent à cracher de grandes flammes tandis que les dragons noirs lancent des jets d'acide. Bizarrement, ils semblent moins se préoccuper des tours et des balistes que des filets. Malgré leur solidité, ceux-ci ne résistent bientôt plus à la concentration de feu et d'acide et commencent à brûler par pans entiers. Paladin est partagé entre lancer des ordres à ses soldats et hurler à son fils de courir se cacher ; mais celui-ci refuse absolument de partir, décidé à combattre aux côtés de son père. Plusieurs dragons sont déjà morts lorsque, soudain, ils délaissent les filets pour s'attaquer aux défenses de la cité. La bataille fait rage. Alors, du fond du ciel, surgit un gigantesque dragon aux écailles d'un bleu iridescent qui se précipite directement sur Paladin et son fils.

— Ecarte-toi ! ordonne Paladin en repoussant son fils du bras, jambes écartées, épée brandie. L'énorme dragon bleu claque violemment des ailes avant de toucher le sol et se maintient ainsi en l'air juste devant Paladin, le regard étincelant de rage.

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

Un éclair aveuglant jaillit de sa gueule et frappe l'épée étincelante de Paladin. Sous le choc, le chevalier est projeté dans les airs avant de heurter durement le sol. A moitié assommé, Paladin tente malgré tout de se redresser, mais retombe, inconscient. Son fils hurle et se précipite courageusement sur le dragon, un court glaive à la main. Il semble minuscule en face de ce dragon géant. Allez-vous considérer que rien de tout cela ne vous concerne et, profitant du désordre, vous diriger vers le port pour y emprunter un bateau (rendez-vous au [402](#)) ou, au contraire, vous précipiter pour tenter de sauver le jeune garçon (rendez-vous au [84](#)) ?

## 10

Le brouillard se déchire soudain et les sombres et sinistres Monts de la Solitude surgissent devant vous, leurs pics tourmentés semblant vouloir griffer le ciel bas. Un vent froid qui vous glace les os se lève brusquement en sifflant à vos oreilles. Puis, alors

que vous traversez la vallée, les lourds nuages noirs qui menaçaient éclatent soudain et de violentes rafales de pluie et de neige fondue vous cinglent de plein fouet, entravant votre marche. La contrée est totalement désertique, le sol raviné et torturé par les éléments naturels, un paysage de désolation où seuls quelques plantes et de rares animaux parviennent encore à survivre. Les flancs de la montagne sont recouverts d'une maigre végétation d'épineux que le vent agite violemment comme s'il cherchait à arracher leurs racines. Un peu plus loin, un mouflon décharné vous observe d'un air craintif à l'abri précaire du petit buisson où il s'est dissimulé. Vos vêtements sont complètement trempés et vous sentez un mince filet d'eau couler désagréablement le long de votre dos. Et cette pluie qui ne cesse pas ! Pour comble, vous devez traverser un torrent glacé. Vous ne devez qu'à votre rigoureux entraînement de supporter ce déluge. Vous progressez quand même malgré la fatigue qui vous gagne lentement. Finalement, vous arrivez au bord d'un gouffre profond et vous décidez de faire une petite halte. De l'autre côté de la faille gigantesque et étroite, comme si quelque Titan avait fendu le sol d'un puissant coup d'épée, vous apercevez un chaos d'énormes blocs : les Pics de la Désespérance. Une fragile arche naturelle, d'à peine deux mètres de large, franchit l'abîme. Un peu au-dessus de vous, un surplomb permet de rejoindre les sinistres chaos rocheux. L'escalade en semble difficile et périlleuse mais vous permettra également d'atteindre les Pics. Allez-vous franchir l'abîme en traversant par le pont (rendez-vous au [22](#)) ou préférez-vous, si vous possédez la discipline de l'Escalade, grimper sur le promontoire (rendez-vous au [34](#)) ?

## 11

Au matin de ce premier jour du mois des Moissons, vous vous réveillez en pleine forme. Vous n'aviez pas dormi aussi bien depuis longtemps ! Déjà de gracieuses servantes se précipitent pour vous baigner et vous habiller, en poussant des cris d'admiration devant votre corps bronzé et musclé. Vous prenez ensuite un léger repas en tête à tête avec Parsifal, le Suprême Grand Maître du Temple de Kwon. Celui-ci vous annonce que

votre père, le Maître du Savoir, avait réglé à l'avance, en prévision de sa succession, le déroulement des cérémonies et établi les obligations du nouveau Suzerain d'Irsmun à son premier jour de règne.

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

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

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

Rendez-vous au [41](#).

## 12

Vous vous dirigez vers l'est à travers la montagne. Après une longue et pénible ascension des Monts de la Solitude, froids et inhospitaliers, vous descendez dans une plaine sauvage et désertique. Peu désireux d'y laisser blanchir vos os, vous la traversez d'un bon pas et vous arrivez enfin dans une région plus verdoyante. Comme vous devez traverser la Mer Intérieure, vous vous laissez guider vers la côte par les senteurs marines que porte le vent. Votre voyage s'est, jusqu'à présent, déroulé sans incident et vous récupérez 3 points d'ENDURANCE. Finalement, vous arrivez sur la côte. Du haut d'un tertre, vous examinez attentivement le rivage, une grande plage de sable fin. La mer miroite paisiblement au soleil et une petite brise salée de l'air du large vous rafraîchit agréablement après votre longue marche. Vous remarquez alors, à quelques dizaines de mètres, une barque

à voile unique qui a été tirée sur le sable à l'abri de la marée haute. Tout à fait ce qu'il vous fallait ! Vous vous en approchez tranquillement. Vous ne voyez personne à proximité, pourtant des filets de pêche sont posés à côté, prêts à être embarqués. Vous jetez un rapide coup d'oeil alentour puis, après avoir déposé 15 Pièces d'Or sur le tas de filets, vous mettez le bateau à l'eau. La Chance vous sourit car, à l'intérieur, vous découvrez des vivres pour plusieurs jours de mer. Rassuré, vous hissez la voile qu'une bonne brise gonfle aussitôt. Comme le temps se maintient au beau, le voyage se déroule paisiblement et vous récupérez 2 points d'ENDURANCE. Après deux jours de navigation, une île apparaît sur l'horizon. A mesure que vous approchez, vous distinguez une belle cité dont les murs blancs rougeoient au soleil couchant. D'après vos calculs, il devrait s'agir du Port de Tor. Allez-vous vous diriger-vous vers ce port (rendez-vous au [102](#)) ou plutôt vers l'est, en direction des Crocs de Nadir (rendez-vous au [79](#)) ?

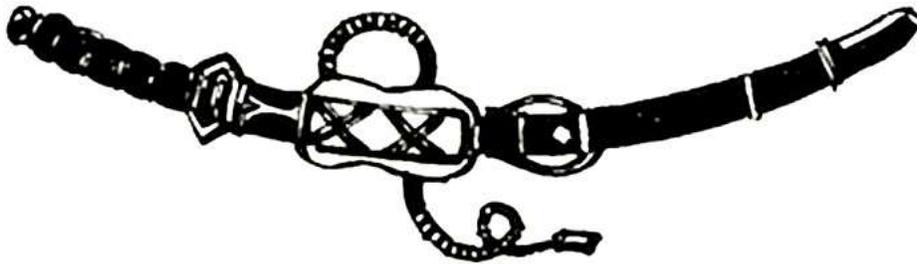
### 13

Vous avez enfin sélectionné vos Conseillers Privés. Les quatre sièges de la Chambre de l'Etoile désormais occupés, vous allez pouvoir prendre place à l'extrémité de la table. Serviteurs et courtisans s'écartent sur votre passage tandis que vous vous dirigez à grands pas vers la Chambre de l'Etoile, sans vous soucier des regards de reproche que vous lance Parsifal, le Suprême Grand Maître du Temple de Kwon. Rendez-vous au [163](#).

### 14

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

panthère. Mais cela vous permet néanmoins de vous reposer et de récupérer 2 points d'ENDURANCE. Au sortir de la forêt, vous arrivez enfin sur le rivage de la Mer Élémentaire. A près d'un demi-mille au large, vous apercevez alors une petite île qui doit être celle dont le Grand Maître des Ombres vous a parlé. Vous êtes un bon nageur et cette distance ne saurait vous effrayer si, entre l'île et vous, ne se déchaînait parfois la Mer Élémentaire. Normalement calme, elle a de brutales et soudaines convulsions et elle explose alors en geysers et jaillissements qui, tel un mur liquide, déferlent à toute vitesse à la surface avant de disparaître à nouveau. Ce sont les Eaux Élémentaires. Vous prenez une profonde inspiration puis, après avoir adressé une courte prière à Kwon, vous plongez et vous nagez vigoureusement en direction de l'île. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [54](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [74](#).



15

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

16

Vous levez l'anneau du Scorpion au-dessus de votre tête tandis que vos paroles résonnent encore dans la clairière. Suit un long silence. Tout à coup, un homme atterri s'agenouille devant vous, après un saut d'une quinzaine de mètres, et vous fait face, les jambes écartées et les mains sur les hanches. Vous en restez pétrifié de surprise. C'est un des dangereux Ninjas de la Voie du

Scorpion, reconnaissable à son costume noir qui le recouvre de la tête aux pieds et à son Ninjato — une courte épée — attaché dans son dos. Il ne dit pas un mot mais fait un pas de côté en vous montrant du doigt une paroi abrupte qui permet d'atteindre les pics. Cependant, vous semblez hésiter trop longtemps à son goût et, d'un geste impérieux, il vous invite à grimper, sans cesser de vous observer d'un air impénétrable à travers la mince fente de sa cagoule. Si vous possédez la discipline du Shin-Ren, rendez-vous au [88](#). Sinon allez-vous passer devant le Ninja pour escalader la paroi (rendez-vous au [100](#)) ou immédiatement l'attaquer (rendez-vous au [112](#)) ?

## 17

Dès que le Héraut annonce que Golspiel est le nouveau Prévôt des Marchands, il se fait bombarder d'œufs pourris et de fruits et, sous les huées, est contraint de se réfugier dans les jardins du Palais. Les habitants d'Irsmun réagissent vivement à la nouvelle de votre alliance avec l'odieux Golspiel et ils se doutent que sa fortune y est pour quelque chose. Ils redoutent également l'augmentation du prix du pain et de bien d'autres denrées. Vous perdez 1 point de Popularité. Rendez-vous au [7](#).

## 18

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

GRAND MAITRE DES OMBRES DEFENSE contre la Morsure du Cobra : 7 ENDURANCE:15 DOMMAGES : 1D + 1

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [42](#). Sinon il se baisse à temps et tente de vous trancher les jarrets d'un coup derrière les genoux. Votre DEFENSE est de 7 tandis que vous bondissez en

arrière pour l'éviter. Si vous survivez à cet Assaut, allez-vous tenter l'Eclair Brisé (rendez-vous au [30](#)), les Dents du Tigre (rendez-vous au [6](#)) ou à nouveau la Morsure du Cobra (revenez au début de ce paragraphe) ?

## 19

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

— Majesté, la tradition veut que tous les Temples soient également taxés ; pourtant, pendant de nombreuses années, nous avons dû payer des impôts exorbitants, alors que le Temple du Temps en était dispensé, pour le plus grand profit des prêtres de Némésis. Nous proposons que vous frappiez le Temple de Némésis d'une amende de 5 Talents et que vous imposiez au Temple du Temps une taxe de

I Talent. Lorsque vous aurez à nouveau besoin d'argent, nous pourrons alors revenir à l'ancien système d'égalité. C'est de cette manière seulement, Majesté, que vous pourrez gagner la population à votre cause : en réparant les injustices commises par l'Usurpateur.

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

Retournez au [7](#).

## 20

II tente de bloquer votre poignet, mais échoue. Votre poing s'écrase sur sa gorge avec une telle puissance qu'il s'écroule terrassé sur le sol. Lâchant ses deux Sais, il titube et suffoque, cherchant désespérément à reprendre sa respiration. Sans

attendre, vous lui assenez un formidable Eclair Brisé dans l'estomac qui l'achève définitivement. Rendez-vous au [44](#).

## 21

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

## 22

Vous avancez prudemment sur l'arche. Le vent, qui souille en rafales, redouble de violence et menace constamment de vous faire basculer dans le vide. Vous vous briseriez au fond de l'abîme comme un vulgaire morceau de bois. Accroupi, vous progressez très lentement, en vous accrochant solidement aux moindres aspérités du rocher. Jetant un coup d'œil dans les profondeurs du gouffre, vous distinguez vaguement un filet tendu entre les parois, comme un grand hamac pour prendre ceux qui tombent du pont. Vous vous demandez à qui il peut bien servir dans cet endroit désolé, et la réponse ne se fait pas



22 *Le Cyclope Cornu lance un énorme rocher dans votre direction.*

attendre. En effet, malgré les hurlements assourdissants du vent, vous entendez soudain un rire tonitruant. Levant les yeux, vous apercevez alors une silhouette d'apparence humaine, mesurant près de trois mètres de haut. Les poils qui recouvrent son corps sont si longs et si épais que vous avez du mal à faire la différence d'avec son pagne en "peaux de bouc. Une corne surmonte un œil unique, planté au milieu de son front bosselé. Le Cyclope Cornu tient un énorme rocher dans son poing et plusieurs autres sont entassés à ses pieds.

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

Il lance alors la pierre dans votre direction, cherchant visiblement à vous précipiter du pont dans le filet. Vous parvenez de justesse à éviter le projectile, mais votre mouvement réflexe vous fait chanceler dangereusement. Votre équilibre est précaire et le vent, toujours aussi fort, n'arrange rien. Votre position est vraiment très inconfortable, et vous devez trouver une solution d'urgence car le monstre s'apprête à vous lancer une nouvelle pierre. Allez-vous tenter de gagner l'autre côté du pont en rampant le plus rapidement possible (rendez-vous au [46](#)) ou continuer d'avancer lentement en essayant d'éviter ses terribles projectiles (rendez-vous au [58](#)) ?

## 23

Les portes s'ouvrent de nouveau et un homme, vêtu d'une ample robe blanche et coiffé d'une calotte, blanche également, s'avance dans la Salle du Trône. C'est Gristache, le Grand Prêtre du Temple d'Avatar. Son visage pâle et émacié, à l'air bienveillant et solennel, dégage une aura de sainteté qui attire le regard. Si vous possédez la discipline du Shin-Ren, l'Entraînement de l'Ame, rendez-vous au [43](#). Sinon poursuivez votre lecture.

— Qu'il soit rendu grâce à Avatar que vous nous ayez libérés, Majesté, déclare Gristache en vous saluant profondément. Depuis trop longtemps, le Mal empoisonne la vie de cette cité. Je

désire vous aider à effacer les souillures que le règne de l'Usurpateur a laissées dans nos cœurs et montrer au peuple comment marcher la tête haute. Vous le savez, nous, les disciples d'Avatar, nous considérons que le Bien est supérieur à toute chose ; le grand sage Truthgal a d'ailleurs écrit : « Un roi se doit d'écouter les conseils d'un esprit pur. » J'ose avouer humblement que, dans toutes mes pensées et tous mes vœux, j'aspire à être cet homme-là. J'attends votre décision, Majesté. Allez-vous demander à Gristache de siéger à la Chambre de l'Etoile (rendez-vous au [53](#)) ou le récuser (rendez-vous au [63](#)) ?

## 24

Le pêcheur grogne un peu et dit :

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

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

— Nous arriverons demain à l'Ile des Voleurs.

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

## 25

Force Gwyneth, à la tête du Guet, fait une excellente impression sur la population. La seule présence des Palaches qui patrouillent à cheval, deux par deux, suffit à ramener le calme dans la cité. L'impartialité qu'elles montrent en traquant les malfaiteurs vous fait gagner 1 point de Popularité. Pendant cette décade, vous

constatez que Gwyneth est capable de mener à bien une tâche difficile, et que, grâce à elle, Irsmun est devenue une des villes les plus sûres de tout le Manmarch. Force Gwyneth se déclare prête à payer la solde de ses Palaches sur les caisses de son temple si vous exemptez d'impôt le Temple de la Pyramide. Comme la dépense serait trop forte pour les coffres du Trésor, d'ailleurs presque vides, vous acceptez avec joie sa proposition. Notez que vous ne pourrez plus suivre l'avis de ceux qui vous suggéreront de taxer le Temple de Dama. Rendez-vous au [353](#).

## 26

La forêt est obscure et il s'en dégage une puissante odeur de moisi. Après quelques heures de marche, vous tombez sur un ruisseau que vous décidez de suivre. Un peu plus loin, vous remarquez que les rayons de soleil percent à travers l'épais feuillage et, peu après, vous arrivez au bord d'une clairière que traverse le cours d'eau. Un animal fabuleux, une Licorne d'une grande beauté, est en train de s'y désaltérer. Vous restez sans bouger quelques minutes, surpris et ravi par le gracieux spectacle. Ses flancs argentés semblent briller à la lumière comme une armure tandis que sa corne se dresse fièrement vers le ciel. On raconte que les pouvoirs de sa corne sont immenses et que celui qui parvient à la chevaucher détient alors une fortune immense. L'occasion qui se présente est unique. Aussi allez-vous tenter de sauter sur le dos de la Licorne (rendez-vous au [14](#)) ou préférez-vous rester immobile à la regarder, sans rien faire (rendez-vous au [36](#)) ?

## 27

D'aimable, le marchand devient livide d'une rage difficilement réprimée, son visage prenant soudain une vilaine couleur grise. Pendant un instant, il ne parvient même plus à trouver ses mots. Si ses mercenaires, sous les ordres d'Antocidas le Borgne, avaient, jusqu'à présent, la charge du Guet, rendez-vous au [57](#). Sinon, d'un ton amer et désabusé, Golspiel murmure que votre père, un homme bien meilleur que vous, tenait toujours les

promesses qu'il avait fait. Puis il s'éloigne lentement, laissant derrière lui d'écœurants effluves de brillantine. Rendez-vous au [7](#).

## 28

Brusquement, vous apercevez l'éclair argenté d'un mince disque d'acier qui, surgi de nulle part, siffle en tourbillonnant vers vous. Vous reconnaissez un Shuriken mais différent de ceux dont vous vous servez d'habitude. Par pur réflexe, vous levez l'avant-bras pour détourner le mortel projectile. Le Shuriken heurte violemment vos Manches de Métal dans un bruit métallique et, heureusement dévié, va finir sa course contre la paroi rocheuse. Poussant un cri guttural, un homme, habillé en Ninja, atterrit alors souplement devant vous. Un bond d'une quinzaine de mètres de hauteur ! Dès que le Ninja touche le sol, il saisit une courte épée accrochée dans son dos. — Tu n'es pas un Ninja du Scorpion ! siffle-t-il rageusement en fouettant l'air de son Ninjato. Prépare-toi à mourir, chien !

D'une détente formidable, il exécute un saut périlleux avant et frappe aux jambes. Vous évitez la lame d'un saut de côté et vous passez aussitôt à l'attaque. Allez-vous tenter de glisser sous sa garde pour exécuter une Queue du Dragon (rendez-vous au [52](#)) ou un Cheval Ailé (rendez-vous au [64](#)) ou vous rapprochez-vous pour lui assener une Morsure du Cobra (rendez-vous au [76](#)) ?

## 29

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

*vo*tre *Chance* mais en ôtant 2 points au résultat du lancer des dés, pour cette fois seulement. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [246](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [258](#).

### 30

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

GRAND MAITRE DES OMBRES  
DEFENSE contre l'Eclair Brisé : 7  
ENDURANCE:15 DOMMAGES: 1D + 1

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

### 31

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

Majesté, dit-il, je m'occupe de cette ville depuis la mort de votre père. Je connais cette cité mieux que beaucoup d'autres. Et je sais comment traiter ces problèmes de coexistence de religions et de races différentes. J'ai l'expérience du pouvoir. De plus, je suis le délégué du Temple de Némésis et, sans son aide, vous pourriez ne pas rester longtemps sur le Trône. Si vous me choisissez, je

vous donne ma parole que j'agirai au mieux de vos intérêts et que je ne chercherai pas à prendre votre place. Les fidèles de Némésis méritent aussi, comme les autres, d'être représentés au Conseil Privé. C'est pourquoi, je crois que vous devez me nommer Conseiller Privé à la Chambre de l'Etoile.

Il s'apprête à ajouter quelque chose, puis se ravise. Il y a une espèce de menace voilée dans son attitude. Il est vrai que près d'un tiers de la population d'Irsmun vénère Némésis, le Suprême Principe du Mal. Vous devez choisir entre les satisfaire et utiliser les services du Surintendant, et courir le risque d'augmenter son pouvoir. Si vous demandez au

Surintendant de siéger à la Chambre de l'Etoile, rendez-vous au [51](#). Si, en revanche, vous rejetez sa candidature, rendez-vous au [61](#).

## 32

Le Ninja lève aussitôt le bras gauche pour dévier votre coup et, dans le même mouvement, frappe votre cuisse gauche. Une chance que, en combat rapproché, il ne puisse pas trop appuyer ses coups, car vous ressentez aussitôt une violente douleur et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant, vous prenez appui sur cette jambe blessée et vous lui lancez un bon coup de pied à l'intérieur de son genou droit. L'os brisé, le Ninja hurle de douleur et titube. Vous en profitez immédiatement pour lui assener trois rapides coups de poing, un Poing de Fer à l'estomac, une Morsure du Cobra dans les yeux et une Patte du Tigre à la base du cou. Littéralement achevé, il s'écroule comme une masse sur le sol. Rendez-vous au [44](#).

## 33

Vous pénétrez dans la ville par une grande porte, creusée à la base des murailles, puis vous empruntez un large escalier, inondé de lumière, qui conduit au niveau le plus élevé de la ville. De là, vous pouvez apercevoir les toits de plusieurs temples qui brillent au soleil. Les rues sont pleines de gens qui semblent tous

se diriger au même endroit. Poussé par la curiosité, vous décidez de les suivre pour voir ce qui se passe. Après une marche épuisante, où vous ne cessez de monter et de descendre des escaliers, vous franchissez une dernière arche et vous ne pouvez vous empêcher de pousser un sifflement admiratif. Devant vous s'ouvre une immense esplanade, dallée de marbre, que bordent des temples d'une beauté architecturale à vous couper le souffle. Vous reconnaissez tour à tour les Temples du Temps, de la Toute-Mère, de Gauss et d'Illustra — la Fontaine d'Amour —, mais le plus grand et le plus imposant de tous est le Temple Forteresse de Rocheval, le Prince des Chevaliers Errants et le gouverneur du Saint des Saints. La foule, immense maintenant, s'est répartie sur les côtés de l'esplanade et attend. Quelques instants plus tard, des prêtres en robe blanche, flanqués de soldats vêtus d'armures rutilantes, de grandes croix rouges brodées sur leurs pourpoints, sortent en procession du Temple de Rocheval. De chacun d'eux émane une aura de pureté. Rendez-vous au [288](#).

### 34

Vous fixez les Griffes du Chat à vos mains et à vos pieds puis vous lancez habilement le grappin. Il heurte une pierre avec un bruit métallique, à peine audible au milieu des rugissements du vent et finit par s'accrocher à une aspérité de la roche. Après une traction sur la corde, vous vous hissez lentement sur la paroi abrupte, trouvant des prises là où un homme ordinaire serait bloqué. Presque à bout de forces, vous atteignez heureusement le sommet, d'où vous apercevez, en contrebas, le fragile pont de pierre, telle une corde raide tendue sur l'abîme. En dessous, l'obscurité est totale et menaçante. A quelques mètres de vous, un bloc de pierre permet de descendre de l'autre côté du gouffre. De là, un petit sentier monte vers les Pics de la Désespérance. En le suivant des yeux, un peu plus haut, vous remarquez l'entrée d'une caverne. A ce moment, un homme au corps massif se profile dans l'ouverture et s'avance à l'extérieur d'un pas lourd, reniflant l'atmosphère comme s'il avait perçu l'odeur d'une proie. Vous aurait-il repéré ? Vous dissimulant du mieux que vous le

pouvez, vous détaillez la créature : ses membres épais et musclés sont entièrement recouverts de longs poils, et un œil unique luit méchamment au milieu de son visage simiesque, surmonté d'une courte corne. Le Cyclope Cornu descend le sentier jusqu'au précipice sans cesser d'examiner attentivement le pont. Lorsqu'il se rend compte qu'il n'y a rien, ni personne, il observe les environs d'un air soupçonneux et méfiant, mais ne vous remarque pas. Allez-vous attaquer le Cyclope (rendez-vous au [382](#)) ou descendre vers le sentier, situé derrière lui, et monter ensuite vers les Pics afin de l'éviter (rendez-vous au [370](#))?

### 35

Vous remerciez chaudement Golspiel. Financer et équiper le Guet, pour une ville de la taille de celle d'Irsmun, est en effet fort coûteux. Mais, après tout, Golspiel est un homme très riche. Antocidas le Borgne et ses mercenaires semblent tout à fait capables de maîtriser la situation et d'enrayer les troubles, cependant leurs procédés expéditifs provoquent certaines rancœurs parmi la population. Des rumeurs de corruption vous parviennent pendant la décade qui suit, et vous avez l'impression qu'une grande partie de l'argent que versent les riches citoyens, pour éviter d'être arrêtés sous de fausses accusations, s'engloutit dans les vastes coffres de Golspiel. Les habitants d'Irsmun finissent par détester ces mercenaires, dont vous dépendez de plus en plus pour vous protéger. Vous perdez 2 points de Popularité. Rendez-vous au [353](#).

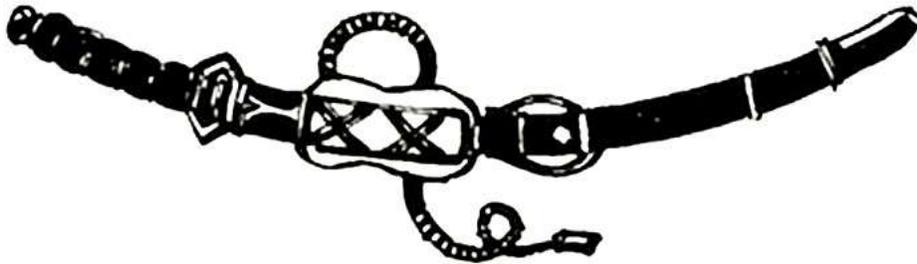
### 36

La belle Licorne finit de s'abreuver et s'éloigne en trottinant dans la forêt, gracieuse et majestueuse.

Une silhouette surgit alors, vêtu de vert, un arc de frêne à la main. C'est un Elfe aux cheveux bruns et aux yeux d'ambre. Il vous adresse la parole d'une voix mélodieuse.

— Bienvenue dans la forêt des Fables, étranger. Je suis heureux que tu n'aies pas tenté de faire du mal à notre sœur Licorne. Mon

nom est Galanviel et je suis le chef des Elfes de la Forêt. Plusieurs autres Elfes, vêtus également de vert, apparaissent aussitôt de derrière les arbres où ils étaient dissimulés. Apparemment, vous avez été suivi depuis votre entrée dans la Forêt, sans même que votre grande vigilance vous permette de les déceler. Si vous êtes un ami des Elfes, rendez-vous au [132](#). A moins que vous ne portiez un anneau que vous aurait donné Paladin du Port de For. Auquel cas, rendez-vous au [174](#). Si rien de tout cela ne s'applique à vous, rendez-vous au [108](#).



37

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

— Certains disent que les prêtres de Némésis se sont enrichis grâce aux impôts versés par les autres temples d'Irsmun. C'est faux ! L'Usurpateur seul est responsable ! Lui seul a pu prendre cet argent et le dépenser. L'argent rentrait dans les caisses du Trésor et n'en ressortait jamais. Nous sommes prêts à payer la même part d'impôts que les temples du

Temps, de Dama, d'Avatar ou de Kwon, c'est-à-dire

I Talent chacun. Cela fait en tout 5 Talents pour le Trésor. De plus, cet impôt est juste et ne sera pas impopulaire.

Il s'assoit lentement en examinant un par un les autres Conseillers, le regard dissimulé sous ses sourcils broussailleux. Retournez au [7](#).

## 38

Vous distinguez bientôt à l'horizon sud-est la mince ligne d'une côte. De gros nuages, noirs d'orage, s'amassent au loin, mais vous ne pouvez pas faire grand-chose dans votre petit bateau. Vous vous contentez d'amener rapidement la voile, que vous ferlez soigneusement. Quelques heures plus tard, vous êtes pris au beau milieu de la tempête et, votre embarcation, violemment secouée par les rafales de vent, danse comme un bouchon sur les vagues déferlantes. Le soleil a complètement disparu derrière les épais nuages et des trombes d'eau s'abattent alors sur vous. Votre bateau se remplit d'eau plus rapidement que vous ne parvenez à l'écooper. Soudain, une vague plus forte que les autres fait chavirer votre embarcation et vous êtes jeté dans la mer déchaînée. Vous avez beaucoup de mal à vous maintenir la tête hors de l'eau et vous luttez furieusement plusieurs heures contre les éléments. Seule votre endurance vous sauve de la noyade. A bout de forces et à moitié conscient, vous vous échouez finalement sur une plage de sable fin où vous restez immobile un temps interminable, trop épuisé pour bouger. Lorsque vous avez récupéré quelque peu, vous examinez l'épaisse végétation qui borde la grève. En étudiant votre carte, complètement trempée et presque illisible, vous pensez qu'il doit s'agir de la Forêt des Fables. Si vous marchez au nord-est, vous pourriez atteindre les côtes de la Mer Elémentaire en évitant complètement les Crocs de Nadir. Vous frissonnez déjà à la pensée de devoir traverser la Mer Elémentaire. Sans parler du Draken qui, dit-on, vit dans ses abysses, on la dit extrêmement dangereuse. Vous devrez pourtant le faire si vous voulez accomplir votre quête. Vous vous relevez alors en soupirant et vous pénétrez dans la forêt. Rendez-vous au [26](#).

## 39

Vous entendez d'étranges crachotements, suivis de sifflements, qui proviennent de sous la table ovale, puis toute la pièce s'emplit soudain de fumée. Vos Conseillers perdent aussitôt connaissance. Grâce à la vivacité de vos réflexes, vous êtes déjà

descendu de votre trône et sorti de la pièce avant que la fumée nocive vous atteigne. Vous claquez brutalement les portes derrière vous et vous vous arrêtez net, horrifié. En effet, sans se préoccuper du tumulte, l'un de vos gardes du corps, une Palache, est en train de trancher la tête de sa compagne. Vous fermez les yeux sur ce spectacle effroyable. Mais, à ce moment, les portes s'ouvrent brusquement sur Parsifal, qui titube hors de la Salle du Trône, un mouchoir humide sur le visage. Préférez-vous tuer la Palache qui se prépare à vous attaquer (rendez-vous au [279](#)) ou mettre Parsifal à terre d'une Queue du Dragon (rendez-vous au [289](#)) ?

## 40

Brusquement, vous apercevez l'éclair argenté d'un mince disque d'acier qui, surgi de nulle part, siffle en tourbillonnant vers vous. Vous reconnaissez un Shuriken mais différent de ceux dont vous vous servez d'habitude. Avant que vous ayez pu réagir, le Shuriken se plante dans votre cuisse. La douleur est insupportable et vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant, vous l'arrachez vivement en serrant les dents et vous le jetez loin de vous après l'avoir examiné. Par chance, il n'était pas empoisonné. Soudain, poussant un cri guttural, un homme, habillé en Ninja, atterrit souplement devant vous. Un bond d'une quinzaine de mètres de hauteur ! Dès que le Ninja touche le sol, il saisit une courte épée accrochée dans son dos. — Tu n'es pas un Ninja du Scorpion ! siffle-t-il rageusement en fouettant l'air de son Ninjato. Pré-pare-toi à mourir, chien !

D'une détente formidable, il exécute un saut périlleux avant et vous frappe aux jambes. Vous évitez la lame d'un saut de côté et vous passez aussitôt à l'attaque. Allez-vous tenter de glisser sous sa garde pour exécuter une Queue du Dragon (rendez-vous au [52](#)) ou un Cheval Ailé (rendez-vous au [64](#)) ou vous rapprochez-vous pour lui assener une Morsure du Cobra (rendez-vous au [76](#)) ?

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

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

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

**Troisième Candidat** : Golspiel Bouche d'Argent, marchand.

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

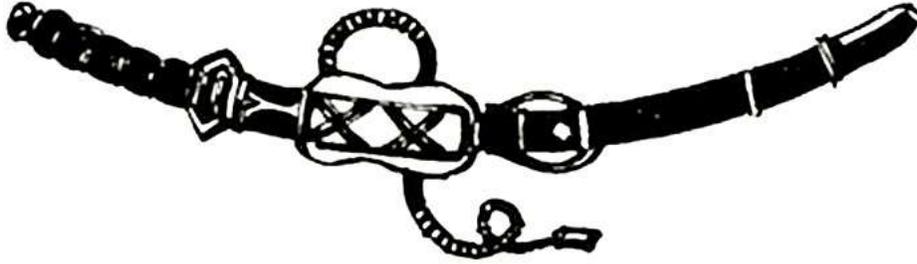
**Cinquième Candidat** : Gristache, Grand Prêtre du Temple d'Avatar.

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

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

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

Vous pouvez ordonner au page de vous présenter cette liste à n'importe quel moment. Pour ce, revenez à ce paragraphe 41, en ayant soin de noter le numéro du paragraphe d'où vous venez. Lorsque vous pénétrez dans la Salle du Trône, toute l'assistance s'agenouille. Vous vous installez sur le Trône. Parsifal s'incline alors devant vous — car, malgré sa qualité de Suprême Grand Maître, il vous doit le respect —, puis passe dans le vestibule chercher le premier candidat. Le silence se fait brusquement. Rendez-vous au [31](#).



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

Tu as gagné, dit-il sourdement, en hoquetant de douleur. Tu es un grand Ninja. Mais je crains malgré tout que tu aies perdu ton temps. (Il esquisse un léger sourire.) Je vais mourir mais, ici, tu ne trouveras ni Globe ni Sceptre ! Ils sont de l'autre côté des Crocs de Nadir, ce détroit de la Mer Intérieure où deux rochers se brisent sans cesse l'un contre l'autre. Il se met à ricaner mais s'étrangle aussitôt dans un spasme, un filet de sang s'écoulant de ses lèvres. — Au-delà des Crocs de Nadir, poursuit-il, vit un Draken qui guette tous ceux qui se dirigent vers le Déroit de l'Oubli pour les dévorer. Seul celui qui porte une Amulette de Nullaq peut lui échapper ! Au centre de la Mer Élémentaire, se dresse une île. C'est là que se trouvent le Globe et le Sceptre de Telmain I<sup>er</sup>, l'ancien roi d'Irsmun. Mais... (Il s'arrête de nouveau pour reprendre son souffle.)... Sammaël en est le gardien... Tu es encore loin d'en avoir fini, Ninja ! Vous savez que Sammaël est une espèce de démon, créé par les prêtres de la Mort à partir du cadavre d'un Elfe. Il représente pour eux la pire des créatures. Soudain, malgré sa faiblesse, le Grand Maître des Ombres raidit le bras. Dans un déclic, une mince et longue lame de métal jaillit instantanément de son poignet et se plante dans votre œil gauche, qu'il arrache d'un seul coup. Vous portez les mains au visage en hurlant, inondé de sang. Le Grand Maître vous lance

un dernier coup d'œil narquois et expire, tandis que vous étanchez votre blessure. Vous perdez 1 point d'HABILETÉ au poing, au pied et à la mise à terre jusqu'à ce que vous trouviez un quelconque moyen de voir de l'œil gauche. Après vous être confectionné un bandeau sommaire pour dissimuler votre orbite vide, vous enjambez le cadavre du Grand Maître et vous vous approchez de l'autel. La statue de Némésis vous regarde d'un air malveillant.

En examinant soigneusement le socle, vous découvrez une cache contenant deux petites fioles. L'une renferme apparemment du poison, tandis que l'autre est remplie d'une potion de guérison que vous pourrez boire à tout instant, et récupérer ainsi jusqu'à 5 points d'ENDURANCE. Tout au fond, vous trouvez également un coffret, dont vous vous empressez de briser la serrure. La chance vous a souri car il contient 40 Pièces d'Or et de magnifiques pierres précieuses. Cette petite fortune vous sera sûrement bien utile ! Enfermant le tout dans votre bourse, vous commencez de remonter l'escalier. Mais vous rebroussez aussitôt chemin car plusieurs Ninjas en descendent et vous barrent le passage. Sans un mot, ils viennent s'aligner de chaque côté de la sortie. Découragé, épuisé, vous reculez devant le nombre. Mais l'un d'eux lève la main et dit : — Tu es parvenu à pénétrer au cœur de notre camp le plus secret et le mieux gardé, et tu as vaincu le Grand Maître des Ombres. Nous sommes contraints de te laisser repartir librement, bien malgré nous. Puisque tu as accompli un exploit, les lois de l'honneur nous interdisent de gêner ton passage. Les Ninjas s'écartent alors devant vous. Mais, dès que vous posez le pied sur la première marche de l'escalier en spirale, il ajoute :

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

Quelques instants plus tard, vous retrouvez la lumière du jour. Le soleil brille et vous avez peine à croire que cette vallée

paradisique cache en son sein autant de personnages maléfiques. Il va maintenant falloir que vous traversiez la Mer Intérieure pour atteindre les Crocs de Nadir. Regardez votre carte. Pour rejoindre la côte, allez-vous franchir les montagnes par l'est (rendez-vous au [12](#)) ou les traverser par l'ouest (rendez-vous au [2](#)) ?

### 43

De tous ceux qui se sont présentés aujourd'hui au poste de Conseiller Privé, Gristache est le plus simple. Il irradie la bonté et semble posséder une grande force de volonté. Vous lisez dans son esprit qu'il n'est pas sûr d'être choisi, sans doute parce qu'il n'est pas le chef d'un temple important. Retournez au [23](#).

### 44

Vous enjambez le corps pour vous approcher de la porte. Elle est criblée de carreaux d'arbalète en forme de scorpion et décorée d'un énorme cyclone peint. Vous tournez doucement la poignée, vous ouvrez lentement et vous vous glissez silencieusement dans le couloir. Malgré la faible lumière, vous distinguez en face de vous un autre Ninja, à peu près de votre stature, son costume noir est déchiré par endroits comme à la suite de nombreux combats. Bien que sans arme, il semble prêt à se battre, ses yeux brillants animés d'une résolution farouche. Ce Ninja dégage une aura presque tangible de puissance et de force. Allez-vous lui assener un Cheval Ailé (rendez-vous au [56](#)) ou reculer en adoptant une posture défensive (rendez-vous au [68](#)) ?

### 45

Le Surintendant sort de la Chambre de l'Etoile et entreprend aussitôt de reconstituer le Guet, éliminant soigneusement les officiers de l'Usurpateur les plus haïs par la population. Sa tactique se révèle tout d'abord efficace. Mais, bientôt, les habitants d'Irsmun réalisent que, malgré la révolution, les fidèles de Némésis sont restés au pouvoir et dirigent la répression. Vous faites savoir que le Surintendant est à vos ordres, ce qu'il

confirme aussitôt, du moins en public. Malgré cela, les manifestations recommencent quelques jours plus tard. Vous perdez 2 points de Popularité. Rendez-vous au [353](#).

## 46

Vous rampez, accroupi sur le pont, vos vêtements gonflés par le vent qui continue de souffler violemment. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [82](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [94](#).

## 47

Rapide comme l'éclair, vous déviez la canne-épée d'un revers de vos Manches de Métal et vous suivez aussitôt le mouvement en frappant le Maître de la Confrérie des Assassins d'une série de coups violents qui le tuent net. Vous êtes assez satisfait de constater que vos réactions ne se sont pas ralenties, même si cette fois vous avez plus fait confiance à votre intelligence qu'à vos capacités physiques. Le déguisement de Mandrake était parfait ; sans l'aide de Perdigan, vous seriez déjà mort. Vous lui faites parvenir un message de remerciement et vous ordonnez à vos serviteurs de préparer un banquet pour célébrer l'événement. Rendez-vous au [419](#).

## 48

Sur un mot de vous, le bateau à proue de cygne glisse sur les flots en longeant le rocher à votre gauche. La mer n'est qu'un gigantesque bouillonnement mais le bateau parvient à passer. Vous vous accrochez fermement à ses flancs tandis qu'il maintient son cap malgré les courants désordonnés. Le bruit est assourdissant et le bateau des Elfes plonge et craque de toutes ses membrures en franchissant les redoutables Crocs de Nadir. Soudain, les eaux se gonflent en même temps que les deux rochers se rapprochent inexorablement l'un de l'autre. Vous croyez votre dernière heure venue, écrasé comme un insecte, lorsque l'embarcation bondit brusquement vers des eaux plus calmes. Vous êtes passé juste à temps car, derrière vous, les

Crocs de Nadir se heurtent violemment dans un fracas épouvantable. Poussant un profond soupir de soulagement, vous examinez la surface de la Mer Élémentaire. Vous apercevez effectivement une petite île, à près d'un demi-mille, dont vous n'êtes séparé que par les flots déchaînés de la Mer Élémentaire. Vous espérez qu'il s'agit bien de l'île dont vous a parlé le Grand Maître des Ombres. Normalement calme, cette Mer a de brutales et soudaines convulsions et elle explose alors en geysers et jaillissements qui, tel un mur liquide, déferlent à toute vitesse à la surface avant de disparaître à nouveau. Ce sont les Eaux Élémentaires. Vous ordonnez au bateau d'avancer, priant Kwon qu'un Élémentaire ne surgira pas soudain en dessous de vous car, tout autour de vous, de nombreux Élémentaires jaillissent hors de l'eau, comme pour jouer. Mais, à votre grand étonnement, vous remarquez que le bateau des Elfes semble parfaitement détecter la présence des créatures liquides car il les évite adroitement sans pour autant changer de direction. L'île est maintenant toute proche. Alors que vous commencez d'être complètement rassuré, un gigantesque bouillonnement se produit à la surface. beaucoup plus important que ceux des Élémentaires. Puis d'énormes tentacules surgissent des vagues et commencent à battre sauvagement les eaux. Une masse énorme émerge alors en ruisselant. Le monstre ressemble à une pieuvre géante. Deux yeux blancs protubérants vous fixent d'un air sinistre et méchant tandis que son bec recourbé et dur comme l'acier claque férocement. Le Draken ! Vous avez beaucoup de mal à vous maintenir à flot au milieu des vagues qu'il a fait naître. Si vous possédez une Amulette de Nullaq, rendez-vous au [138](#). Sinon rendez-vous au [186](#).



## 49

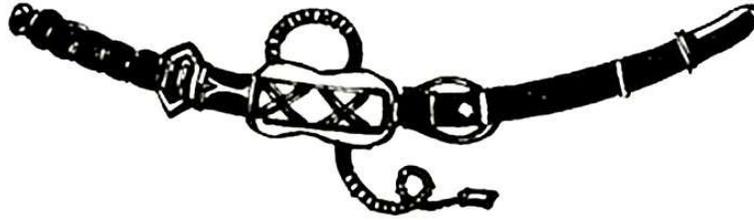
Vous entendez d'étranges crachotements, suivis de sifflements, qui proviennent de sous la table ovale, puis toute la pièce s'emplit soudain de fumée. Vos Conseillers perdent aussitôt connaissance. Grâce à la vivacité de vos réflexes, vous êtes déjà descendu de votre trône et sorti de la pièce avant que la fumée nocive vous atteigne. Vous claquez brutalement les portes derrière vous, et les deux moines de Kwon, qui vous servent de gardes du corps, vous entourent aussitôt. A ce moment, les portes s'ouvrent brusquement sur Parsifal, qui titube hors de la Salle du Trône, un mouchoir humide sur le visage. Vous précipitez-vous pour voir s'il a besoin d'aide ou de soins (rendez-vous au [229](#)) ou le frappez-vous sans attendre d'une Queue du Dragon (rendez-vous au [299](#)) ?

## 50

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

	DEF.	END.	DOM.
Premier GARDE DU CORPS	6	9	1D + 2
Second GARDE DU CORPS	7	8	1D + 2

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



## 51

Pensez à noter sur la Charte Royale que vous avez nommé Conseiller le Surintendant. Celui-ci vous salue de nouveau et traverse majestueusement la Chambre de l'Etoile au milieu de murmures d'inquiétude. Beaucoup évitent votre regard. Rendez-vous au [71](#).

## 52

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

### SENTINELLE NINJA

DEFENSE contre la Queue du Dragon : 7

ENDURANCE:13

DOMMAGES: 1D + 1

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



54 *D'énormes tentacules surgissent des vagues et commencent sauvagement à battre les eaux.*

## 53

Gristache s'incline et vous remercie, puis il pénètre humblement dans la Chambre de l'Etoile. Notez qu'il fait désormais partie de vos Conseillers Privés. Si vous en avez déjà nommé quatre, rendez-vous au [13](#). Sinon rendez-vous au [73](#).

## 54

Vous parvenez à éviter adroitement les Elémentaires qui, comme pour jouer, jaillissent hors de l'eau tout autour de vous. L'île est maintenant toute proche. Alors que vous commencez à être complètement rassuré, un gigantesque bouillonnement se produit à la surface, beaucoup plus important que ceux des Elémentaires. Puis d'énormes tentacules surgissent des vagues et commencent à battre sauvagement les eaux. Une masse énorme émerge alors en ruisselant. Le monstre ressemble à une pieuvre géante. Deux yeux blancs protubérants vous fixent d'un air sinistre et méchant tandis que son bec recourbé et dur comme l'acier claque férocement. Le Draken ! Vous avez beaucoup de mal à vous maintenir à flot au milieu des vagues qu'il a fait naître. Si vous possédez une Amulette de Nullaq, rendez-vous au [29](#). Sinon rendez-vous au [204](#).

## 55

Le Démagogue s'empresse d'annoncer partout que le Guet va être supprimé et que les habitants d'Irsmun retrouveront la plus totale liberté s'ils parviennent à se conduire de manière honnête et fraternelle les uns envers les autres. D'un coin discret derrière les fenêtres du balcon, vous écoutez le Démagogue, installé sur l'estrade du Héraut, au milieu de la Voie Royale, lancer des appels pressants à l'arrêt des pillages. En vain ! Les troubles se poursuivent toute la nuit, l'obligeant à parcourir les rues en invoquant le bon sens et la dignité. Finalement, au petit matin, les rues de la ville retrouvent le calme. Si votre décision de laisser le Démagogue créer un Guet civil se révèle sans doute populaire — et vous permet de gagner 1 point de Popularité —, elle est

également assez peu judicieuse. Le maintien de l'ordre laisse encore à désirer. Quelques semaines plus tard, vous apprenez que des fidèles de Vagar le Fourbe, tous voleurs et vagabonds, descendent du nord du pays et de Guilde-Grise-sur-la-Lande pour rapiner. Bientôt, il devient de nouveau dangereux de se promener la nuit dans les rues. En quelques décades, le désordre s'installe tandis que les pillages reprennent dans les quartiers les plus pauvres d'Irsmun, à la Lisière. Vous devez former un nouveau Guet. Retournez au **373** et prenez l'avis d'un autre de vos Conseillers. Si aucun autre membre du Conseil n'est présent, vous pouvez, *pour cette seule occasion*, appeler à la Chambre de l'Etoile ceux mentionnés au début du paragraphe **373** et écouter leurs conseils.

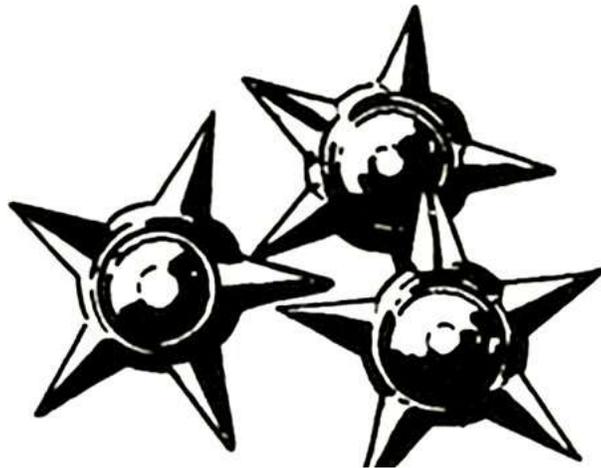
## 56

Vous plongez, jambe tendue, sur l'autre Ninja, qui vous imite aussitôt très scrupuleusement. Vous le touchez en pleine poitrine et votre adversaire disparaît soudain, explosant sous vos yeux en milliers d'éclats brillants. Un peu vexé car vous comprenez que vous venez de briser un miroir, vous vous relevez souplement en jurant. Au même moment, vous apercevez un autre personnage à l'endroit où se trouvait la glace. Vous êtes trop surpris pour réagir immédiatement. L'homme est maigre et pâle, vêtu d'une robe noire brodée du cyclone, une masse d'armes au côté. C'est, à l'évidence, un prêtre de Némésis.

— Seul un fou peut chercher à pénétrer dans l'ancre des Scorpions en espérant y survivre, Ninja ! Que Némésis, le Seigneur de la Flamme Purificatrice, dévore ton âme !

Il fait un geste de la main et murmure quelques sinistres incantations. Vous vous tordez soudain de douleur, comme si une ancienne blessure se rouvrait. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant, furieux de vous être encore laissé surprendre, vous vous préparez à riposter. Le regard du prêtre s'agrandit de terreur lorsqu'il se rend compte que vous résistez à son sortilège. Il gesticule alors de nouveau et,

aussitôt, vous vous sentez brutalement épuisé. Vous luttez désespérément pour atténuer les effets de son sortilège. *Tentez votre Chance*. Si vous utilisez 1 point de Force Intérieure, vous pourrez vous ajouter 2 points de Destin mais pour cet Assaut seulement. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [80](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [92](#).



57

Dans ces conditions, Majesté, déclare Golspiel, il est de mon devoir de vous informer que les affaires ont beaucoup périclité depuis que vous avez pris le pouvoir. Il ne m'est, malheureusement, plus possible d'assumer le financement du Guet. Vous allez devoir prendre 1 nouveau Talent d'Or dans les caisses du Trésor. Et, comme il est peu probable que les Palaches de Dama acceptent d'assurer le Guet, vous allez aussi devoir continuer d'utiliser les services de Golspiel et des mercenaires de l'impopulaire et cruel Antocidas le Borgne. Cela n'est pas fait pour accroître votre Popularité ! Notez que vous devrez trouver 1 Talent d'Or en impôts. Rendez-vous au [7](#).

## 58

Une fois assis, vous serrez fortement les cuisses sur le pont de pierre et vous progressez par petits bonds.

Le Cyclope gronde puis, brandissant un autre rocher, le projette violemment dans votre direction. Vous tentez d'en dévier la trajectoire à l'aide de vos Manches de Métal. C'est une Parade, et votre DEFENSE est de 8. Si vous y parvenez, rendez-vous au [310](#). Sinon rendez-vous au [118](#).

## 59

Ce soir-là, vous allez suivre l'office au Temple de Kwon avant votre entretien privé avec Parsifal. Vous notez cependant que, si celui-ci dirige l'office comme d'habitude, il a confié à un moine plus jeune le soin de dire le catéchisme du Rédempteur. Après le service, il entre seul dans le Sanctuaire où vous allez aussitôt le rejoindre. La pièce nue, au sol couvert de nattes de jonc et aux murs décorés de versets du Psaume de Kwon, gravés en argent, vous rappelle celle du Temple du Rocher. Parsifal vous invite alors à vous agenouiller près de lui, prétextant sa vue affaiblie par l'âge.

— Majesté ? demande-t-il simplement pour s'assurer de votre identité.

Si vous possédez la discipline du Shin-Ren, l'Entraînement de l'Ame, rendez-vous au [389](#). Sinon allez-vous vous agenouiller comme d'habitude (rendez-vous au [319](#)) ou le frapper d'un Tigre Bondissant (rendez-vous au [329](#)) ?

## 60

— Eh ! s'exclame-t-il. Pour cette somme, je peux même vous emmener jusqu'au Détroit de l'Oubli, monseigneur !

Il sourit largement, mais vous notez du coin de l'œil que ses matelots se signent en entendant parler du Détroit, sans doute pour conjurer le mauvais sort.

— Oui, ce serait bien, en effet ! Merci ! Il vous regarde d'un air étonné.

— Disons alors, au moins jusqu'au Port de Tor, ajoute-t-il précipitamment.

Vous aurez à y trouver vous-même un bateau. En fait, vous saviez qu'il y avait peu de chance pour que de simples pêcheurs osent se risquer dans les Crocs de Nadir. Vous adressez un signe d'acquiescement au Capitaine. Quelques heures plus tard, vous voguez tranquillement sur les flots. Le temps est superbe et une bonne petite brise vous pousse vers l'aventure. De joie, vous adressez alors une fervente prière à Kwon. Deux jours passent ainsi, et vous récupérez 2 points d'ENDURANCE. Le troisième jour, le Capitaine, qui vous a totalement ignoré jusqu'à présent, vous annonce :

— Nous arriverons demain sur l'île. Allez-vous lui demander où vous pourrez trouver une Amulette de Nullaq (rendez-vous au [72](#)) ou le remercier sans rien ajouter (rendez-vous au [414](#)) ?

## 61

— Ainsi soit-il ! crie le Surintendant. Ne croyez pas que vous pourrez lutter contre la puissance de Némésis, le Seigneur de la Flamme Purificatrice. Votre règne sera court. Votre royaume va s'effondrer autour de vous, Ninja.

Sur ces mots, il se dirige d'un pas vif vers la sortie. Allez-vous ordonner qu'on le jette au cachot pour sa témérité (rendez-vous au [81](#)), le frapper par-derrière d'un Shuriken (rendez-vous au [91](#)) ou le laisser partir librement (rendez-vous au [101](#)) ?

Sur un mot de vous, le bateau à proue de cygne glisse sur les flots en longeant le rocher à votre droite. La mer n'est qu'un gigantesque bouillonnement, mais le bateau parvient à passer. Vous vous accrochez fermement à ses flancs tandis qu'il maintient son cap malgré les courants désordonnés. Le bruit est assourdissant et le bateau des Elfes plonge et craque de toutes ses membrures en franchissant les redoutables Crocs de Nadir. Soudain les eaux se gonflent en même temps que les deux rochers se rapprochent inexorablement l'un de l'autre. Vous entendez des raclements lugubres contre la coque et le bateau des Elfes se met à tanguer dangereusement. Soudain, votre frêle esquif est coupé en deux par un écueil sous-marin. Précipité à la mer, vous nagez aussi vite que possible pour vous éloigner des deux masses rocheuses, les vagues rugissantes menaçant à chaque instant de vous précipiter dans les profondeurs. Vous luttez de toutes vos forces contre les courants pour vous retrouver bientôt dans une mer plus calme, les Crocs de Nadir franchis. Juste à temps car, déjà, les deux rochers se heurtent dans un épouvantable fracas. A près d'un demi-mille au large, vous apercevez alors une petite île. Vous espérez qu'il s'agit bien de celle dont vous a parlé le Grand Maître des Ombres. Vous êtes un bon nageur et cette distance ne saurait vous effrayer si, entre l'île et vous, ne se déchaînait parfois la Mer Élémentaire. Normalement calme, elle a de brutales et soudaines convulsions et elle explose alors en geysers et jaillissements qui, tel un mur liquide, déferlent à toute vitesse à la surface avant de disparaître à nouveau. Ce sont les Eaux Élémentaires. Vous prenez une profonde inspiration puis, après avoir adressé une courte prière à Kwon, vous plongez et vous nagez vigoureusement en direction de l'île. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [54](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [74](#).

## 63

— Je prierai pour toi, Ninja, dit Gristache en vous saluant.

Puis il sort humblement de la Salle du Trône. Personne, dans rassemblée, ne semble particulièrement surpris, ni même déçu, que vous n'ayez pas choisi Gristache comme Conseiller ; vous notez toutefois que certains baissent la tête d'un air résigné. Rendez-vous au [73](#).

## 64

Vous pivotez rapidement en envoyant un violent coup de pied en direction de la tête de votre adversaire. Il réagit instantanément, essayant de vous faucher la jambe. Si vous possédez la discipline du Yubi-Jutsu, vous lui infligez 1 point de DOMMAGES supplémentaire.

SENTINELLE NINJA  
DEFENSE contre le Cheval Ailé : 8  
ENDURANCE:13  
DOMMAGES : 1D + 1

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [148](#). Si vous le manquez, il bondit et parvient à vous toucher à la jambe, vous entaillant le mollet. Il pousse alors un bref cri de triomphe. Vexé, si vous êtes encore vivant, allez-vous tenter de le mettre à terre d'une Queue du Dragon (rendez-vous au [52](#)), de le frapper du poing en Morsure du Cobra (rendez-vous au [76](#)), de nouveau de tenter un coup de pied en Cheval Ailé (retournez au début de ce paragraphe) ou bien préférez-vous essayer de vous emparer de son épée (rendez-vous au [160](#)) ?

## 65

Alors que vous êtes en train de discuter avec le Chambellan dans la Salle du Banquet, un serviteur vient vous annoncer l'arrivée d'un envoyé de Golspiel porteur d'un message strictement confidentiel. Allez-vous ordonner qu'on fasse sortir ce messager

car, Golspiel devant être jugé pour haute trahison cet après-midi même, vous ne voulez rien avoir à faire avec lui (rendez-vous au [85](#)), ou faites-vous attendre le Chambellan à l'extérieur pendant que vous recevez le messager (rendez-vous au [358](#)) ou bien demandant au serviteur et au Chambellan de rester près de vous, consentez-vous à recevoir le messager (rendez-vous au [105](#)) ?

## 66

D'un bond formidable, vous envoyez un violent coup de pied dans la gorge d'un des eunuques.

DEF. END. DOM.

Premier GARDE DU CORPS	7	9	1D + 2
Second GARDE DU CORPS	6	8	1D + 2

Si vous parvenez à éliminer les deux hommes, rendez-vous au 78. Sinon, si tous deux sont vivants, votre DEFENSE est de 6 et vous ne pouvez parer qu'une seule attaque. Si un seul en réchappe, votre DEFENSE est de 8. Maintenant, si vous survivez à cet Assaut, allez-vous tenter une Queue du Dragon (rendez-vous au [114](#)), un Poing de Fer (rendez-vous au [50](#)) ou de nouveau un Tigre Bondissant (retournez au début de ce paragraphe) ?

## 67

Le Démagogue porte une tunique et un pantalon pourpres qui le font davantage ressembler à un bellâtre mal habillé qu'à un héros du peuple — ce que semble vouloir démentir son discours sur le mode d'imposition. En effet, après avoir affirmé que les dépenses de la Couronne ne doivent pas dépasser 3 Talents, il poursuit :

— Cet argent, dont une partie pourra être mise de côté en cas de besoin, sera récolté de la manière suivante : création d'une taxe sur les fenêtres, applicable à tous les citoyens propriétaires d'une maison de plus de dix fenêtres. D'après mes calculs, cela peut rapporter 1 Talent d'Or au Trésor. Ensuite, il faut taxer les

commerçants qui possèdent une boutique ou une échoppe, au prorata de leurs chiffres d'affaires. Cela devrait rapporter 1 autre Talent. Enfin, je propose de doubler le montant de l'impôt dû par le Temple de Némésis. Au total, ces mesures peuvent rapporter 4 Talents et, conclut-il, vous valoir la sympathie de la population, Majesté. Retournez au [7](#).

## 68

Vous reculez d'un pas, les jambes solidement plantées dans le sol, les bras prêts à bloquer. Votre adversaire vous imite aussitôt très exactement. Vous comprenez soudain qu'il ne s'agit que d'un miroir ! Vous allez rire de votre méprise lorsque vous entendez soudain, venant de derrière la glace, une exclamation de dépit. Au même moment, le miroir bascule et se brise à vos pieds, révélant un homme, maigre et pâle, vêtu d'une robe noire brodée du cyclone et portant une masse d'armes au côté. A l'évidence, c'est un prêtre de Némésis.

— Seul un fou peut chercher à pénétrer dans l'ancre des Scorpions en espérant y survivre, Ninja ! Que Némésis, le Seigneur de la Flamme Purificatrice, dévore ton âme !

Il fait un geste de la main et se prépare à lancer un sortilège. Plus rapide que lui, vous attaquez aussitôt par un Cheval Ailé. Forcé de reculer, il doit interrompre ses passes magiques. Il se ressaisit vite et brandit sa masse d'armes au moment où vous repassez à l'attaque. Allez-vous tenter une Patte du Tigre (rendez-vous au [104](#)), un Tigre Bondissant (rendez-vous au [116](#)) ou un Tourbillon (rendez-vous au [128](#)) ?



68 « Que Némésis, le Seigneur de la Flamme  
Purificatrice, dévore ton âme. »

## 69

Mandrake est un maître dans son art. Il est beaucoup trop rapide pour vous. La lame de l'épée qui vous transperce le cœur porte votre nom gravé à côté d'une Rune du Sommeil Eternel. Vous mourez, et Mandrake parvient à s'échapper avant que quelqu'un ait le temps de réagir. Personne ne lui a jamais survécu...

## 70

Vous touchez le Cyclope en pleine poitrine. Il vacille en arrière puis, incapable de reprendre son équilibre, bascule dans le gouffre en poussant un cri de terreur. Ses hurlements résonnent encore dans le vide que vous avez déjà fait demi-tour sur le sentier. En montant, vous passez à proximité d'une grotte, dont l'intérieur est éclairé par la lueur d'une torche. Allez-vous y pénétrer (rendez-vous au [95](#)) ou poursuivre votre chemin (rendez-vous au [286](#)) ?

## 71

Les portes de l'antichambre s'ouvrent alors sur une grande et gracieuse femme, vêtue d'une cotte de mailles. Elle avance d'un pas décidé dans la Salle du Trône, saluée par les gardes. Ses cheveux gris, coupés en brosse, et ses mains calleuses à force de manier l'épée donnent un air d'autorité à Force Gwyneth, Grande Prêtresse du Temple de Dama, l'Ecuyère des Dieux. Si vous avez lu *L'Usurpateur d'Irsmun* et que Gwyneth vous ait offert une statuette de la déesse Dama en gage de son soutien une fois l'Usurpateur détrôné, rendez-vous au [211](#) ; mais si elle ne vous a rien donné et que vous ayez préféré faire confiance au peuple pour que, en se soulevant, il se débarrasse du cruel Usurpateur, rendez-vous au [221](#). Si vous n'avez pas lu *L'Usurpateur d'Irsmun*, rendez-vous au [211](#).

Il en reste bouche bée de surprise et de peur, puis bégaie :

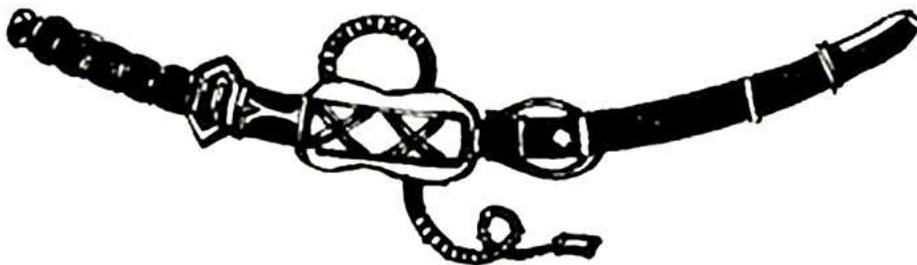
— Sur l'Ile des Vo...Voleurs ! Là où se trouve le Temple dédié à Nullaq, la Reine Suprême du Mal ? Rien que de la toucher empoisonne une âme ! La plupart de ses fidèles ont fait fortune et sont devenus puissants... Mais tu ne sembles pourtant pas être un adorateur de Nullaq ! Allons, tu ne me feras pas croire que tu ne connais pas les cérémonies par lesquelles doit passer un initié ! Tu ne songes tout de même pas à te joindre à ce vil culte ?

— Non, non, pas du tout ! répondez-vous avec brusquerie. Merci pour l'information.

Soulagé, il hoche la tête, mais vous regarde d'un air bizarre. A la suite de quoi, il reste à l'écart et vous évite pendant tout le reste du voyage. Bientôt, une île se profile à l'horizon. Une galère — une trirème à voile unique — passe alors à proximité de votre bateau. Sur le pont, vous apercevez des soldats, revêtus de cuirasses de bronze, protégés par des jambières et des casques à cimier, leurs boucliers ronds peints de différentes couleurs.

— C'est un des bateaux pirates de l'île, murmure un marin.

Pourtant, la galère se désintéresse totalement de votre petit bateau de pêche. Vous pénétrez alors dans le port de l'Ile des Voleurs, prêt à tout pour tenter de dérober une Amulette aux adorateurs de Nullaq. Rendez-vous au [96](#).





73 *Le sixième candidat est Perdigan, prêtresse de Némésis, personnage d'une surprenante beauté.*

Le sixième candidat est un personnage impressionnant et d'une surprenante beauté. Il s'agit de Perdi-gan, chef des Agents Secrets de l'Usurpateur — l'Ordre du Lotus Jaune — et prêtresse de Némésis. Avec ses lèvres peintes et ses yeux maquillés, elle ressemble à une courtisane alors que, dans son regard, se lit une vive intelligence. Elle porte une robe magnifique, dans un camaïeu de verts et de bleus, qui, rehaussée d'une traîne de plumes de paon, met en valeur sa taille de guêpe. Après une gracieuse révérence, elle prend la parole : — Seul le Surintendant connaît aussi bien que moi cette cité et ses habitants. Mais le Surintendant est le symbole même de la tyrannie exercée par l'Usurpateur. Nous avons souffert de ses agissements, Ninja, et je vous conseille de le surveiller étroitement. Mais, **moi**, je représente également ceux qui vénèrent Némésis. Je peux les déterminer à vous soutenir car, bien que vous ayez aboli notre règle, nous devons aussi continuer de vivre. J'ajouterai qu'un roi avisé se doit d'avoir toujours à son service des agents secrets. Je dirige une société secrète ; sans son aide, vous ne connaîtrez pas un moment de paix dans cette ville soumise à toutes les influences. Elle a un sourire ironique, comme si elle vous mettait au défi de la prendre au Conseil. Si vous lui proposez d'entrer à la Chambre de l'Etoile, rendez-vous au **83**. Si vous refusez, rendez-vous au **93**.

Vous êtes encore à mi-chemin de l'île lorsqu'une énorme masse d'eau surgie des profondeurs vous soulève dans les airs. D'énormes bras liquides vous saisissent et, malgré tous vos efforts, vous ne pouvez échapper à leur étreinte. Les Élémentaires vous entraînent avec eux et vous emportent dans les profondeurs de la mer, leur royaume.

## 75

Le Chambellan vous explique que votre premier devoir, avant même d'ouvrir la session de la Chambre de l'Etoile, consiste à choisir des gardes du corps. Ce sont les moines de Kwon qui ont jusqu'à présent rempli cette fonction, tout simplement parce qu'ils étaient là lorsque vous aviez besoin de gardes. Isolé comme vous l'êtes, au sein d'une cité dont une grande partie de la population vous est hostile, ce choix d'une garde personnelle est très important. Allez-vous conserver vos moines, bien que leurs prouesses dans les arts martiaux soient inférieures à celles des moines de l'Ile des Songes Paisibles (rendez-vous au [175](#)) ou préférez-vous nommer Gwyneth — si vous ne l'avez pas tuée — capitaine d'une garde de Palaches (rendez-vous au [185](#)) ? En revanche, si Onikaba et ses Samouraïs sont venus à votre aide dans *L'Usurpateur d'Irsmun*, vous pouvez choisir votre garde personnelle parmi ces troupes d'élite, loyales et dévouées (rendez-vous au [195](#)).

## 76

Comme votre adversaire se prépare visiblement à vous frapper sournoisement au visage, vous anticipez son mouvement en avançant courageusement sur lui. La lame de son épée heurte votre avant-bras gauche avec un bruit métallique. En lui tordant le poignet, vous la retournez aussitôt contre lui et vous le frappez à la gorge d'une Morsure du Cobra. Si vous possédez la discipline du Yubi-Jutsu, vous lui infligez 1 point de DOMMAGES supplémentaire.

SENTINELLE NINJA

DEFENSE contre la Morsure du Cobra : 8

ENDURANCE:13

DOMMAGES : 1D + 1

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [148](#). S'il est encore vivant, il cherche alors à vous ouvrir le ventre. Vous vous jetez rapidement de côté pour l'éviter. Votre DEFENSE est de 7. Si

vous êtes encore vivant, allez-vous tenter de le mettre à terre d'une Queue du Dragon (rendez-vous au [52](#)), de lui donner un coup de pied en Cheval Ailé (rendez-vous au [64](#)) ou essayer de nouveau un coup de poing en Morsure du Cobra (retournez au début de ce paragraphe) ? A moins que vous ne préfériez tenter d'arracher son arme à votre adversaire (rendez-vous au [160](#)) ?

## 77

Le regard de Gristache est froid et déterminé lorsqu'il se lève. Se redressant de toute sa taille, il se lance dans une furieuse harangue, énumérant les maux causés par les prêtres de Némésis et les injustices subies par les Temples d'Avatar et de Kwon. — Je demande qu'une taxe exceptionnelle de 6 Talents soit appliquée au Temple de Némésis et que le Temple du Temps s'acquitte de 2 Talents pour payer les réparations de mon propre Temple et de celui de Kwon le Rédempteur. Alors seulement les torts de l'Usurpateur seront-ils réparés, conclut-il, hors d'haleine et rouge de colère. Retournez au [7](#).

## 78

Maintenant que vous vous êtes débarrassé des gardes, vous arrachez sans perdre de temps l'Amulette du cou de la prêtresse. A l'instant même où vous la touchez, un courant d'énergie psychique brûle votre esprit. Maléfique, le pendentif vous a envoûté. Vous perdez, pour toujours, 1 point de Force Intérieure ; vous ne pourrez avoir plus de 4 points de Force Intérieure à moins que vous ne trouviez la rédemption. Vous vous retournez et vous quittez la pièce, maudissant votre mauvaise fortune. Vous vous sentez l'âme noire. Vous trouvez un peu plus tard une vieille étable dans laquelle vous passez la nuit. Vous vous levez à l'aube et vous vous dirigez vers le port. Il est presque désert. Vous remarquez alors un petit bateau à voile amarré au quai. Comme personne ne le surveille, vous sautez dedans et vous appareillez aussitôt pour la pleine mer. Une fois sorti du port, vous vous dirigez à l'est vers le soleil levant et les redoutables Crocs de Nadir. Rendez-vous au [38](#).

## 79

Les îles de la Mer Intérieure sont comme des émeraudes posées sur un tapis d'aigues-marines. Elles sont habitées par des pêcheurs et des marchands qui font le commerce de l'huile d'olive, des murex et du vin. L'eau est si claire que vous apercevez souvent des poissons rouges et argent qui suivent par bancs entiers le sillage du bateau, bientôt remplacés par des marsouins qui bondissent joyeusement hors de l'eau. Rendez-vous au [38](#).

## 80

En concentrant toute votre volonté, vous parvenez à éliminer les effets insidieux du sortilège. Le prêtre gronde de rage, puis recule, sa masse d'armes à la main. A votre tour de passer à l'attaque. Allez-vous tenter un Tourbillon (rendez-vous au [128](#)), un Tigre Bondissant (rendez-vous au [116](#)) ou une Patte du Tigre (rendez-vous au [104](#)) ?

## 81

Obéissant à votre ordre, deux moines en robe grise lui barrent aussitôt le passage. Le Surintendant ne fait aucune difficulté et se laisse escorter sans mot dire vers le donjon. Dans la Salle du Trône règne un silence de mort. Vous venez d'emprisonner, sans même le juger, l'un des plus puissants citoyens de la cité d'Irsmun. Cet acte despotique est de mauvais augure pour les temps à venir et vous perdez 1 point de Popularité. Rendez-vous au [71](#).

## 82

Une rafale de vent menace de vous faire soudain basculer du pont. Mais votre sens de l'équilibre, porté à la perfection par des années d'entraînement, vous permet de vous maintenir assis. Le Cyclope rugit et lance un nouveau rocher dans votre direction. Vous vous baissez vivement. *Tentez de nouveau votre Chance*, mais en diminuant de 1 point le nombre indiqué par les dés car

vous n'avez pas une assez grande liberté de mouvement. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [106](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [118](#).

### 83

Perdigan fait une nouvelle révérence, plus élégante encore que la première, et pénètre dans la Chambre de l'Etoile. Vous entendez de nombreux murmures de mécontentement car vous avez choisi le chef de la faction la plus détestée d'Irsmun : l'infâme Ordre du Lotus Jaune. Vous perdez 1 point de Popularité. Notez que Perdigan est désormais l'un de vos Conseillers Privés. Si vous avez déjà choisi quatre Conseillers, rendez-vous au [13](#). Sinon rendez-vous au [103](#).

### 84

Le dragon bat rapidement des ailes et se pose lentement, les yeux fixés sur le jeune garçon. Voyant cela, vous saisissez vivement une lance qu'un soldat a abandonnée dans la panique générale. Vous précipitez-vous pour tenter de planter la lance dans les flancs du monstre (rendez-vous au [396](#)) ou, en écartant le garçon du bras, courez-vous affronter seul le dragon (rendez-vous au [144](#)) ?

### 85

Le messenger repart sans avoir été entendu. Si le Surintendant ou Perdigan font partie de vos Conseillers, rendez-vous au [115](#). Sinon vous dictez une proclamation à l'intention du tribunal au sujet de vos accords avec Golspiel et le loup-garou. Lorsque le procès s'achève, en fin de journée, vous avez la surprise d'apprendre que le jury a relaxé Golspiel. Le marchand est libre. Si vous agissez contre lui après cet acquittement, vous courez le risque de diminuer votre Popularité. Aussi décidez-vous d'attendre votre heure. C'est de fort méchante humeur que vous pénétrez dans la Chambre de l'Etoile. Rendez-vous au [145](#).

## 86

L'île se profile à l'horizon. Une galère — une trirème à voile unique — passe alors à proximité de votre bateau. Sur le pont, vous apercevez des soldats, revêtus de cuirasses de bronze, protégés par des jambières et des casques à cimier, leurs boucliers ronds peints de différentes couleurs. — C'est un des bateaux pirates de l'île, murmure un marin.

Cependant, comme la galère se désintéresse totalement de votre petit bateau de pêche, vous entrez sans problème dans le port de l'île des Voleurs. Rendez-vous au [96](#).

## 87

Les Conseillers Privés attendent en silence pendant que vous réfléchissez aux différentes propositions qui vous ont été soumises. Rappelez-vous que, si vous avez exempté de taxes le Temple de Dama, vous ne pouvez suivre un avis qui préconise son imposition. Quel conseil allez-vous suivre : celui de Parsifal et de Force Gwyneth (rendez-vous au [97](#)), celui de Gristache (rendez-vous au [107](#)), de Golspiel (rendez-vous au [117](#)), du Surintendant (rendez-vous au [127](#)), du Démagogue (rendez-vous au [137](#)) ou de Solstice (rendez-vous au [147](#)) ?

## 88

Grâce à la discipline de l'Entraînement de l'Ame, vous examinez soigneusement son attitude et la manière dont il se tient. L'homme semble calme et, pour l'heure, aucunement violent. Rassuré, vous avancez. Rendez-vous au [100](#).

## 89

Vous bloquez du bras la lourde épée de la Palache puis, pivotant rapidement sur vous-même, vous la projetez au sol d'un Cheval Ailé parfaitement exécuté. Soudain, vous ressentez une violente douleur dans le dos. Ce n'est pas Parsifal qui est passé à l'attaque mais Mandrake, le Maître de la Guilde des Assassins de la

lointaine Wargrave, un maître habile et expérimenté. La lame qui vous transperce le cœur porte votre nom gravé à côté de la Rune de Sommeil Eternel. Vous mourez aussitôt, car personne n'a jamais survécu au Maître de la Guilde.

## 90

Luttant pour conserver votre équilibre, vous lancez un Shuriken en direction des yeux du Draken. La membrane gélatineuse transpercée, un jet de liquide verdâtre s'écoule aussitôt de la blessure. Le Draken agite alors violemment ses tentacules et vous projette dans les airs. Vous retombez durement dans l'eau, le souffle coupé. Une fois remonté à la surface, vous apercevez le bateau des Elfes à quelques mètres de vous, intact mais retourné. Par extraordinaire, il se redresse seul. Pendant ce temps, le Draken a disparu, ayant plongé sous les eaux dans les profondeurs abyssales pour soigner ses blessures, insignifiantes quoique douloureuses. Vous retournez vers le bateau et vous remontez difficilement à l'intérieur. Là, vous restez allongé de longues minutes sans bouger, épuisé et cherchant à reprendre votre souffle. La petite île est maintenant toute proche et vous vous échouez bientôt sur une plage de la côte. L'île, d'une centaine de mètres de circonférence, est totalement nue. Sans doute en raison de son climat froid et humide — malgré les ardeurs du soleil —, un nuage de brume stagne au-dessus de l'île. Vous vous enfoncez dans l'intérieur, aussitôt glacé jusqu'aux os. Enfin, vous émergez dans une clairière. La luminosité reste diffuse. Vous distinguez cependant, assise au centre d'un monceau de squelettes empilés dans un coin, une créature humanoïde dont les longs bras traînent par terre : Sammaël. Ses mains, extraordinairement fortes, se terminent par de dangereuses griffes. Plutôt qu'assis, il se tient à moitié accroupi, à moitié debout, sur deux longues jambes aux cuisses particulièrement développées et adaptées au saut. Sa peau, qu'on dirait morte, est grisâtre et verruqueuse ; sa tête — qui rappelle celle d'un Elfe — est affublée d'un nez bulbeux et contrefait qui s'allonge au-dessus d'une bouche où apparaissent deux grandes canines jaunes. Ses longs cheveux secs sont souillés d'ordures et

ses yeux ternes d'idiot semblent briller d'une malveillante lueur rouge. La grâce et la beauté des Elfes, dont il est issu, se sont transformées en une grotesque caricature. Sammaël gronde sourdement puis penche brusquement la tête tandis qu'un courant d'énergie écarlate jaillit de ses yeux. Si vous possédez la discipline de l'Acrobatie, rendez-vous au [302](#). Sinon vous tentez d'éviter cette attaque inattendue. Votre DEFENSE est de 6. Vous ne pouvez parer cet Assaut magique. Si vous êtes touché, rendez-vous au [264](#). Sinon rendez-vous au [276](#).

### 91

En un clin d'œil, vous lancez un de vos Shurikens en direction de la tête du Surintendant. *Tentez votre Chance*. Si vous obtenez entre 9 et 12, rendez-vous au [111](#). Si vous obtenez entre 6 et 8, rendez-vous au [121](#). Si vous obtenez entre 2 et 5, rendez-vous au [131](#).

### 92

Malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à dissiper le sortilège du prêtre. Vous vous sentez soudain extrêmement fatigué. Vos membres s'alourdissent, vos réactions se ralentissent. Vous réduisez de 2 points toutes vos Habilités, pour cet Assaut seulement. Si vous parvenez à tuer le prêtre, l'effet du charme sera supprimé et vous pourrez restaurer vos points d'Habilité. Le prêtre soulève alors sa masse d'armes en grimaçant méchamment. Vous vous lancez dans une nouvelle attaque désespérée. Allez-vous exécuter une mise à terre en Tourbillon (rendez-vous au [128](#)), lui donner un coup de pied en Tigre Bondissant (rendez-vous au [116](#)) ou plutôt un coup de poing en Patte du Tigre (rendez-vous au [104](#)) ?

### 93

Perdigan vous adresse une élégante révérence et sort de la pièce, la tête haute. Certains des serviteurs du Palais poussent un soupir de soulagement. Rendez-vous au [103](#).

## 94

Une bourrasque de vent particulièrement violente vous déséquilibre. Vous vous agrippez désespérément au bord du pont mais, malgré votre parfait sens de l'équilibre dû à des années d'entraînement, vous ne parvenez pas à vous rétablir et vous tombez. Rendez-vous au [130](#).

## 95

Vous pénétrez prudemment dans l'ancre du Cyclope. L'épouvantable odeur de viandes faisandées et d'excréments qui y règne vous prend violemment à la gorge. Maîtrisant difficilement votre haut-le-cœur, vous regardez autour de vous. Dans un coin, vous apercevez un tas de vieux vêtements, d'armes et d'os brisés — probablement les restes de ses précédentes victimes. Allez-vous fouiller dans ce tas immonde (rendez-vous au [274](#)) ou quitter finalement la grotte et poursuivre votre chemin (rendez-vous au [286](#))?

## 96

Le bateau de pêche entre dans le port de l'île des Voleurs où sont alignées de nombreuses galères — trirèmes et birèmes. Les longues jetées de bois connaissent un bourdonnement incessant d'activité. Un peu plus loin, un petit groupe de navires armés pour la flibuste s'élance vers la pleine mer en fendant les flots tandis qu'un autre bateau pirate, lourd de butin et fort abîmé, s'approche du port. Sur les quais, les marins se mêlent aux coupe-jarrets, aux malandrins et aux habitants de la ville. Il est clair que l'activité essentielle de l'île est tournée vers la piraterie. Grâce à cela, votre petit bateau passe complètement inaperçu. Lorsque vous avez sauté à terre, le capitaine, très pressé de quitter les lieux, fait aussitôt virer de bord et s'éloigne sans un adieu. Vous décidez de vous promener un peu dans le port pour tâcher de glaner quelques renseignements. Avec votre bandeau noir et après avoir changé de tenue dans un petit magasin de vêtements, vous avez l'allure, banale ici, d'un pirate en quête de



96 *Une prêtresse de Nullaq est escortée par deux eunuques qui portent d'énormes cimenterres.*

navire en partance. « Au moins, pensez-vous, cet œil manquant me sert-il ! » Vous vous promenez ainsi près d'une demi-heure lorsque vous vous retrouvez dans une ruelle étroite au bout de laquelle se dresse un temple d'ébène, surmonté de tours et de flèches en forme de pattes d'araignée, dressées vers le ciel. Les énormes portes, laquées d'émail rouge, sont décorées d'une araignée stylisée. Avec ces arcs-boutants reliés au corps principal du bâtiment par des travées de toile, vous avez l'impression désagréable d'être un insecte minuscule devant une immense araignée de pierre. Vous comprenez qu'il s'agit du Temple de Nullaq, « Celle qui règne par la jalousie ». Vous êtes en train de contempler longuement l'édifice, en vous demandant quel homme sensé peut bien adorer des dieux aussi maléfiques, lorsqu'un tumulte soudain vous pousse à vous retourner. Une prêtresse de Nullaq s'approche du Temple. Elle est vraisemblablement d'un haut rang car elle est escortée par deux gardes du corps, des eunuques grands et musclés, nus jusqu'à la ceinture, qui portent d'énormes cimenterres. Sans ménagement, le petit groupe fend la foule agglutinée. Vous pouvez alors mieux détailler la prêtresse. Vêtue de rouge et de noir, elle porte une étrange coiffure de cuir bouilli qui ressemble au corps d'une épeire démesurée. Une vision plutôt horrible et qui vous donne froid dans le dos ! Vous observez un instant les arrangements compliqués de ses robes, puis vous remarquez soudain le bijou qui pend à son cou au bout d'une chaîne d'or. C'est un pendentif d'onyx, orné de diamants, en forme de pieuvre : une Amulette de Nullaq. Il serait cependant trop dangereux d'attaquer maintenant la prêtresse. Vous avez pourtant absolument besoin de cette Amulette. Allez-vous vous cacher sur les toits du bâtiment qui borde l'allée en guettant le passage d'une autre prêtresse à qui vous pourrez tendre une embuscade (rendez-vous au [110](#)), allez-vous tenter de pénétrer dans le Temple pour dérober une autre Amulette (rendez-vous au [134](#)) ou préférez-vous attendre le début de la cérémonie pour pénétrer à votre tour dans le Temple (rendez-vous au [122](#)) ?

## 97

Suivant les conseils des chefs des Temples de Kwon et de Dama, vous taxez lourdement le Temple de Némésis, en prétextant que l'Usurpateur avait gardé pour lui la plus grande partie de l'argent récolté et l'avait dilapidé ou même expédié vers quelque trésor des Abysses. Votre acte étant bien accueilli par la plupart des citoyens d'Irsmun, vous gagnez 1 point de Popularité. Si l'armée de l'Usurpateur existe encore, rendez-vous au [157](#). Sinon vous avez ainsi récupéré 6 Talents d'Or. Si cette somme est suffisante pour pourvoir aux dépenses de la Couronne, vous avez levé suffisamment d'impôts. Si tel n'est pas le cas, vous ne pouvez faire face aux dettes de la Couronne. De ce fait, le peuple commence à se méfier de vous et à penser que vous êtes un souverain bien trop faible. Vous perdez 1 point de Popularité pour chaque Talent qui vous manquera. Si votre Popularité est inférieure ou égale à zéro, rendez-vous au [167](#). Sinon rendez-vous au [415](#).

## 98

D'un bond formidable, vous exécutez un superbe saut périlleux qui vous permet de passer par-dessus la queue du dragon. Lorsque vous retombez sur vos pieds, l'animal monstrueux se met à siffler de colère et se retourne vivement pour vous affronter. Puis il ouvre la gueule et vous lance un rayon d'énergie. Vous tentez de l'éviter. Votre DEFENSE est de 6. Si vous êtes touché, rendez-vous au [198](#). Sinon rendez-vous au [228](#).

## 99

La population s'indigne et panique dès qu'elle apprend que vous interdisez à Force Gwyneth de combattre. La confiance du peuple dans votre façon de gouverner s'en ressent tandis que les habitants d'Irsmun attendent, résignés, que les Fils du Rift viennent faire le siège de leur ville. Vous perdez 2 points de Popularité. Si votre Popularité est maintenant égale ou inférieure à zéro, rendez-vous au [167](#). Sinon rendez-vous au [109](#).

## 100

Vous passez lentement devant lui. Il vous suit des yeux pendant que vous escaladez la paroi. Vous devinez son regard fixé sur votre dos et vous en ressentez des picotements entre les omoplates. Résistant à la tentation de jeter un coup d'œil en arrière, vous continuez votre ascension. Ces quelques minutes vous semblent durer une éternité, tant il vous est difficile de croire que ce Ninja vous laisse passer librement. Comme rien ne se produit, vous vous trouvez bientôt au pied des Pics de la Désespérance. Le paysage qui s'étale à vos pieds est d'une beauté à couper le souffle. La vallée en contrebas, à la végétation luxuriante, enserrée par de hauts pics, contraste avec les étendues désertiques et nues des Monts de la Solitude. C'est la fameuse et légendaire Vallée des Scorpions, l'un des centres du Mal les plus redoutés du monde d'Orb où s'entraînent les Ninjas de Némésis. Niché au creux de la vallée, au milieu de champs cultivés, vous apercevez un petit village que protège un muret de pierres. Vous suivez alors le sentier muletier qui y conduit. Rendez-vous au [124](#).

## 101

Le Surintendant quitte la pièce d'un pas majestueux. Vous percevez aussitôt un soupir de soulagement chez la plupart des serviteurs et des autres courtisans. Rendez-vous au [71](#).

## 102

Vous pénétrez bientôt dans le Port de Tor, une belle cité bâtie en amphithéâtre sur des gradins de pierre blanche. Vous trouvez à vous amarrer entre les nombreuses galères — trirèmes et birèmes. Certaines voiles portent l'emblème de Gauss, le dieu-sage devenu dieu de la Guerre : une épée et un parchemin à glands devant une main, paume ouverte. D'autres sont décorées d'une croix ancrée, rouge sur fond blanc, l'emblème de Rocheval, le Seigneur des Paladins et des Chevaliers Errants. Les quais grouillent de monde. De petits détachements de soldats

patrouillent sans cesse dans le port et sur les remparts de la cité. Tous, bien protégés par cuirasse, jambières et casque à aigrette, portent des boucliers ronds et des piques de quatre mètres de long. En débarquant, vous remarquez soudain quelque chose d'étrange : presque chaque toit, chaque mur de la cité est garni de pointes effilées de deux mètres de longueur ; de plus, chaque niveau de la cité se hérissé de tours, chacune occupée par des gardes qui semblent ne surveiller que le ciel. Certains s'affairent autour d'énormes arbalètes, pointées vers le haut. Vous distinguez aussi de grands filets tendus entre les tours. Toute la ville semble prise dans une immense toile d'araignée. Vous en déduisez facilement que la ville s'attend à subir une attaque aérienne. Vous décidez alors d'en savoir plus ; même si vous ne découvrez rien, cela vous permettra au moins de vous occuper en attendant que la nuit tombe. Vous comptez en effet sur l'obscurité pour voler un bateau. Rendez-vous au [33](#).

### 103

Dès que Perdigan est sortie de la Salle du Trône, sa traîne de plumes de paon bruissant derrière elle, un grand homme maigre apparaît — comme surgi de nulle part — vêtu d'une robe grise et blanche à large ceinture et s'incline lentement. — Mes hommages, Majesté ! Le Temps est de ton côté ! dit simplement Solstice, le Grand Prêtre du Temple du Temps.

Puis, il attend calmement. Son noble visage est ridé par les ans, et vous pouvez lire dans son regard une sagesse séculaire. Avec amertume, vous vous souvenez que, malgré leurs pouvoirs, les prêtres du Temps n'ont rien fait pour vous soutenir dans votre lutte contre l'Usurpateur. Aussi, vous vous demandez si l'aide que pourrait vous apporter Solstice vous sera vraiment indispensable. Finalement, allez-vous décider de le nommer Conseiller à la Chambre de l'Etoile (rendez-vous au [113](#)) ou rejeter sa candidature (rendez-vous au [123](#)) ?

## 104

Le prêtre abaisse vigoureusement sa masse d'armes. Vous avancez rapidement sur lui en bloquant son attaque de l'avant-bras et vous lui assenez un violent coup de poing à la gorge.

PRETRE DE NEMESIS  
DEFENSE contre la Patte du Tigre : 8  
ENDURANCE : 11  
DOMMAGES : 1 D + 1

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [140](#). S'il est encore vivant, il fait tournoyer sa masse d'armes en direction de votre tête. Vous tentez de l'éviter en vous baissant. Votre DEFENSE est de 7. Si vous survivez à cet Assaut, allez-vous tenter un coup de pied en Tigre Bondissant (rendez-vous au [116](#)), une mise à terre en Tourbillon (rendez-vous au [128](#)) ou un autre coup de poing (retournez au début de ce paragraphe) ?

## 105

Le messager entre aussitôt d'un pas martial. C'est un homme gigantesque, d'une carrure si impressionnante qu'il semble engoncé dans son armure de cuir bouilli. Son visage anguleux et sombre est zébré d'une longue cicatrice qui va de la base de ses cheveux à ses oreilles ; il porte un bandeau doré sur l'œil. Bizarrement, vos serviteurs Font autorisé à conserver son épée en votre présence. — Tant que vous ne m'accorderez pas d'audience privée, je ne pourrai vous délivrer mon message, Majesté, dit-il immédiatement en voyant que vous n'êtes pas seul.

Puis il s'incline profondément et se retire aussitôt. Vous restez perplexe quant à la teneur de ce message. Si Perdigan ou le Surintendant font partie de votre Conseil Privé, rendez-vous au [115](#). Autrement, lorsque le procès de Golspiel se termine, un peu plus tard dans la journée, vous êtes très surpris d'apprendre que les juges l'ont acquitté du crime de haute trahison et qu'il est

désormais libre. Si vous tentez maintenant quoi que ce soit contre lui, vous courez le risque de diminuer votre Popularité. Vous préférez attendre votre heure. Mais c'est de mauvaise humeur que vous pénétrez à la Chambre de l'Etoile. Rendez-vous au [145](#).

### 106

Le rocher passe en sifflant au-dessus de votre tête et va s'écraser à quelques pas derrière vous. Sous le choc, le pont se met à trembler d'une façon inquiétante. Vous parvenez cependant à atteindre l'autre côté et vous sautez rapidement sur une large plate-forme rocheuse. En face de vous, le Cyclope gronde de colère. Derrière lui, vous apercevez un sentier qui monte en lacets et disparaît de l'autre côté d'un chaos de rochers. Rendez-vous au [142](#).

### 107

Vous préférez suivre le conseil de Gristache, Grand Prêtre du Temple d'Avatar. Votre décision de faire payer une amende au Temple de Némésis et d'imposer lourdement le Temple du Temps divise l'opinion publique. Pour les fidèles de Némésis, l'amende qui frappe leur temple est injuste car ils affirment que c'est l'Usurpateur qui a gardé pour lui seul la plus grande partie de l'argent. Sans doute l'a-t-il même dépensé ou caché dans quelque coffre des Abysses. Si l'armée de l'Usurpateur existe encore, rendez-vous au [157](#). Sinon rendez-vous au [187](#).

### 108

— Qu'est-ce qui t'amène dans la Forêt des Fables, mortel ?

Devinant que vous pouvez faire confiance à cet Elfe, vous lui dites qui vous êtes. Puis vous lui racontez que vous venez d'Irsmun et que vous avez besoin de l'Orbe et du Sceptre pour combattre les forces du mal qui menacent les contrées du nord. Lorsque vous lui expliquez que vous devez franchir les Crocs de Nadir, impulsivement, vous lui demandez son aide.

— Les affaires des hommes ne concernent pas le peuple des Elfes, Ninja. Pourquoi devrais-je t'aider ? Allez-vous offrir au Seigneur des Elfes tout l'or et les pierres précieuses que vous possédez (rendez-vous au [216](#)), dire que vous allez tuer ce Sammaël qui garde l'Orbe et le Sceptre (rendez-vous au [234](#)) ou encore que, s'il vous aide, lui Galanviel et ses compagnons seront toujours les bienvenus à Irsmun (rendez-vous au [306](#)) ?

## 109

Lorsque la horde maléfique traverse la Rivière des Monstres et arrive en vue des tours d'Irsmun, votre armée est encore insuffisamment entraînée pour lancer une offensive contre les Fils du Rift. Vous ordonnez donc que Ton se contente d'assurer la défense des remparts. Après de sanglants combats, les Elfes Noirs sont repoussés. A temps, car les Trolls des Cavernes, protégés par de grandes machines de siège couvertes de peaux, commençaient déjà à saper les fondations de la cité. Les assaillants reculent alors pour se regrouper. Ce n'est que le calme avant la tempête. Rendez-vous au [119](#).

## 110

Une fois sur le toit, vous vous dissimulez derrière la cheminée d'un atelier de forgeron. La rue est peu passante. Enfin, après plusieurs heures d'attente, vous apercevez une autre prêtresse de Nullaq qui s'approche, également escortée par deux eunuques. Par chance, elle porte aussi une Amulette, sans doute l'insigne de son rang. Ils arrivent bientôt à votre hauteur. Si vous possédez la discipline des Fléchettes Empoisonnées, vous pouvez bondir du toit et en lancer une dans la nuque de la prêtresse (rendez-vous au [386](#)). Si vous possédez la discipline du Yubi-Jutsu, vous pouvez sauter sur la prêtresse et lui assener un coup de poing en Patte du Tigre sur la nuque (rendez-vous au [398](#)). Si vous ne possédez aucune de ces disciplines, ou si vous ne souhaitez pas les utiliser, vous prenez rapidement votre Garrot et vous bondissez derrière elle (rendez-vous au [408](#)).

## 111

Le Shuriken se plante dans la nuque du Surintendant avant que personne n'ait réalisé ce que vous venez de faire. Il s'écroule aussitôt sur le sol de marbre de la Salle du Trône, mort. Deux serviteurs s'empressent d'emporter son cadavre tandis qu'un autre vous tend l'anneau de jade pourpre que le Surintendant portait au doigt. Notez-le sur votre Feuille d'Aventure. Vous attendez le candidat suivant dans un sinistre silence. L'acte despotique que vous venez d'accomplir — le meurtre gratuit, sans autre forme de procès, de l'un des plus puissants citoyens d'Irsmun — a certes impressionné vos nouveaux sujets. Cependant, beaucoup craignent que ce ne soit là un avant-goût amer de ce qui pourra arriver sous votre règne. Vous perdez 1 point de Popularité. Rendez-vous au [71](#).

## 112

Vous avancez lentement, puis, détendant brusquement la jambe, vous le frappez violemment d'un Cheval Ailé. Bien que surpris par votre vivacité, il parvient cependant, grâce à la perfection de ses réflexes, à dévier votre jambe de la main. — Tu n'es pas un Ninja du Scorpion ! hurle-t-il en faisant un bond en arrière. Prépare-toi à mourir ! D'un seul geste, il saisit alors la courte épée accrochée dans son dos. Vous commencez de tourner lentement l'un autour de l'autre. Soudain, le Ninja pousse un cri guttural et se précipite en avant, l'épée à hauteur de la hanche, visant votre jambe. Vous l'évitez d'un bond et vous contre-attaquez. Allez-vous tenter de vous glisser sous sa garde pour exécuter une mise à terre en Queue du Dragon (rendez-vous au [52](#)), ou tenter un coup de pied en Cheval Ailé (rendez-vous au [64](#)) ou encore vous rapprocher pour le frapper à la gorge en Morsure du Cobra (rendez-vous au [76](#)) ?

## 113

Votre vue se brouille. Solstice disparaît puis réapparaît aussitôt devant vous. Sans un mot, le Grand Prêtre du Temple du Temps

s'avance lentement vers la Salle du Conseil. Il semble presque malade. Notez sur votre Feuille d'Aventure qu'il fait maintenant partie de vos Conseillers Privés. Si vous en avez déjà choisi quatre, rendez-vous au [13](#). Sinon rendez-vous au [133](#).

## 114

Vous glissez à terre vers l'un des gardes afin de tenter de le déséquilibrer en lui fauchant la jambe. Choisissez votre adversaire.

DEF. END. DOM.

Premier GARDE DU CORPS

6 9 1D + 2

Second GARDE DU CORPS

7 8 1D + 2

Si vous réussissez votre prise, le garde s'écroule et vous lui assenez aussitôt une Patte du Tigre à la base du cou. Sa DEFENSE est de 4. Si vous le touchez, vous lui infligez 2 points de DOMMAGES supplémentaires. Si tous les deux sont morts, rendez-vous au [78](#). Si l'un d'eux est encore vivant, il vous frappe de son cimenterre dentelé. S'ils sont encore tous deux vivants, votre DEFENSE est de 6 et vous ne pouvez bloquer qu'un seul Assaut. S'il n'en reste qu'un, votre DEFENSE est de 8. Si vous survivez à cet Assaut, vous pouvez tenter un Poing de Fer (rendez-vous au [50](#)) ou un Tigre Bondissant (rendez-vous au [66](#)).

## 115

Les représentants des fidèles de Némésis ont préparé un plan d'action. De l'estrade située en contrebas de la table ovale — d'où la population peut s'adresser aux membres de la Chambre de l'Etoile —, le Surintendant et Perdigan vous expliquent les grandes lignes de leur stratégie. Perdigan, vêtue aujourd'hui d'une toge écarlate et noire qui laisse voir ses épaules nues, parle la première.

— Tout d'abord, Majesté, je dois vous avertir que, malgré les mesures prises, les jurés ont pu être soudoyés avant le procès. Golspiel risque l'acquiescement. Je suggère que vous chargiez l'Ordre du Lotus Jaune de surveiller ces jurés indéliques.

Le Surintendant, toujours vêtu de noir et d'argent, aussi solennel que d'habitude, poursuit :

— Si le procès de Golspiel se déroule convenablement, vos problèmes d'argent seront résolus. Golspiel est, de loin, l'homme le plus riche de la ville et il tire la majeure partie de sa fortune de bénéfices illicites. Dépossédez-le, et les caisses du Trésor se rempliront rapidement ! Vous pourrez alors gouverner les mains libres. Sinon, sans cet argent, vous devrez faire face à de graves difficultés.

Golspiel semble très impopulaire. Allez-vous remercier Perdigan et le Surintendant de leurs conseils et agir en conséquence (rendez-vous au [155](#)) ou rejeter leur plan en disant que la justice doit suivre son cours (rendez-vous au [165](#)) ?

## 116

Vous bondissez, la jambe en avant pour le frapper mortellement au visage.

PRETRE DE NEMESIS DEFENSE contre le Tigre Bondissant : 7  
ENDURANCE : 11 DOMMAGES : 1D + 1

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [140](#). S'il parvient à rester debout, il riposte en vous frappant à l'estomac de sa masse d'armes. Vous sautez en arrière pour tenter de l'éviter. Votre DEFENSE est de 6. Si vous êtes encore vivant, allez-vous tenter une mise à terre en Tourbillon (rendez-vous au [128](#)), un coup de poing en Patte du Tigre (rendez-vous au [104](#)) ou, de nouveau, le coup de pied du Tigre Bondissant (retournez au début de ce paragraphe) ?



**117**

Lorsqu'il s'agit d'argent, Golspiel Bouche d'Argent est un véritable génie. Votre système d'imposition semble juste et efficace, bien que beaucoup aient préféré que vous taxiez plus lourdement le Temple de Némésis. La vente des Indulgences et l'imposition sur les Temples rapportent, ensemble, 7 Talents d'Or au Trésor. Si cette somme est suffisante pour faire face aux dépenses de la Couronne, vous avez levé suffisamment d'impôts. Si tel n'est pas le cas, vous ne pouvez rembourser les dettes de la Couronne. Le peuple commence alors à se méfier de vous et à penser que vous n'êtes qu'un faible souverain. Vous perdez 1 point de Popularité pour chaque Talent qui vous manque. Si votre Popularité est inférieure ou égale à 0, rendez-vous au [167](#). Sinon rendez-vous au [415](#).

**118**

Le rocher, presque aussi large que vous, vous touche à l'épaule. La douleur est insupportable. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Sous le choc, vous tombez du pont. Rendez-vous au [130](#).

Comme vous en avez assez de rester seul au Palais, à l'écart de la population, vous décidez de prendre le déguisement d'un compagnon ouvrier et d'aller vous promener dans les rues. En observant les passants que vous croisez, vous lisez la peur dans leurs regards. Vous remarquez aussi que les remparts de la ville sont très endommagés en plusieurs endroits. De nombreux hommes travaillent d'ailleurs sans relâche pour réparer les dégâts avant le prochain Assaut. Vous êtes encore en train de surveiller les travaux quand une petite fille s'approche de vous et vous salue par votre nom. D'une voix rêveuse et lointaine, elle poursuit :

— Ecoute tes rêves, Ninja, ils te montreront la Voie. Puis elle secoue brusquement la tête et reprend ses esprits. Dès qu'elle s'aperçoit qu'un étranger l'observe, elle se met aussitôt à crier et s'enfuit à toutes jambes. Le soir, en vous couchant, vous pensez encore à cette étrange rencontre. Vous vous endormez difficilement. C'est alors que, dans un rêve, Kwon le Rédempteur vous fournit la clé des paroles de la petite fille :

— Depuis Telmain I<sup>er</sup>, les rois d'Irsmun ont toujours possédé deux objets de grand pouvoir : l'Orbe et le Sceptre. Ils ont été dérobés à ton père et cachés dans les Montagnes de la Solitude. Sans ces objets symboliques, Ninja, ton règne est condamné ! Dans ces montagnes se trouve la Vallée des Scorpions où vivent et s'entraînent les Ninjas de la Voie du Scorpion. Là, tu devras vaincre le Grand Maître des Ombres, car lui seul sait où se trouvent l'Orbe et le Sceptre.

Vous vous réveillez le lendemain, fermement résolu à récupérer l'Orbe et le Sceptre. Rendez-vous au [399](#).

Vous lancez vivement une Fléchette Empoisonnée dans l'œil glauque du Draken. Elle s'y enfonce et disparaît sans même que le Draken s'en soucie — la Fléchette n'est pour lui qu'un grain de

poussière et le poison ne lui fait aucun effet. Mais une brusque fureur l'envahit et il renverse votre bateau d'un simple coup de tentacule et vous enfourne aussitôt dans sa gueule, barque comprise. Vous êtes coupé en deux par son bec redoutable et la mort est instantanée...

## 121

Le Shuriken se plante dans l'épaule du Surintendant sans que personne ait vraiment réalisé ce que vous avez fait, sauf lui. Furieux, il vous fait face, vous fixe une seconde dans les yeux, puis tourne deux fois très rapidement sur lui-même. Ses vêtements se mettent bientôt à tourner autour de lui dans un maelstrôm noir et argent — l'emblème de Némésis —, tandis qu'une trombe de feu s'élève au-dessus de lui comme une tornade argentée et mouvante. Le Surintendant a lancé le sort de la Flamme Purificatrice. Les flammes argentées se dirigent droit sur vous. Allez-vous plonger à l'abri d'un groupe de serviteurs (rendez-vous au [141](#)), exécuter un saut périlleux par-dessus le feu, si vous possédez la discipline de l'Acrobatie (rendez-vous au [151](#)), tenter de nier l'existence même du phénomène — il pourrait ne s'agir que d'une illusion (rendez-vous au [161](#)) ou ordonner au Surintendant de faire cesser son sortilège (rendez-vous au [171](#)) ?

## 122

Ce n'est qu'à la nuit tombée que les adorateurs de Nullaq — en fait, les habitants de ce port de voleurs

— commencent à pénétrer dans le temple. Si vous possédez la discipline de l'Escalade, vous pouvez grimper sur un toit et tenter d'atteindre l'une des tours du temple pendant que les gardes et les prêtresses du Temple assistent à la cérémonie (rendez-vous au [156](#)). Si vous ne possédez pas la discipline de l'Escalade, ou que vous ne désiriez pas grimper sur la tour, vous pouvez vous joindre à la foule des fidèles (rendez-vous au [278](#)).



121 *Une trombe de feu s'élève au-dessus du Surintendant comme une tornade argentée.*

## 123

Solstice hoche lentement la tête.

— Pour moi, le règne de votre père, le Maître du Savoir, et celui de l'Usurpateur, dit-il d'une voix monocorde, n'ont pas duré plus longtemps que l'espace d'un clin d'œil ! Et il en sera de même pour votre règne, Majesté. Et, après tout, qu'importe : cela ne changera rien au résultat final !

Puis il disparaît dans un claquement de tonnerre. Rendez-vous au [411](#).

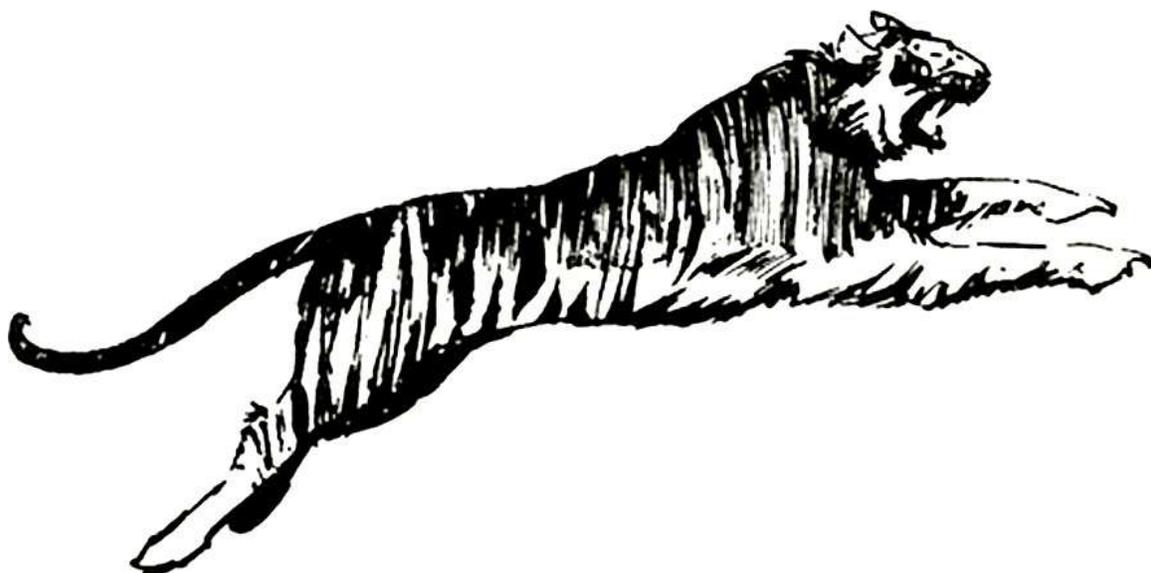
## 124

Vous distinguez bientôt de petites silhouettes qui se déplacent dans les champs et dans les rues du village. Vous vous décidez alors à quitter le sentier et à progresser le long du flanc de la vallée pour vous approcher du village par un côté moins exposé. Il n'y a rien qui permette de dire qu'il s'agit d'un centre d'entraînement de Ninjas. Cependant, vous êtes presque sûr que ces rudes fermiers et ces montagnards sont des adeptes de la Voie du Scorpion déguisés. Pourtant, aucun des bâtiments n'est assez grand pour servir de salle d'entraînement et rien non plus n'indique qu'il s'agit du seul Ryu (ou école) de la Voie du Scorpion sur Orb, en dehors de celui de l'île de la Plénitude ! Aussi allez-vous descendre directement au village (rendez-vous au [196](#)) ou attendre la tombée de la nuit (rendez-vous au [208](#)) ?

## 125

Vous acceptez l'offre de 10 Talents d'Or et vous faites aussitôt libérer Golspiel. Dès le coucher du soleil, une caravane de mules chargées d'or arrive au Palais. Les coffres du Trésor n'ont jamais été aussi pleins. Déjà, des rumeurs circulent selon lesquelles Golspiel vous a acheté, comme les autres. Vous perdez 1 point de Popularité, car la population considère que vous ne valez finalement pas mieux que les fonctionnaires corrompus qui acceptent des pots-devin. Rendez-vous au [145](#).

Le fer de la lance se brise sur les écailles du monstre sans lui faire aucun mal. Le dragon allonge alors brusquement le cou et ne fait qu'une seule bouchée du jeune garçon. Vous entendez alors un hurlement de rage au moment où Paladin charge le dragon, sa brillante épée immaculée levée haut. Cette épée immaculée taille dans les écailles comme dans du beurre. Le sang du dragon coule à gros bouillons sur l'esplanade. Le dragon recule encore en rugissant de douleur. Paladin en profite aussitôt pour lui planter l'épée dans le ventre. Le dragon tente vainement de s'échapper mais Paladin ne lâche pas sa proie. En trois coups d'épée, il tranche encore une aile et conclut rapidement. Personne n'a jamais vu un dragon de cette taille battu si facilement par un homme. Voyant cela, les autres dragons renoncent à leur attaque et fuient à tire-d'aile, abandonnant de nombreux morts sur le sol. Paladin vous remercie d'un air absent d'avoir tenté de l'aider puis s'éloigne, tête basse, accablé de tristesse. Vous n'avez plus rien à faire ici. Décidant alors de repartir, vous descendez sur le port où vous trouvez rapidement un bateau à voile qui vous semble suffisamment robuste. Vous appareillez rapidement en direction de la pleine mer. Bientôt les tours de la cité disparaissent à l'horizon. Rendez-vous au [79](#).



## 127

Dès que la population apprend, par des rumeurs, que vous avez adopté le système d'imposition préconisé par le Surintendant de l'Usurpateur, les mécontentements s'exacerbent. Les citoyens en colère ne comprennent pas que vous n'ayez pas taxé plus lourdement les prêtres de Némésis. Vous perdez 1 point de Popularité. Cependant, vous avez maintenant 5 Talents d'Or dans les coffres du Trésor. Si cette somme est suffisante pour faire face aux dépenses de la Couronne, vous avez levé suffisamment d'impôts. Si tel n'est pas le cas, vous ne pouvez rembourser les dettes de la Couronne. Le peuple commence alors à se méfier de vous et à penser que vous n'êtes qu'un faible souverain. Vous perdez 1 point de Popularité pour chaque Talent qui vous manque. Si votre Popularité est inférieure ou égale à 0, rendez-vous au [167](#). Sinon rendez-vous au [415](#).

## 128

Au moment où le prêtre propulse sa masse d'armes en direction de votre tête, vous avancez vivement d'un pas et vous lui saisissez le poignet. De l'autre main, vous agrippez sa robe pour le faire basculer par-dessus votre hanche. Le prêtre ne prononce qu'un mot, incompréhensible pour vous qui ne connaissez rien à la magie. Soudain, un courant d'énergie jaillit de son bras et vous atteint avec violence, vous renvoyant brutalement en arrière. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant, le prêtre s'approche de vous en ricanant. Vous récupérez rapidement vos esprits et vous contre-attaquez. Cette fois, allez-vous tenter un Tigre Bondissant (rendez-vous au [116](#)) ou une Patte du Tigre (rendez-vous au [104](#)) ?

## 129

Le moine grimace de douleur lorsque vous lui brisez le tibia d'un coup de vos Manches de Métal. Vous vous baissez alors vivement. Incapable de maîtriser son élan, il passe au-dessus de vous et va s'assommer plus loin en heurtant durement le sol.

Déjà, vous avancez sur Parsifal qui s'est relevé et tire adroitement une canne-épée de sous sa robe, révélant ainsi un torse extrêmement musclé. Surpris, vous avez un moment d'hésitation. Aussitôt, un jet d'acide jaillit de la canne-épée et vous aveugle. Vous réalisez soudain, mais trop tard, qu'il ne s'agit pas de Parsifal mais de Mandrake, le Maître de la Guilde des Assassins de la lointaine Wargrave-Abbas. Vous tentez désespérément de parer les coups de vos bras croisés, mais Mandrake est habile. De plus, sa canne-épée porte votre nom gravé à côté de la Rune du Sommeil Eternel. Se fendant adroitement, il vous transperce le cœur. Vous mourez instantanément. Puis il tue vos gardes. Il est déjà loin lorsque s'élèvent les premiers hurlements de panique.

### 130

Impuissant, vous tournoyez dans les airs avant d'atterrir dans le filet tendu au-dessus du gouffre obscur. Vous restez ainsi longtemps, le souffle coupé, à vous balancer doucement. Le Cyclope ricane, triomphant, puis, s'allongeant au bord du précipice, saisit une des cordes qui retiennent le filet. Ensuite, passant de l'autre côté du pont, il attrape l'autre extrémité du filet. Enfin, toujours ricanant sourdement, il revient à l'endroit où il était apparu et tire doucement les cordes. Lorsque le filet se décroche brutalement, vous avez peur un instant que le Cyclope ne lâche tout. Mais il vous remonte aisément, vous laissant inconfortablement suspendu au-dessus du vide. Le Cyclope s'amuse ensuite à vous faire tourner dans tous les sens pour vous emmêler plus complètement dans les mailles du filet avant de vous remonter enfin. D'un coup d'épaule, il vous charge sur son dos, puis grimpe le sentier jusqu'à une grotte. Là, le Cyclope vous jette sans ménagement dans un coin. La grotte dégage une puissante odeur de viande faisandée et d'excréments. Vous êtes incapable de bouger. Sans plus s'occuper de vous, le Cyclope se met à entasser du bois sec dans un vieil âtre de pierre, grognant parfois « Homoncule grillé » en claquant de la langue. Un tas d'os humains rongés, empilés dans un coin à côté d'un monceau de vêtements et d'armes, témoigne de son régime alimentaire. Si

vous possédez la discipline de l'Evasion, rendez-vous au [154](#).  
Sinon rendez-vous au [166](#).

### 131

Le Shuriken se plante dans le linteau de la porte, juste au-dessus de la tête du Surintendant. Sans s'arrêter, il continue d'avancer d'un pas majestueux vers la sortie. Si vous décidez de passer au candidat suivant, rendez-vous au [71](#). Si vous ordonnez qu'on emprisonne le Surintendant, rendez-vous au [81](#).

### 132

Le Seigneur des Elfes vous contemple fixement :

— Pourquoi ? Tu es un ami des Elfes ? Bienvenue, donc, ami !  
Mais comment es-tu devenu l'ami des Elfes ?

Vous lui racontez l'histoire de Lithelle. Lorsque vous en avez fini, il prend un air sinistre.

Un jour, nous nous vengerons du vil Nullaq. Il vous sourit et ajoute :

Je suis à ton service. Demande et nous ferons de notre mieux pour t'aider.

Vous lui expliquez donc votre quête, et il vous regarde d'un air pensif.

— Franchir les Crocs de Nadir pour passer dans la Mer Élémentaire est une tâche périlleuse, dit-il enfin, mais nous pouvons t'aider. Viens avec nous.

Vous les suivez et vous arrivez bientôt dans une partie de la forêt où les arbres sont moins nombreux mais beaucoup plus grands. Chaque arbre est occupé par une famille d'Elfes, répartie sur plusieurs étages. On vous conduit près d'une rivière torrentueuse

au bord de laquelle plusieurs bateaux en bois blanc, avec une proue superbe en forme de col de cygne, sont amarrés.

Ce sont des barques magiques, mortel, qui obéissent à la voix. Tout ce que tu as à faire est de leur indiquer une direction. Avec cela, tu pourras échapper même aux Crocs de Nadir. Le Seigneur des Elfes vous souhaite alors bon voyage, après vous avoir expliqué que cette rivière, la rivière des Marévets, se jette dans la Mer Intérieure.

— Ensuite, va au nord, puis à l'est, et tu arriveras devant les Crocs de Nadir.

Vous montez dans Y une des barques et un Elfe vous pousse dans le courant. Vous ordonnez alors au bateau d'avancer et, aussitôt, il glisse doucement sur les eaux. Rendez-vous au [252](#).

### 133

Solstice disparaît soudain dans un bruit de tonnerre. Piaffant d'impatience, vous attendez un moment qu'il réapparaisse mais, au lieu de cela, vous avez la surprise de voir les gardes — qui, semble-t-il, n'ont vu Solstice apparaître qu'une seule fois — ouvrir largement les portes pour laisser entrer Parsifal. Celui-ci s'avance lentement dans la Salle du Trône. Le vieillard semble fatigué, bien que son regard soit toujours éclairé d'une vive lueur de sagesse. Vous vous souvenez de ses craintes lorsque vous lui aviez annoncé que vous alliez défier l'Usurpateur et de son soulagement après votre victoire. Quoiqu'il soit votre supérieur dans la hiérarchie du Temple, il vous salue profondément.

— Je ne souhaite rien de plus qu'aider Votre Majesté à rétablir les principes de Kwon le Rédempteur, grâce à ses intermédiaires présents dans le monde d'Orb.

Allez-vous l'inviter à siéger à la Chambre de l'Etoile (rendez-vous au [143](#)) ou bien lui expliquer, désolé, que vous préférez le garder comme guide spirituel et nommer quelqu'un d'autre que lui au poste de Conseiller pour vous permettre d'obtenir ainsi l'appui

d'une autre faction ? Vous pouvez lui assurer également que vous viendrez bientôt le voir. Si tel est votre choix, vous pouvez envoyer un messenger rappeler un (ou plusieurs) des candidats précédents (rendez-vous au [153](#)).

### 134

Vous faites le tour du Temple, en examinant soigneusement ses abords afin de découvrir le meilleur moyen d'y pénétrer. Au bout d'un moment, passant dans une ruelle peu fréquentée à l'arrière du temple, vous repérez une entrée de service réservée aux fournisseurs. Dès la nuit tombée, et bien que le port soit plongé dans l'obscurité, les quais semblent presque plus animés que pendant la journée tant les rues grouillent de colporteurs, de mendiants, de voleurs et de fêtards. Allez-vous tenter de pénétrer dans le Temple par cette porte latérale (rendez-vous au [146](#)) ou bien, si vous possédez la discipline de l'Escalade, grimper sur un toit puis, de là, sur les flèches du Temple (rendez-vous au [156](#)) ?

### 135

Antocidas réagit à votre réponse comme si vous l'aviez frappé. Sans Golspiel, il va probablement perdre son poste de chef des mercenaires. Il ne parvient pas à croire que vous puissiez rejeter ainsi une telle fortune. Lorsqu'il reprend ses esprits, l'expression de son visage est menaçante. Il tourne alors brusquement les talons et sort sans un mot. Vous vous êtes fait un nouvel ennemi ! A la conclusion du procès, un peu plus tard dans la journée, vous apprenez avec étonnement que les jurés ont acquitté Golspiel du crime de haute trahison et qu'il est désormais libre. Si vous agissez maintenant contre lui, vous courez le risque de diminuer votre Popularité. Vous décidez d'attendre votre heure et c'est de fort mauvaise humeur que vous entrez dans la Chambre de l'Etoile. Rendez-vous au [145](#).

### 136

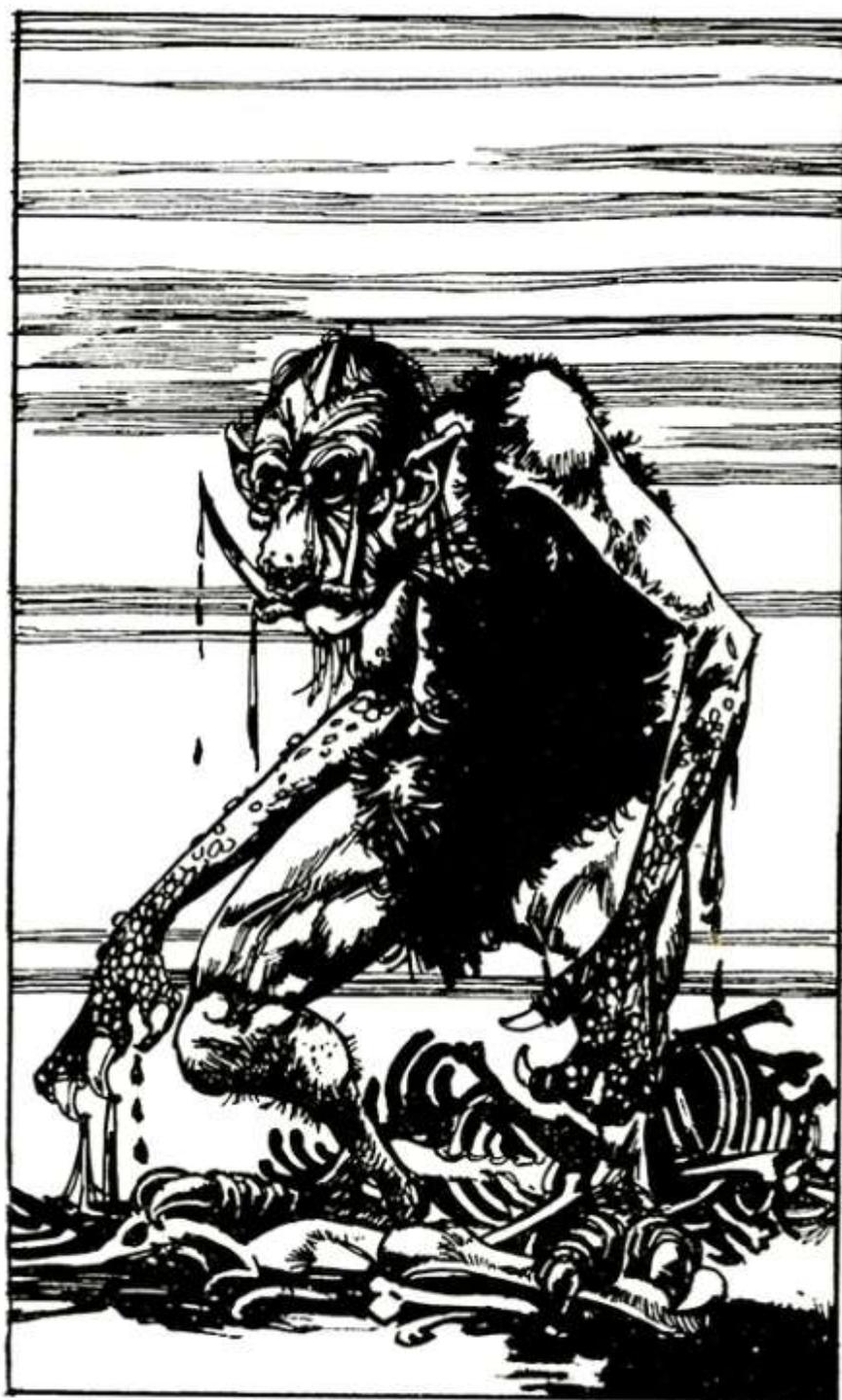
Seul le silence vous répond. Si vous possédez la discipline de l'Œil d'Aigle, rendez-vous au [28](#). Sinon rendez-vous au [40](#).

## 137

En suivant l'avis du Démagogue, vous êtes apparu aux yeux de l'opinion publique comme un souverain juste et bon. En effet, vous avez taxé les riches pour donner aux pauvres, et la nouvelle s'est rapidement propagée dans les tavernes et les combats de coqs. Vous gagnez 1 point de Popularité. De plus, comme vous n'avez pas imposé les temples, les citoyens n'ont plus besoin de faire de dons à leur Temple. Mais vous n'avez obtenu que 4 Talents d'Or pour remplir vos coffres. Si cette somme est suffisante pour faire face aux dépenses de la Couronne, vous avez levé suffisamment d'impôts. Si tel n'est pas le cas, vous ne pouvez rembourser les dettes de la Couronne. Le peuple commence alors à se méfier de vous et à penser que vous n'êtes qu'un faible souverain. Vous perdez 1 point de Popularité pour chaque Talent qui vous manque. Si votre Popularité est inférieure ou égale à 0, rendez-vous au [167](#). Sinon rendez-vous au [415](#).

## 138

Vous reculez précipitamment mais le Draken, progéniture de Nullaq, semble réagir à l'aura magique et maléfique de l'Amulette. Le monstre hideux cesse d'agiter ses tentacules et replonge tranquillement vers les profondeurs abyssales. La petite île est maintenant toute proche et vous vous échouez bientôt sur une plage de la côte. L'île, d'une centaine de mètres de circonférence, est totalement nue. Sans doute en raison de son climat froid et humide — malgré les ardeurs du soleil —, un nuage de brume stagne au-dessus de l'île. Vous vous enfoncez dans l'intérieur, aussitôt glacé jusqu'aux os. Enfin, vous émergez dans une clairière. La luminosité reste diffuse. Vous distinguez cependant, assise au centre d'un monceau de squelettes empilés dans un coin, une créature humanoïde dont les longs bras traînent par terre : Sammaël. Ses mains, extraordinairement fortes, se terminent par de dangereuses griffes. Plutôt qu'assis, il se tient à moitié accroupi, à moitié debout, sur deux longues jambes aux cuisses particulièrement développées et adaptées au saut. Sa peau, qu'on dirait morte, est grisâtre et verruqueuse ; sa



138 *Vous découvrez avec horreur Sammaël,  
une créature hideuse dont les longs bras  
traînent par terre.*

tête — qui rappelle vaguement celle d'un Elfe — est affublée d'un nez bulbeux et contrefait qui s'allonge au-dessus d'une bouche où apparaissent deux grandes canines jaunes. Ses longs cheveux secs sont souillés d'ordures et ses yeux ternes d'idiot semblent briller d'une malveillante lueur rouge. La grâce et la beauté des Elfes, dont il est issu, se sont transformées en une grotesque caricature. Sammaël gronde sourdement puis penche brusquement la tête tandis qu'un courant d'énergie écarlate jaillit de ses yeux. Si vous possédez la discipline de l'Acrobatie, rendez-vous au [302](#). Sinon vous tentez d'éviter cette attaque inattendue. Votre DEFENSE est de 6. Vous ne pouvez parer cet Assaut magique. Si vous êtes touché, rendez-vous au [264](#). Sinon rendez-vous au [276](#).

### 139

Vous ordonnez à Perdigan de ne rien faire. Vous agirez exactement comme si de rien n'était. Vous notez cependant que, si celui-ci dirige l'office comme d'habitude, il a confié à un moine plus jeune le soin de dire le catéchisme du Rédempteur. Après le service, il entre seul dans le Sanctuaire où vous allez aussitôt le rejoindre. La pièce nue, au sol couvert de nattes de jonc et aux murs décorés de versets du Psaume de Kwon, gravés en argent, vous rappelle celle du Temple du Rocher. Parsifal vous invite alors à vous agenouiller près de lui, prétextant sa vue affaiblie par l'âge.

— Majesté ? demande-t-il simplement pour s'assurer de votre identité.

Si vous possédez la discipline du Shin-Ren, l'Entraînement de l'Ame, rendez-vous au [389](#). Sinon allez-vous vous agenouiller comme d'habitude (rendez-vous au [319](#)) ou le frapper d'un Tigre Bondissant (rendez-vous au [329](#)) ?

Le prêtre s'effondre, mort. Vous passez par-dessus le cadavre et vous poursuivez votre progression. Après quelques mètres, le couloir débouche sur un puits à l'intérieur duquel descend un escalier en spirale. Vous vous penchez sur le rebord et vous apercevez une vive lumière au fond, quelque cent mètres plus bas. Vous avez l'impression de regarder dans l'œil d'un cyclone. Vous comprenez aussitôt que l'escalier a été construit en l'honneur de Némésis, dont l'emblème est justement le tourbillon. Vous descendez les marches avec précaution, vous méfiant des pièges éventuels, et vous arrivez dans une pièce spacieuse, au sol de bois ciré et aux murs d'ébène, bien éclairée par de nombreuses lanternes. Il n'y a aucun meuble sauf un autel, drapé de velours noir frappé d'un tourbillon et d'un scorpion impressionnants. Derrière l'autel se dresse une idole qui représente un homme à tête d'aigle, totalement nu excepté un pagne noir, les bras levés et le regard fixé droit devant lui. Il irradie le Mal. Vous reconnaissez aussitôt une statue de Némésis. Un homme est assis en tailleur devant l'autel. Il est vêtu du costume Ninja, mais de couleur rouge et sans capuche. Une ceinture noire lui entoure la taille. Ses avant-bras sont nus, laissant voir un scorpion tatoué sur chacun de ses poignets. Son visage est sans expression ni trait saillant, alors que son regard brille de force et de méchanceté. Sur le sol, devant lui, est posé un Kyoketsu-Shoze, une arme peu employée, constituée d'une tresse de crin reliant un lourd anneau de métal à une lame d'épée.

— Bienvenue, Ninja, dit-il d'une voix sans timbre pour éviter qu'on puisse la reconnaître. Je ne pensais pas te rencontrer si tôt. Tu as bien manœuvré. Mais ta fin est proche maintenant car je suis le Grand Maître des Ombres, Maître de la Voie du Scorpion, la forme supérieure du Ninjitsu. En fait, le Ninja le plus parfait du monde d'Orb ! Il se lève alors, le Kyoketsu-Shoze à la main. Vous vous tenez l'un en face de l'autre, vous fixant mutuellement à cinq mètres de distance. Puis le Grand Maître fait tournoyer l'épée et l'anneau autour de sa tête dans une série de



140 « Ta fin est proche, Ninja, car je suis le Grand Maître des Ombres, Maître de la Voie du Scorpion. »

mouvements compliqués. Enfin, il pousse un cri bref et lance l'anneau de fer en direction de votre tête. Allez-vous tenter de le saisir au vol (rendez-vous au [152](#)) ou de l'éviter (rendez-vous au [164](#)) ?

### 141

Voyant que le tourbillon de flammes s'approche de vous, vous plongez à bas du trône et vous roulez derrière un groupe de serviteurs, complètement ahuris par le phénomène. Dès qu'il les touche, le cyclone explose bruyamment, brûlant mortellement un jeune page et un vieux serviteur. Le Surintendant est déjà sorti de la pièce d'un pas martial que vous ne vous êtes pas encore relevé. Un lourd silence retombe sur la Salle du Trône tandis qu'on enlève les cadavres et que vous attendez le candidat suivant. Les courtisans et les serviteurs restent de glace après votre attitude de lâcheté. Le Surintendant semble avoir pris l'avantage sur vous. Vous perdez 2 points de Popularité. Rendez-vous au [71](#).

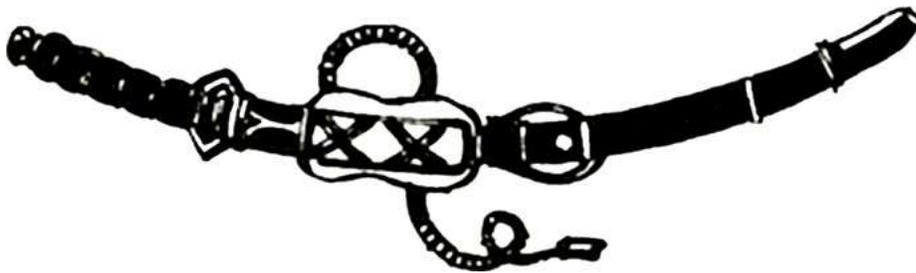
### 142

Le Cyclope ferme les poings et vous charge, tête baissée, en mugissant. Vous l'évitez aisément et vous contre-attaquez aussitôt. Allez-vous frapper d'un coup de pied en Eclair Brisé (rendez-vous au [322](#)), d'un Poing de Fer (rendez-vous au [334](#)) ou d'une Queue du Dragon (rendez-vous au [346](#)) ?

### 143

Parsifal pénètre dans la Chambre de l'Etoile, et la Salle du Trône redevient silencieuse. Notez que le Suprême Grand Maître du Temple de Kwon fait maintenant partie de vos Conseillers Privés. Si vous avez désormais choisi tous vos Conseillers, il est temps de les rejoindre dans la Chambre de l'Etoile (rendez-vous au [163](#)). Sinon vous devez envoyer un messenger quérir l'un ou plusieurs des candidats précédents (rendez-vous au [153](#)).

Vous vous précipitez vers le jeune garçon que vous écartez un peu rudement du bras. Vous vous retournez ensuite vivement pour affronter le dragon, le menaçant de votre lance. Vous ne voyez plus que son énorme gueule ouverte aux mâchoires plantées de gigantesques crocs acérés et ses yeux maléfiques et rusés qui vous fixent d'un air moqueur. Soudain, un rayon d'énergie jaillit de sa gueule dans votre direction. Vous tentez de l'éviter. Votre DEFENSE est de 6. S'il vous touche, rendez-vous au [198](#). S'il vous manque, rendez-vous au [228](#).



Il règne un lourd silence dans la Chambre du Conseil lorsque, visiblement mécontent, vous vous installez sur le trône. Vous allez devoir vous méfier d'éventuelles tentatives de meurtre maintenant que des personnages aussi puissants et aussi riches que Golspiel ou aussi dangereux qu'Antocidas le Borgne sont en liberté. Le Chambellan vous explique que votre premier devoir, avant même d'ouvrir la session de la Chambre de l'Etoile, consiste à choisir une garde personnelle. Ce sont les moines de Kwon qui ont, jusqu'à présent rempli cette fonction, tout simplement parce qu'ils étaient là lorsque vous aviez besoin de gardes. Isolé comme vous l'êtes, au sein d'une cité dont une grande partie de la population vous est hostile, ce choix d'une garde personnelle est très important. Allez-vous conserver vos moines, bien que leurs prouesses dans les arts martiaux soient inférieures à celles des moines de l'Ile des Songes Paisibles (rendez-vous au [175](#)) ou préférez-vous nommer Gwyneth — si

vous ne l'avez pas tuée capitaine d'une garde de Palaches (rendez-vous au [185](#))?

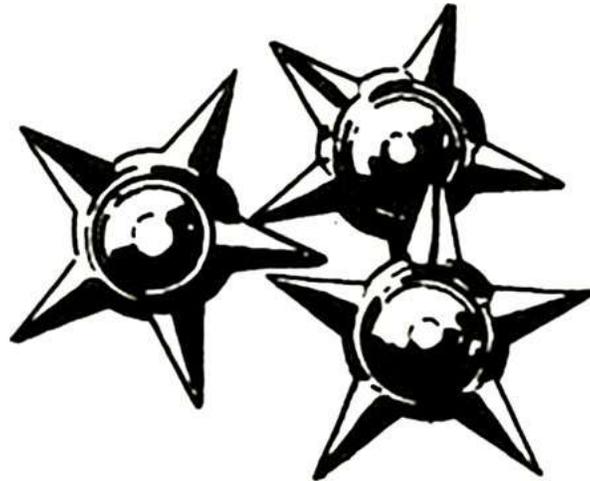
En revanche, si Onikaba et ses Samouraïs sont venus à votre aide dans *L'Usurpateur d'Irsmun*, vous pouvez choisir votre garde personnelle parmi ces troupes d'élite, loyales et dévouées (rendez-vous au [195](#)).

## 146

Vous vous approchez d'un air innocent de la porte et vous entrez. A une dizaine de mètres de vous dans l'étroit couloir, une femme se tient assise sur une chaise, devant une nouvelle porte, la main posée sur un levier.

— Tu n'as pas donné le signal, dit-elle en poussant le levier.

Le sol soudain s'ouvre sous vos pieds et vous tombez dans un trou. Vous atterrissez dans une grande pièce au sol couvert de piques métalliques liées ensemble sur lesquelles pourrissent encore des squelettes et des cadavres humains. Impuissant, vous vous empalez sur les piques et vous mourez instantanément.



## 147

Suivant en cela le conseil de Solstice, vous n'imposez pas le Temple du Temps. Vous êtes aussitôt accusé de favoritisme bien que cette votre décision ne semble pas, pour le moment, affecter votre Popularité. Les taxes sur les autres Temples rapportent 5 Talents au Trésor. Si cette somme est suffisante pour faire face aux dépenses de la Couronne, vous avez levé suffisamment d'impôts. Si tel n'est pas le cas, vous ne pouvez rembourser les dettes de la Couronne. Le peuple commence alors à se méfier de vous et à penser que vous n'êtes qu'un faible souverain. Vous perdez 1 point de Popularité pour chaque Talent qui vous manque. Si votre Popularité est inférieure ou égale à 0, rendez-vous au [167](#). Sinon rendez-vous au [415](#).

## 148

Le Ninja est prêt à vous frapper au visage mais vous avez déjà bondi en avant pour lui assener un terrible Tigre Bondissant qui lui brise le poignet. Il hurle de douleur et son arme lui échappe des mains. Vous enchaînez immédiatement d'un coup de pied au foie qui le tue instantanément. Vous enjambez alors le corps et vous entamez l'ascension de la paroi. Bientôt, vous vous retrouvez à la base des Pics de la Désespérance. Le paysage qui s'étale à vos pieds est d'une beauté à couper le souffle. La vallée en contrebas, à la végétation luxuriante, enserrée par de hauts pics, contraste avec les étendues désertiques et nues des Monts de la Solitude. C'est la fameuse et légendaire Vallée des Scorpions, l'un des centres du Mal les plus redoutés du monde d'Orb où s'entraînent les Ninjas de Némésis. Niché au creux de la vallée, au milieu de champs cultivés, vous apercevez un petit village que protège un muret de pierres. Vous suivez alors le sentier muletier qui y conduit. Rendez-vous au [124](#).

## 149

Vos gardes du corps referment rapidement la porte derrière vous. Vous entendez des bruits de lutte dans la Chambre de l'Etoile. Si le Surintendant fait partie de vos Conseillers Privés, rendez-vous au [169](#). Sinon rendez-vous au [179](#).

## 150

Au moment où vous vous apprêtez à sauter du bateau des Elfes, l'un des puissants tentacules du Draken le brise comme un fétu. Sans avoir pu rien faire, vous tombez directement dans la gueule du monstre. Son bec vous coupe en deux. La mort est instantanée.

## 151

Lorsque le tourbillon de flammes s'approche de vous, vous sautez immédiatement à bas du trône, en exécutant un superbe saut périlleux qui tire des exclamations d'admiration aux courtisans. A ce moment, le cyclone touche le trône et explose bruyamment. Par chance, personne n'est blessé. Comme le Surintendant, dépité, s'apprête à sortir, allez-vous donner rapidement l'ordre qu'on l'emprisonne (rendez-vous au [181](#)) ou vous contenter d'attendre en silence le candidat suivant (rendez-vous au [71](#))?

## 152

Votre main se referme avec précision sur Panneau, juste à quelques centimètres de votre visage. Le Grand Maître fait alors tournoyer la tresse et vous immobilise rapidement le poignet, dénotant la parfaite maîtrise de son arme. En fait, il *voulait* que vous saisissiez cet anneau ! Vous perdez l'équilibre tandis qu'il vous attire à lui, l'épée brandie dans l'autre main. Vous chanceliez et il vous frappe au ventre. Bien que vous ayez réussi à vous retourner, la lame vous a entaillé les côtes. Vous perdez 4 points d'endurance. Si vous êtes encore vivant, vous bondissez, exécutant un saut périlleux qui vous permet à la fois de passer au-dessus du Grand Maître et de détacher la tresse de votre

poignet. Lorsque vous faites volte-face, il lance la lame de l'épée dans votre direction, retenue par la tresse. Allez-vous tenter de saisir l'épée et de la relancer aussitôt vers lui (rendez-vous au [176](#)) ou de vous baisser (rendez-vous au [188](#))?

### 153

Vous pouvez demander à n'importe lequel des candidats précédents de se joindre à vous dans la Chambre de l'Etoile, à moins, bien sûr, que vous ne l'ayez emprisonné ou tué. Vous ne pouvez pas non plus nommer Golspiel Conseiller s'il est prévu qu'il passe en jugement le lendemain ; la population pourrait en effet penser qu'il vous a acheté, ce qui ternirait aussitôt votre réputation de souverain équitable et honnête. Si vous choisissez Perdigan, rendez-vous au [173](#). Sinon, votre choix fait, il est temps pour vous de rejoindre vos Conseillers à la Chambre de l'Etoile (rendez-vous au [163](#)).

### 154

En vous tortillant dans tous les sens, vous parvenez à relâcher vos liens et à dégager votre bras gauche. Le Cyclope, tout occupé à son feu, ne remarque rien. Ensuite, avec un de vos Shurikens, vous coupez la corde et vous vous libérez complètement. Puis, aussi silencieux qu'un fantôme, vous vous approchez du Cyclope qui vous tourne le dos, à près de trois mètres de vous. A cette distance, allez-vous utiliser votre Garrot (rendez-vous au [178](#)) ou lui envoyer une Fléchette Empoisonnée, si vous possédez cette discipline (rendez-vous au [190](#))? A moins que vous ne préfériez vous approcher encore et le frapper d'un Poing de Fer à la nuque soit en faisant appel à votre Force Intérieure (rendez-vous au [202](#)), soit sans Force Intérieure (rendez-vous au [214](#)) ?

### 155

Si vous avez fait revenir le Surintendant du cachot où il était enfermé pour qu'il parle en Conseil Privé, vous pouvez maintenant le libérer définitivement si vous le désirez. Sinon il retourne en prison. S'il est désormais libre, Perdigan et lui

s'arrangent pour que Golspiel soit déclaré coupable. Perdigan parvient également à prouver que Golspiel avait soudoyé les jurés qu'elle dénonce aussitôt. Le marchand est alors exilé d'Irsmun, banni sous peine de mort, et toute sa fortune saisie par la Couronne. Du coup, vous remplissez facilement les caisses du Trésor, car il se confirme que Golspiel était l'un des hommes les plus riches de la ville. Vous choisissez quelques bibelots, provenant de sa maison de campagne, pour décorer votre chambre à coucher : un mantichore empaillé, les bijoux de Pandar et des vases Tulemites. Pendant que les richesses continuent d'arriver au Palais, s'ouvre la nouvelle session du Conseil. Rendez-vous au [75](#).

## 156

Vous parvenez aisément à grimper sur le toit d'un entrepôt. En face de vous se dresse une haute tour d'ébène. Vous fixez les Griffes de Chat à vos pieds et à vos mains, puis vous lancez habilement votre grappin, qui se fixe autour d'une hideuse gargouille. Après vous être assuré de sa solidité, vous passez la corde autour de votre taille puis vous vous élancez. Vous grimpez ensuite, lentement et silencieusement, vers la flèche. En quelques minutes, vous vous retrouvez assis à califourchon sur la tête de la gargouille, bien au-dessus du port de File des Voleurs. Les rues grouillent de monde. Vous poursuivez votre ascension jusqu'à une fenêtre ouverte, située au sommet d'une tour isolée. Grâce au clair de lune, vous apercevez à temps un réseau de fils fins, tissé à travers la pièce. Vous savez, pour avoir déjà eu affaire à un tel piège, que chaque fil, si on le touche, actionne une alarme. Vous vous mettez à plat ventre, rampant avec les mains, les yeux le plus près possible du sol, et vous traversez prudemment la pièce en évitant soigneusement tout contact avec les fils arachnéens tendus sur votre passage. La tâche est délicate et longue mais vous parvenez finalement sans encombre à la porte. Vous tendez l'oreille, mais tout semble tranquille. Si vous possédez la discipline de la Détection et de la Neutralisation des Pièges, rendez-vous au [170](#). Sinon rendez-vous au [182](#).

## 157

Irrité par les lourdes amendes que vous leur imposez, les prêtres de Némésis préparent soigneusement une contre-révolution. Ils font tout pour monter l'armée de l'Usurpateur contre vous. Si votre Popularité est supérieure à 5, rendez-vous au [197](#). Sinon la population ne lèvera pas le plus petit doigt pour vous aider. Le Palais est bientôt encerclé puis envahi ; les gardes sont massacrés et, malgré votre héroïque résistance, vous êtes emmené pour subir le supplice de la roue, juste en face du Temple de Kwon le Rédempteur. Le Mal va de nouveau régner sur la cité.

## 158

— Noble quête, Ninja. Mais franchir les Crocs de Nadir, c'est périlleux ! Cependant, je peux t'aider.

Sur la côte sud des Crocs de Nadir s'étend la Forêt des Fables. Elle est habitée par des Elfes dont le seigneur s'appelle Galanviel. Nous sommes de vieux amis. Tiens, prends cet anneau, dit-il en vous tendant une chevalière en or gravée d'un lion. Je vais te donner un bateau pour arriver jusque-là. C'est un voyage de plusieurs jours. Sois tranquille, une fois dans la Forêt, les Elfes te découvriront bien ! Donne cet anneau à Galanviel et dis-lui que tu viens de ma part. Il t'aidera.

Vous remerciez Paladin qui ordonne aussitôt qu'on mette un bateau à votre disposition. Un peu plus tard, vous vous retrouvez dans un petit mais solide bateau à voile unique, naviguant vers l'est. Deux jours plus tard, vous apercevez le rivage et vous vous échouez peu après sur une plage de sable fin que borde, sur toute sa longueur, un épais mur d'arbres. Vous pénétrez dans la forêt. Rendez-vous au [26](#).

## 159

Vous entendez d'étranges crachotements, suivis de sifflements, qui viennent de sous la table ovale, puis toute la pièce s'emplit soudain de fumée. Parsifal titube dans votre direction comme s'il

devait lutter contre un sortilège. — Tue-le, Ninja ! hurle Perdigan. Allez-vous faire sortir Parsifal pour le mettre en sûreté à l'extérieur de la pièce (rendez-vous au [229](#)) ou lui planter un Shuriken en plein visage (rendez-vous au [309](#)) ?

## 160

La bataille fait rage, chacun cherchant le point faible de l'autre. Habilement, vous obligez votre adversaire à vous porter un coup d'épée dans le ventre. Mais vous évitez adroitement la lame, essayant de la bloquer contre votre hanche — dans une manœuvre nécessitant une parfaite précision et une excellente coordination. Considérez cela comme une attaque mais sans modifier vos points d'Habilité. La défense de votre adversaire est de 6. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [184](#). Sinon rendez-vous au [172](#).

## 161

L'extraordinaire spirale de flammes argentées se rapproche et explose dans un bruit de tonnerre dès qu'elle vous touche. Ce n'était pas une illusion ! Votre costume de Ninja tombe à vos pieds en cendres. La souffrance est intolérable. Vous tombez à genoux, obligé de faire appel à votre Force Intérieure pour ne pas vous évanouir. Vous perdez 1 point de Force Intérieure, à moins que vous ne possédiez la discipline du Shin-Ren, l'Entraînement de l'Ame, auquel cas vous parvenez automatiquement à vaincre la douleur. Le Surintendant est sorti sans même attendre que vous ayez totalement repris vos esprits ; personne n'a osé l'en empêcher. Vous êtes gravement touché mais vos blessures guériront à temps. Apprenant que le Surintendant de l'Usurpateur vous a vaincu dans votre propre Salle du Trône et s'est échappé, la population commence à douter de votre valeur. Vous perdez 2 points de Popularité. On vous apporte un nouveau costume et on soigne vos blessures en attendant le candidat suivant, il règne un silence de mort dans la pièce. Rendez-vous au [71](#).

## 162

Pendant la décade suivante, vous recevez de nombreux rapports concernant une importante formation de troupes, au bord du Rift. Il semble qu'une armée d'Elfes Noirs et de Trolls des Cavernes se prépare à attaquer Irsmun. Si Force Gwyneth est à la tête du Guet et qu'elle fasse également partie de vos Conseillers Privés *et* qu'elle dirige les Palaches de Dama au sein de votre armée, rendez-vous au [201](#). Si Gwyneth n'occupe pas *toutes* ces fonctions, rendez-vous au [341](#).

## 163

Si Force Gwyneth, la Grande Prêtresse du Temple de Dama, fait partie de votre Conseil Privé, rendez-vous au [203](#). Sinon rendez-vous au [213](#).

## 164

Vous réagissez à la dernière seconde par une rapide volte-face. Il tire à nouveau l'anneau vers lui et, la retenant par la tresse, lance la lame d'épée dans votre direction. Allez-vous tenter de vous en saisir pour la lui arracher de force (rendez-vous au [176](#)) ou simplement vous baisser (rendez-vous au [188](#)) ?

## 165

Perdigan quitte la pièce avec un air de souverain mépris ; le Surintendant reste impassible. La séance du Conseil est ajournée jusqu'à l'annonce du verdict du procès de Golspiel. Un peu plus tard dans la journée, vous apprenez avec étonnement et colère que les jurés ont acquitté Golspiel du crime de haute trahison et qu'il est désormais libre. Si vous agissez maintenant contre lui après cet acquittement, vous courez le risque de diminuer votre Popularité. Vous décidez d'attendre votre heure. C'est de fort mauvaise humeur que vous pénétrez dans la Chambre de l'Etoile. Rendez-vous au [145](#).

## 166

Malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à bouger et, à plus forte raison, à vous libérer. L'énorme Cyclope, une fois le feu allumé, s'empare d'une grosse massue et s'approche de vous. — Adieu, homoncule ! ricane-t-il fortement. Vous ne pouvez éviter la massue qui s'abat sur votre tête. Votre cerveau éclate comme une noix. La mort est instantanée.

## 167

La population ne vous soutenant plus que faiblement, les prêtres de Némésis choisissent ce moment pour exciter les passions contre vous. Les vagues de la contre-révolution déferlent alors sur la cité et personne ne lève le plus petit doigt pour vous aider. Le Palais est assiégé puis envahi ; vos gardes sont massacrés et, malgré une terrible lutte, vous êtes emmené pour subir le supplice de la roue, juste en face du Temple de Kwon le Rédempteur. Le Mal va régner à nouveau en maître sur la ville.

## 168

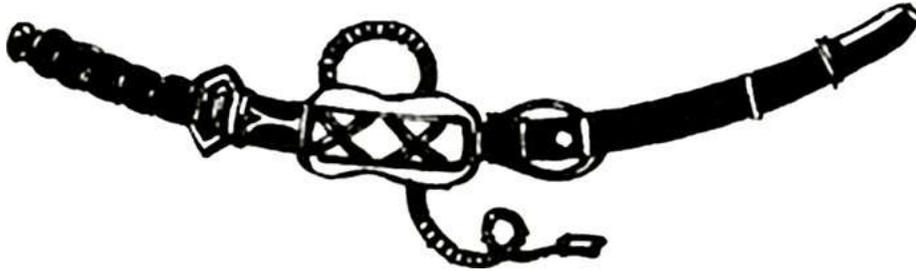
La puissante queue du dragon vous frappe à la jambe au moment même où vous tentiez de passer par-dessus. Vous perdez 4 points d'endurance. Si vous êtes encore vivant, le dragon vous fait à nouveau face au moment où vous vous relevez. La gueule grande ouverte, il vous lance alors une violente décharge d'énergie. Vous tentez de l'éviter. Votre défense est de 6. Si vous êtes touché, rendez-vous au [198](#). S'il vous rate, rendez-vous au [228](#).

## 169

Les bruits de bagarre cessent brusquement et vous entendez alors tonner la voix du Surintendant :

Majesté, vous pouvez revenir. Nous avons triomphé de l'imposteur !

Allez-vous y retourner (rendez-vous au [209](#)) ou suivre l'avis de vos gardes du corps et revenir dans votre bureau (rendez-vous au [179](#)) ?



170

De votre œil valide, vous découvrez une mince fêlure dans le chambranle de la porte. En l'examinant attentivement, vous remarquez qu'un petit panneau mobile dissimule un mécanisme qui projette une Fléchette Empoisonnée dans l'embrasure de la porte lorsqu'on l'ouvre. Vous le neutralisez habilement et vous franchissez la porte. Puis vous vous immobilisez soudain, les sens en alerte. Vous regardez alors lentement à vos pieds. Un mince fil est tendu en travers du passage et vous venez de marcher dessus. Juste en face de vous, un panneau s'est ouvert silencieusement sur une petite arbalète, armée et prête à tirer. Vous savez que le moindre mouvement risque de faire partir le trait. Vous n'avez d'autre choix que de plonger devant vous vers la droite pour tenter d'éviter le projectile. Sans hésiter, vous exécutez un saut périlleux. *Tenez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [230](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [254](#).

171

Le Surintendant hésite ; votre ton impérieux l'a pris totalement au dépourvu. La spirale de flammes argentées vacille et meurt tandis qu'il se retourne pour sortir. Allez-vous ordonner qu'on le mette aux fers (rendez-vous au [181](#)) ou attendre sereinement le candidat suivant (rendez-vous au [71](#)) ?

## 172

Malgré votre rapidité, le Ninja du Scorpion devine votre intention et retourne aussitôt la lame de son épée en dirigeant le tranchant vers votre hanche. Vous bloquez immédiatement votre mouvement et le Ninja ramène son épée vers lui tout en essayant de vous transpercer la poitrine. Votre défense est de 6. Si vous êtes encore vivant, allez-vous tenter une Queue du Dragon (rendez-vous au [52](#)), une Morsure du Cobra (rendez-vous au [76](#)) ou un Cheval Ailé (rendez-vous au [64](#)) ?

## 173

Au moment où vous ordonnez au messager de porter la nouvelle à Perdigan, vous percevez des murmures de mécontentement autour de vous. En effet, vous venez de choisir le chef de la faction la plus méprisée de toute la société, l'infâme Ordre du Lotus Jaune. Vous perdez 1 point de Popularité. Rendez-vous au [163](#).

## 174

Vous montrez l'anneau à Galanviel et vous lui racontez toute votre histoire.

Peux-tu m'aider ? demandez-vous alors. — Si c'est le souhait de Paladin, oui ! répond-il. Il est excessivement dangereux de franchir les Crocs de Nadir pour entrer dans la Mer Élémentaire. Mais il existe un moyen. Suis-moi.

Vous le suivez et vous arrivez bientôt dans une partie de la forêt où les arbres sont moins nombreux mais beaucoup plus grands. Chaque arbre est occupé par une famille d'Elfes, répartie sur plusieurs étages. On vous conduit près d'une rivière torrentueuse au bord de laquelle plusieurs bateaux en bois blanc, avec une proue superbe en forme de col de cygne, sont amarrés.

— Ce sont des barques magiques, mortel, qui obéissent à la voix. Tout ce que tu as à faire est de leur indiquer une direction. Avec cela, tu pourras échapper même aux Crocs de Nadir.

Le Seigneur des Elfes vous souhaite alors bon voyage après vous avoir expliqué que cette rivière, la rivière des Maréverts, se jette dans la Mer Intérieure.

— Ensuite, va au nord, puis à l'est, et tu arriveras devant les Crocs de Nadir.

Vous montez dans l'une des barques et un Elfe vous pousse dans le courant. Vous ordonnez alors au bateau d'avancer et, aussitôt, il glisse doucement sur les eaux. Rendez-vous au [252](#).

## 175

Votre décision de constituer votre garde personnelle de moines de Kwon ne cause aucune surprise Dorénavant, il y aura en permanence deux moines à vos côtés, et votre garde sera renforcée chaque fois que vous quitterez le Palais. Rendez-vous au [205](#).

## 176

Tentez une Parade. Vous essayez alors de vous emparer de l'épée. Votre DEFENSE est de 6. Si vous y parvenez, rendez-vous au [200](#). Si vous échouez, rendez-vous au [212](#).

## 177

Il reste encore une dizaine de jours avant la prochaine session de la Chambre de l'Etoile. Pendant cette période, la cité semble bien calme. Vous vous décidez alors, pour la première fois, à quitter la ville pour vous rendre à la chasse. Vous observez, d'un air faussement amusé, vos sujets courir de tous les côtés et se précipiter sur tout ce qui bouge. Vous-même, vous tuez un lièvre d'un seul lancer de Shuri-ken, aussitôt applaudi par les plus vils flagorneurs de vos courtisans. Vous avez agi en souverain et les

chasseurs s'en réjouissent. Pourtant, bien que vos gardes du corps restent en permanence à vos côtés, une flèche égarée siffle tout près de votre tête à un moment où vous traquez le cerf dans les bois de la Rivière des Monstres. Heureusement sain et sauf, vous participez un peu plus tard au banquet des chasseurs. Si Parsifal, le Suprême Grand Maître du Temple de Kwon, fait partie de vos Conseillers Privés, rendez-vous au [207](#). Sinon rendez-vous au [217](#).

## 178

Vous vous glissez derrière le Cyclope et vous passez rapidement le Garrot autour du cou épais du monstre tout en lui assenant un coup de genou dans le dos. A mesure que vous comprimez ses carotides, le Cyclope a de plus en plus de mal à reprendre sa respiration. Déjà une mince ligne rouge emperlée de sang se dessine autour de son cou musclé. Soudain, le Cyclope grogne et se redresse brusquement. Puis, l'œil encore exorbité, il parvient à vous saisir entre ses bras puissants. Avec une force terrible, écumant de rage, il vous fait passer par-dessus sa tête et vous projette contre le mur de la grotte. Si vous possédez la discipline de l'Acrobatie, rendez-vous au [226](#). Sinon rendez-vous au [238](#).

## 179

Les portes de la Chambre de l'Etoile s'ouvrent brusquement et Parsifal apparaît, sa robe déchirée laissant voir une poitrine étonnamment musclée. Perdigan est allongée, immobile, sous la table ovale qui vous sépare. Avant que vous ayez eu le temps de réaliser ce qui se passe, Parsifal sort de sous ses vêtements une espèce de canne-épée et vous attaque avec l'agilité d'un bretteur entraîné. Il ne s'agit certainement pas d'un vieillard, encore moins de Parsifal ! En un éclair, vous comprenez qu'il s'agit de Mandrake, le Maître de la Guilde des Assassins de la lointaine Wargrave-Abbas. Honoric et les autres lui ont, en effet, offert une petite fortune pour vous assassiner. Jusqu'à présent, Mandrake n'a jamais échoué dans une mission. Vous passez à l'attaque au moment où il pointe la canne-épée sur votre poitrine. Allez-vous



179 *Parsifal sort de dessous ses vêtements  
une espèce de canne-épée et vous attaque !*

plonger de côté en frappant d'un Tourbillon (rendez-vous au [189](#)) ou tenter un Eclair Brisé (rendez-vous au [199](#)) ?

### 180

Vous avez mal évalué votre coup et vous parvenez seulement à sauter directement à l'intérieur de sa gueule béante. Il referme aussitôt son bec, vous broie et vous avale immédiatement en une seule bouchée. Maigre repas pour un dragon !

### 181

Sur votre ordre, deux moines en robe grise barrent aussitôt le passage. Le Surintendant ne proteste pas et laisse les moines l'escorter vers le donjon, sans dire un seul mot. Vous avez vaincu le Surintendant de l'Usurpateur après qu'il a tenté de vous détruire par l'épouvantable sort de la Flamme Purificatrice. Bien que vous ayez commis un acte despotique, en emprisonnant un homme sans jugement, votre attitude sera perçue comme celle d'un souverain fort. Vous gagnez 1 point de Popularité. Rendez-vous au [71](#).

### 182

Vous ouvrez la porte avec précaution. Avec un sourd dé clic, une fine aiguille jaillit de l'embrasure de la porte, vous pique le bras, puis se rétracte de nouveau. La blessure, apparemment négligeable, commence pourtant à vous brûler atrocement. La pointe de l'aiguille était vraisemblablement empoisonnée. Si vous possédez la discipline de l'Immunité aux Poisons, rendez-vous au [218](#). Sinon rendez-vous au [206](#).



## 183

Une fois de plus, Solstice ne daigne même pas se lever pour s'adresser au Conseil. Il se contente de se draper dans sa robe gris et blanc avant de commencer :

Le Temple du Temps est à part dans cette cité et se place entre les factions du Bien et du Mal, entre la Loi et le Chaos. Nous ne demandons rien et, par tradition, nous ne donnons rien sauf, naturellement, les avis qui nous semblent utiles. C'est pourquoi il est tout à fait normal que le Temple du Temps soit exempté d'impôt. A l'instar des autres, je propose une taxe de 1 Talent sur les Temples de Dama, de Kwon et d'Avatar, et de 2 Talents pour les prêtres de Némésis. Ils ont suffisamment bien profité du règne de l'Usurpateur. Je pense que cela permettrait de rééquilibrer les forces à l'intérieur de la cité et, dans le même temps, cela procurera 5 Talents au Trésor. Je reste persuadé que Votre Majesté apprécie le concours de notre clergé et ne souhaite pas s'en priver.

Le vieux prêtre plonge alors son regard dans le vôtre comme s'il devinait vos pensées. Retournez au [7](#).

## 184

Avec une incroyable dextérité, qui laisse votre adversaire muet d'étonnement, vous parvenez à éviter la lame et à la bloquer du bras gauche. De la main droite, vous saisissez le haut de l'épée, près du pommeau, et vous tirez brusquement. Cependant, au lieu de résister, l'autre Ninja fait simplement un petit mouvement du poignet. Vous entendez un déclic, et le pommeau de son épée se détache brusquement de la lame — qui vous reste entre les mains — tandis que le Ninja tient maintenant un poignard. Dans votre élan, vous perdez l'équilibre. Votre adversaire en profite pour se précipiter sur vous et vous entailler le visage de son poignard. Votre défense est de 7 et son poignard vous causera 1 D de dommages s'il vous touche. Si vous êtes encore vivant, vous laissez tomber la lame d'épée qui vous est désormais inutile.

Vous pouvez de nouveau attaquer votre adversaire mais vous ne pouvez plus tenter de le désarmer. Notez cependant que la défense et la Force d'Attaque du Ninja sont réduits de 1 point, car il ne peut vous maintenir à bonne distance. Allez-vous tenter une mise à terre en Queue du Dragon (rendez-vous au [52](#)), un coup de poing en Morsure du Cobra (rendez-vous au [76](#)) ou un coup de pied en Cheval Ailé (rendez-vous au [64](#)) ?

## 185

Votre déclaration, selon laquelle les Palaches de Dama formeront votre garde personnelle, fait broncher quelques-uns mais personne n'ose protester à voix haute. Dorénavant, il y aura en permanence deux Ecuyères à vos côtés, et plus dès que vous quitterez le Palais. Rendez-vous au [205](#).

## 186

Le Draken s'approche du bateau, enroule un de ses tentacules autour de la proue et commence à le soulever. Allez-vous rester à bord (rendez-vous au [210](#)) ou tenter votre chance en sautant à la mer (rendez-vous au [242](#)) ?

## 187

Les prêtres du Temple du Temps, menés par le Grand Prêtre Solstice, refusent de payer l'impôt de 2 Talents. La ville n'a pas réagi aussi favorablement que vous l'espérez à votre politique fiscale et vous allez manquer de soutien pour obliger le Temple à payer. Celui de Némésis est d'ailleurs ruiné depuis qu'il s'est acquitté des 4 Talents d'Or. C'est en fait tout l'argent que vous avez pu obtenir, à moins que vous n'obligiez le Temple du Temps à payer (rendez-vous au [197](#)). Sinon vous n'avez que 4 Talents dans vos coffres. Si cette somme est suffisante pour pourvoir aux dépenses de la Couronne, vous avez levé suffisamment d'impôts. Si tel n'est pas le cas, vous ne pouvez faire face aux dettes de la Couronne. De ce fait, le peuple commence à se méfier de vous et à penser que vous êtes un souverain bien trop faible. Vous perdez 1 point de Popularité pour chaque Talent qui vous manquera. Si

votre Popularité est inférieure ou égale à zéro, rendez-vous au [167](#). Sinon rendez-vous au [415](#).

## 188

Vous vous baissez rapidement pour éviter la lame. Le Grand Maître des Ombres la reprend aussitôt à la main en grimaçant. Vous comprenez qu'il désirait que vous la saisissiez. En poussant un cri, il bondit et atterrit devant vous, le poignard dans une main, l'anneau de fer tournoyant au-dessus de sa tête dans l'autre, un sourire moqueur aux lèvres. Comme il est assez proche, vous pouvez maintenant l'attaquer. Allez-vous tenter d'effacer ce sourire de son visage en le frappant d'un coup de pied sur le côté droit du visage (rendez-vous au [224](#)) ou attendre qu'il fasse un mouvement (rendez-vous au [236](#)) ?

## 189

Vous vous êtes baissé à temps. En effet, un jet d'acide jaillit brusquement de la pointe de sa canne-épée. Vous auriez été aveuglé. Mais vous faites aussitôt un pas en avant et vous tordez le bras de Mandrake avant de le jeter à terre, tête la première. Avant qu'il puisse récupérer, vous lui assenez un coup violent à la base du cou qui le tue instantanément. Tout s'est passé tellement vite que vos gardes du corps ont à peine eu le temps de réagir. Cependant, ils vous entraînent rapidement dans vos appartements privés tandis que les Conseillers — y compris Perdigan, malgré tout très surprise — quittent la Chambre de l'Etoile. Vous êtes assez satisfait de constater que vos réactions ne se sont pas ralenties, même si cette fois vous avez plus fait confiance à votre intelligence qu'à vos capacités physiques. Le déguisement de Mandrake était parfait ; sans l'aide de Perdigan, vous seriez déjà mort. Vous lui faites parvenir un message de remerciement et vous ordonnez à vos serviteurs de préparer un banquet pour célébrer l'événement. Rendez-vous au [419](#).

## 190

Vous placez une Fléchette Empoisonnée sur votre langue, puis vous soufflez vigoureusement tout en avançant. La Fléchette se plante dans une des omoplates charnues du Cyclope. Il grogne un peu en sentant la piquêre, puis se redresse et se retourne vers vous. Fou de rage, il s'empare d'un énorme gourdin qu'il agite de façon menaçante. Progressivement, son visage devient grisâtre et il titube comme s'il était ivre. Mais il ne tombe pas, bien que momentanément étourdi. A votre grande surprise, son corps massif semble supporter le poison. Comme vous pensez que de tenter de le mettre à terre serait vain, allez-vous frapper d'un Tigre Bondissant (rendez-vous au [250](#)) ou d'un Poing de Fer (rendez-vous au [262](#)) ? Ajoutez 2 points au résultat indiqué par les dés pour savoir si vous le touchez lors du premier Assaut seulement car il n'a pas encore repris tous ses esprits.

## 191

Le carreau d'arbalète se plante dans votre cuisse et vous sentez aussitôt la brûlure du poison. Cette fois, c'en est trop- pour votre système d'immunisation. Vous ne pouvez combattre les vagues de nausée et de douleur qui vous submergent. Souffrant horriblement, vous tombez par terre, le corps secoué de violentes convulsions. En quelques secondes, vous mourez dans d'atroces douleurs.

## 192

Vous exécutez un superbe saut périlleux par-dessus la queue du dragon. En même temps que vous retombez sur vos pieds, le dragon vous fait face en sifflant de rage. Puis il ouvre la gueule et lance un rayon d'énergie dans votre direction. Vous tentez de l'esquiver. Votre défense est de 6. S'il vous touche, rendez-vous au [198](#). S'il vous manque, rendez-vous au [228](#).



193 *Le marchand vous salue avant de vous  
donner de précieux conseils.*

Le marchand vous salue, puis déclare :

— Tout d'abord, explique-t-il, je propose que les cinq temples les plus importants — ceux de Kwon, de Dama, du Temps, d'Avatar et de Némésis — soient imposés sur la base de 1 Talent. En plus, il faudrait mettre en vente des Indulgences. Ce système permet au Suzerain d'accorder baronnies et titres honorifiques à ceux qui peuvent payer et, ainsi, acquérir les faveurs de la Couronne. Cela devrait rapporter 2 autres Talents. En tout, vous devriez obtenir 7 Talents.

Ses arguments sont très persuasifs, d'autant qu'il souligne que ces mesures devraient rapporter beaucoup d'argent sans se révéler trop impopulaires. Retournez au [7](#).

Vous apercevez une île puis, après avoir doublé un promontoire rocheux, un port.

— Le Port de Tor ! dit joyeusement le Capitaine. C'est ici que nos chemins se séparent et que nous rentrons chez nous.

Le Port de Tor est une belle cité bâtie en amphithéâtre sur des gradins de pierre blanche. Vous trouvez à vous amarrer entre les nombreuses galères — trirèmes et birèmes. Certaines voiles portent l'emblème de Gauss, le dieu-sage devenu dieu de la Guerre : une épée et un parchemin à glands devant une main, paume ouverte. D'autres sont décorées d'une croix ancrée, rouge sur fond blanc, l'emblème de Roche-val, le Seigneur des Paladins et des Chevaliers Errants. Les quais grouillent de monde. De petits détachements de soldats patrouillent sans arrêt dans le port et sur les remparts de la cité. Tous, bien protégés par cuirasse, jambières et casque à aigrette, portent des boucliers ronds et des piques de quatre mètres de long. En débarquant, vous remarquez soudain quelque chose d'étrange : presque chaque toit, chaque mur de la cité est garni de pointes effilées de

deux mètres de longueur; de plus, chaque niveau de la cité se hérissé de tours, chacune occupée par des gardes qui semblent ne surveiller que le ciel. Certains s'affairent autour d'énormes arbalètes, pointées vers le haut. Vous distinguez aussi de grands filets tendus entre les tours. Toute la ville semble prise dans une immense toile d'araignée. Vous en déduisez facilement que la ville s'attend à subir une attaque aérienne. Vous décidez alors d'en savoir plus ; même si vous ne découvrez rien, cela vous permettra au moins de vous occuper en attendant que la nuit tombe. Vous comptez en effet sur l'obscurité pour voler un bateau. Rendez-vous au [33](#).

## 195

Votre choix des Samourais d'Onikaba pour constituer votre garde personnelle provoque la consternation, bien que tout le monde sache qu'ils sont des guerriers loyaux, incorruptibles et infatigables. Dorénavant, deux Samourais seront en permanence à vos côtés, et ils recevront des renforts lorsque vous devrez quitter le Palais. Malheureusement, la population d'Irsmun vous en veut d'avoir préféré des étrangers. Vous perdez 1 point de Popularité. Rendez-vous au [205](#).

## 196

Peu après, vous atteignez le fond de la vallée. Vous vous déplacez comme une ombre à travers champs en direction du village. Vous ne pensez pas avoir été repéré lorsque, soudain, de nombreux Ninjas, vêtus comme vous, surgissent de partout, aussitôt rejoints par d'autres qui émergent de puits de tourbe creusés dans le sol. Vous êtes cerné. L'un d'eux vous lance ironiquement :

— Bienvenue dans la Vallée des Scorpions ! Vous luttez vaillamment, en tuant plusieurs, mais vous succombez bientôt sous le nombre.

## 197

De nouveaux combats se déroulent dans les rues. Après une violente bataille, au cours de laquelle le feu — provoqué par des enfants — incendie une partie de la ville, vous parvenez à vaincre les forces du Temple de Némésis qui formaient l'armée de l'Usurpateur. Votre Popularité baisse et vous perdez 2 points de Popularité. Cependant, vous parvenez à prendre 4 Talents au Temple de Némésis et à les transférer au Trésor. Si cette somme est suffisante pour faire face aux dépenses de la Couronne, vous avez levé suffisamment d'impôts. Si tel n'est pas le cas, vous ne pouvez rembourser les dettes de la Couronne. Le peuple commence alors à se méfier de vous et à penser que vous n'êtes qu'un faible souverain. Vous perdez 1 point de Popularité pour chaque Talent qui vous manque. Si votre Popularité est inférieure ou égale à 0, rendez-vous au [167](#). Sinon rendez-vous au [415](#).

## 198

Vous vous baissez rapidement mais le rayon vous touche quand même à l'épaule avant d'aller briser une colonne de marbre, plus loin dans la cour. Le coup vous a profondément brûlé et vous perdez 3 points d'endurance. Si vous êtes encore vivant, le dragon s'élance, prêt à vous enfourner en une bouchée dans son énorme gueule. Avant qu'il ne bouge, allez-vous le frapper d'un Tigre Bondissant à la racine du nez en vous servant de votre Force Intérieure (rendez-vous au [348](#)), tenter d'enfoncer votre lance dans sa gueule (rendez-vous au [294](#)) ou lui envoyer, le plus vite possible, deux Shurikens dans la gueule (rendez-vous au [330](#)) ?

## 199

Au moment où vous détendez votre jambe pour faire dévier la canne-épée de Mandrake, un jet d'acide jaillit soudain de la pointe. Vous n'avez pas le temps d'attaquer, aveuglé par l'acide. Avec l'énergie du désespoir, vous vous retournez pour parer et

riposter, mais Mandrake connaît son fait. La canne-épée porte d'ailleurs votre nom gravé à côté de la Rune du Sommeil Eternel. D'un coup habile, il vous transperce le cœur et vous mourez sur le coup. Puis Mandrake tue vos gardes du corps et parvient à s'enfuir. Personne n'a jamais survécu à un affrontement avec lui.

## 200

Avec une adresse incroyable, vous saisissez vivement le pommeau de la courte épée et, profitant de la sur-pise du Grand Maître, vous lui arrachez des mains son Kyoketsu-Shoze. L'anneau tombe à vos pieds avec un bruit métallique. Aussitôt, votre ennemi exécute un formidable saut périlleux arrière. En deux bonds souples, il est près de l'autel. Sans cesser de vous fixer droit dans les yeux, il saisit alors le Ninjato qui y était dissimulé. Alors que vous détachez la tresse du Kyoketsu-Shoze de votre bras et que vous jetez l'arme dans un coin — vous ne sauriez pas vous en servir efficacement —, le Grand Maître revient rapidement et s'arrête à deux mètres de vous. Sa main gauche sur le fourreau, l'autre sur le pommeau du Ninjato, il est prêt à combattre. Si vous possédez la discipline du Shin-Ren, rendez-vous au [272](#). Sinon rendez-vous au [296](#).

## 201

Vous avez fait confiance à Force Gwyneth et elle le mérite. Littéralement idolâtrée par la population de la ville, on la considère maintenant comme au moins aussi puissante que vous. Elle en est même plus populaire. Aussi, lorsqu'une attaque des Fils du Rift est annoncée, les rues sont envahies de gens qui viennent supplier Force Gwyneth de les sauver. Les prêtres de Némésis, toujours prêts à exploiter l'hystérie générale, lui demandent alors officiellement de conduire l'armée au combat. Les événements et, surtout, la pression de l'opinion publique vous obligent à agir vite. Si vous donnez l'ordre à Gwyneth de prendre l'offensive en marchant vers le Rift, rendez-vous au [355](#). Si vous refusez de vous incliner devant les manifestations

populaires et que vous lui ordonnez de défendre les remparts de la cité, rendez-vous au [99](#).

## 202

Vous concentrez toute Force Intérieure dans votre poing, puis vous vous glissez silencieusement dans le dos du Cyclope. Alors, expulsant votre Force Intérieure avec un cri bref, vous le frappez violemment à la nuque. Le crâne brisé comme une coquille d'œuf, le Cyclope tombe aussitôt, mort. Il n'a même pas poussé un grognement. Maintenant allez-vous fouiller le tas d'objets et d'ossements (rendez-vous au [274](#)) ou allez-vous quitter la grotte sans vous attarder et reprendre le sentier (rendez-vous au [286](#)) ?

## 203

Avant que ayez rejoint vos Conseillers Privés à la Chambre de l'Etoile, un messenger vient vous annoncer que la tension monte dans les rues. Sans personne pour assumer le Guet, des incidents risquent d'éclater. Vous pénétrez dans la Chambre de l'Etoile avec la ferme intention de résoudre d'abord ce problème. La Chambre de l'Etoile est une grande salle ovale au plafond de marbre noir décoré d'étoiles d'or. Une large table, de marbre également, sépare le trône des quatre grands fauteuils à dossier droit dans lesquels sont assis vos Conseillers Privés. Vêtu d'une longue robe vert émeraude, le Chambellan se tient debout à côté du trône. Vous le saluez puis, à voix basse, vous lui parlez des troubles.

— Désirez-vous inscrire ce sujet à l'ordre du jour, Majesté ? demande-t-il.

— Certainement, et en priorité !

Il ouvre alors la séance et annonce à vos Conseillers que le premier point à débattre concerne les manifestations de rue. Puis il invite les quatre Conseillers à donner leurs avis. Rendez-vous au [373](#).

## 204

Vous êtes totalement impuissant contre l'énorme Draken. Un de ses tentacules, au moins aussi épais que vous, s'enroule lentement autour de votre taille et vous brise les côtes. Puis la monstrueuse créature vous emporte dans les profondeurs abyssales. Malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à lui faire lâcher prise. Etouffé, les poumons gorgés d'eau, vous mourez noyé, et le Draken ne fait de vous qu'une bouchée.

## 205

Le prochain sujet à l'ordre du jour concerne l'armée. Lors de la bataille précédente, la plupart des troupes sont restées loyales à l'Usurpateur, en particulier les Orques, qui n'ont changé de camp que lorsque tout leur a semblé perdu. Mais, si près de deux cents soldats ont été tués, dont le général Barkane, il en reste encore quatre mille : presque un millier d'Orques, un millier d'Halvorques et plus de deux mille humains. Vous vous trouvez devant un dilemme : en effet, ces troupes sont à la fois fidèles à leur cité et à Némésis. D'un côté, ils peuvent participer efficacement à la défense d'Irsmun contre les hordes venues des Entrailles d'Orb — sans eux, la ville serait trop affaiblie ; de l'autre, comme certains capitaines veulent se venger de l'humiliation subie lors de leur défaite lorsque l'Usurpateur a été détrôné, ils constituent une menace permanente de sédition si vous leur permettez de rester dans l'armée. Quels que soient les personnages suivants — le Démagogue, Force Gwyneth, le Surintendant, Gristache ou Solstice —, ils doivent placer leur poing sur la table pour indiquer qu'ils désirent prendre la parole. Celui qui ne le fait pas n'a pas d'avis à formuler ou ne *souhaite* pas en donner. Vous pouvez accorder la parole à n'importe qui de l'assistance ou à vos quatre Conseillers, mais en respectant l'ordre suivant : le Démagogue (rendez-vous au [215](#)), Force Gwyneth (rendez-vous au [225](#)), le Surintendant (rendez-vous au [235](#)), Gristache (rendez-vous au [245](#)) et Solstice (rendez-vous au [255](#)). Lorsque vous avez entendu le ou les Conseillers dont vous aurez demandé l'avis, rendez-vous au [265](#).

## 206

Le poison se diffuse dans votre corps et vous tombez à genoux, paralysé de douleur. Vous vous souvenez alors, mais trop tard, des paroles du Livre des Dieux : « Garde-toi des poisons du Temple de Nullaq. » Puis, le cœur tétanisé, vous mourez en quelques secondes.

## 207

Le lendemain du banquet, la Chambre de l'Etoile doit de nouveau se réunir. Pendant que vous habillez, un jeune page apporte un message de Perdigan, chef des Agents Secrets de l'Ordre du Lotus Jaune : trois mots, écrits au rouge à lèvres au dos d'une brosse à cheveux en argent : « Attention à Parsifal. » Surpris, — pourquoi devriez-vous vous méfier du Suprême Grand Maître du Temple de votre propre dieu? —, vous demandez à l'un de vos serviteurs d'aller chercher Perdigan. Malheureusement, vous n'avez pas de temps de lui parler avant l'ouverture de la séance de la Chambre de l'Etoile. Le Chambellan, aujourd'hui vêtu de vert et d'écarlate, annonce que le premier sujet à l'ordre du jour concerne l'Ordre du Lotus Jaune, dirigé par Perdigan. S'ils sont présents, les Conseillers Privés suivants demandent à prendre la parole. Vous la leur accordez dans l'ordre suivant : le Surintendant (rendez-vous au [227](#)), Parsifal ou Force Gwyneth (rendez-vous au [237](#)), Perdigan (rendez-vous au [247](#)), Gristache ou le Démagogue (rendez-vous au [257](#)). Lorsque vous avez entendu tous ceux dont vous aurez demandé l'avis, rendez-vous au [267](#).

## 208

Un renforcement dans le rocher vous offre une bonne cachette où vous pouvez vous reposer jusqu'à la fin de la journée tout en observant le village en contrebas. Vous ne pouvez vous empêcher de frémir à la pensée que vous vous trouvez à proximité du repaire des hommes les plus dangereux et les plus sanguinaires du monde d'Orb. Le soir, vous remarquez qu'un certain nombre

de « villageois » descendent dans un puits creusé au centre d'une cour pavée au lieu de rentrer dans une des maisons. C'est là, sans aucun doute, que se trouve le centre de la base des Ninjas. Profitant de la nuit, vous descendez vers le fond de la vallée en passant à travers champs. Tout est paisible et l'on n'entend que le chant des grillons et les ululements d'une chouette. Cet endroit pourrait être idyllique s'il n'y avait ses habitants ! Vous bondissez comme une ombre d'un arbre à un buisson, invisible malgré le clair de lune. Parvenu à proximité du muret de pierres, vous sentez, alerté par une sorte de sixième sens, qu'il y a quelque chose de bizarre. Si vous possédez la discipline de Détection et de Neutralisation des Pièges, rendez-vous au [418](#). Sinon rendez-vous au [220](#).

## 209

Lorsque vous rouvrez les portes de la Chambre de l'Etoile, vous découvrez Perdigan et le Surintendant debout encadrant un personnage qui ressemble à Parsifal. L'homme pointe une canne-épée dans votre direction. Soudain, le prêtre et la prêtresse de Némésis prononcent ensemble les Mots du Pouvoir. Vous avez aussitôt l'impression d'être emporté dans un tourbillon maléfique. Pris de nausées, chancelant, vous ne pouvez éviter le jet d'acide qui a jailli de l'extrémité de la canne-épée. Les yeux brûlés, aveuglé, vous vous écroulez sur le sol. Mandrake, le Maître de la Guilde des Assassins de la lointaine Wargrave-Abbas, en profite alors pour vous enfoncer la pointe de sa canne-épée en plein cœur. La lame porte votre nom gravé à côté de la Rune du Sommeil Eternel. Vous mourez instantanément. Grâce à la trahison de Perdigan et du Surintendant, Mandrake va pouvoir toucher la récompense, le prix du sang...

## 210

Le Draken soulève brusquement le bateau hors de Peau. Vous vous accrochez de votre mieux pour rester à l'intérieur. Le monstre vous élève alors à la hauteur de ses énormes yeux globuleux, ses gigantesques mâchoires largement ouvertes, prêt à vous dévorer. Allez-vous tenter de lui lancer un Shuriken dans l'œil (rendez-vous au 90) ou une Fléchette Empoisonnée — si vous possédez cette discipline — (rendez-vous au [120](#)) ? Mais vous pouvez aussi tenter de sauter du bateau dans la mer (rendez-vous au [150](#))?

## 211

Force Gwyneth et ses Palaches sont, en fait, les véritables artisans de votre victoire sur l'Usurpateur. Elles ne vous ont d'ailleurs aidé qu'en échange de votre promesse de restaurer les lois et les coutumes de votre père, le Maître du Savoir. L'accord prévoyait également que vous deviez confier aux Palaches de Dama le soin d'assurer le Guet. Gwyneth s'agenouille rapidement devant le trône puis, se relève, les jambes écartées dans une attitude de défi. — Je vous remercie, Majesté, d'avoir libéré notre cité du joug du tyran, dit-elle d'une voix ferme. Je sais que vous, en tant que fidèle de Kwon le Rédempteur, vous reconnaissez la nécessité d'établir des lois justes. Sans elles, cette cité risque de s'affaiblir et de tomber rapidement aux mains des maléfiques Fils du Rift ou de nos autres ennemis du Manmarch Occidental. Considérée souvent comme un chef impartial et le symbole de la loi et de l'ordre, je serai une Conseillère loyale de la Chambre de l'Etoile. Je vous rappelle aussi que le général Bar-kane a été tué au cours des combats d'hier. L'armée se trouve donc sans commandement. Aussi, j'ai ordonné aux troupes de l'Usurpateur de rester dans leur caserne. Ma propre armée patrouille déjà dans les rues pour empêcher les pillages. Elle vous fixe droit dans les yeux, attendant votre décision. Allez-vous lui proposer d'entrer à la Chambre de l'Etoile (rendez-vous au [231](#)) ou allez-vous refuser (rendez-vous au [241](#)) ?



211 *Gwyneth s'agenouille devant le trône avant de se relever dans une attitude de défi.*

## 212

Vous avez mal préjugé de la vitesse du poignard et vos doigts se referment sur le vide. Vous perdez 4 points d'endurance. Si vous êtes encore vivant, le Grand Maître reprend rapidement son arme puis, poussant un cri, bondit dans les airs. Il atterrit juste devant vous, le poignard à la main, faisant tourner l'anneau de fer autour de sa tête. Il rit d'un air moqueur. Comme il est maintenant assez près pour que vous puissiez l'attaquer, allez-vous tenter de faire taire son insolence en le frappant d'un coup de pied au visage (rendez-vous au [224](#)) ou attendre qu'il fasse un mouvement pour agir (rendez-vous au [236](#)) ?

## 213

Avant que vous ayez rejoint les Conseillers, un messenger essoufflé pénètre dans la Salle du Trône et s'agenouille à vos pieds.

— Les pillages continuent, Majesté. Le feu s'est déclaré rue Riolet. Il risque d'y en avoir d'autres si l'ordre n'est pas rétabli rapidement. Toute la ville peut brûler ! Les pauvres en profitent pour attaquer les riches et les prêtres de Némésis se font menaçants.

Vous remerciez le messenger puis vous pénétrez dans la Chambre de l'Etoile pour avoir l'avis de vos Conseillers à ce sujet. Rendez-vous au [223](#).

## 214

Vous vous glissez silencieusement derrière le Cyclope et vous lui assenez brusquement un violent coup de poing sur la nuque. Vous entendez des os craquer et le monstre s'écroule en se tordant de douleur. Malgré la puissance du coup, il est toujours vivant. En grondant, il se relève péniblement puis, encore chancelant, va prendre une énorme massue posée dans un coin. Vous devez le combattre. Notez qu'il a perdu 6 points d'ENDURANCE. Une mise à terre serait certainement inefficace

contre une telle masse de muscles. Allez-vous tenter de le frapper d'un Tigre Bondissant (rendez-vous au [250](#)) ou d'un Poing de Fer (rendez-vous au [262](#)) ?

## 215

Le Démagogue bondit aussitôt sur ses pieds en agitant théâtralement les bras :

— Que ferions-nous d'une armée de professionnels ? Sommes-nous des fidèles de Moraine, le dieu de l'Empire, pour souhaiter soumettre tous les hommes à notre loi ? Nos remparts sont suffisamment épais et bien assez solides. Il y a bien dans cette ville au moins vingt mille hommes et femmes valides qui n'ont besoin que d'un peu d'instruction militaire pour devenir de vaillants soldats. Leur ardeur révolutionnaire les soutiendra en combat. Pourquoi alors ne pas créer une milice de citoyens volontaires et réduire ainsi les frais d'entretien, d'ailleurs exorbitants, d'une armée de métier? La population suffit largement pour défendre la cité contre les Fils du Rift.

Retournez au [205](#).

## 216

Son visage s'empourpre sous l'effet de la colère.

Que veux-tu que nous fassions de ton or et de tes pierres précieuses? Tu croyais peut-être que Ton peut acheter les Elfes? dit-il d'un air offensé. Non, nous ne t'aiderons pas ! Cependant, comme tu ne sembles pas être une créature maléfique, nous allons te laisser traverser librement notre forêt. Les Elfes se dispersent alors dans les bois. Haussant les épaules, vous poursuivez votre marche. Un jour et une nuit passent sans incident — comme si les habitants de la forêt évitaient soigneusement de vous rencontrer, bien que vous vous déplaçiez aussi silencieusement qu'une panthère. Mais cela vous permet néanmoins de vous reposer et de récupérer 2 points d'ENDURANCE. Au sortir de la forêt, vous arrivez enfin sur le

rivage de la Mer Élémentaire. A près d'un demi-mille au large, vous apercevez alors une petite île. Vous espérez qu'il s'agit bien de celle dont vous a parlé le Grand Maître des Ombres. Vous êtes un bon nageur et cette distance ne saurait vous effrayer si, entre l'île et vous, ne se déchaînait parfois la Mer Élémentaire. Normalement calme, elle a de brutales et soudaines convulsions et elle explose alors en geysers et jaillissements qui, tel un mur liquide, déferlent à toute vitesse à la surface avant de disparaître à nouveau. Ce sont les Eaux Élémentaires. Vous prenez une profonde inspiration puis, après avoir adressé une courte prière à Kwon, vous plongez et vous nagez vigoureusement en direction de l'île. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [54](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [74](#).

## 217

Le lendemain du banquet, la Chambre de l'Etoile doit de nouveau se réunir. Pendant que vous vous laissez habiller, un jeune page apporte un message de Perdigan, chef des Agents Secrets de l'Ordre du Lotus Jaune : trois mots, écrits au rouge à lèvres au dos d'une brosse à cheveux en argent : « Attention à Parsifal. » Surpris — pourquoi devriez-vous vous méfier du Suprême Grand Maître du Temple de votre propre dieu ? —, vous demandez à l'un de vos serviteurs d'aller chercher Perdigan. Malheureusement, vous n'avez pas de temps de lui parler avant l'ouverture de la séance de la Chambre de l'Etoile. Le Chambellan, aujourd'hui vêtu de vert et d'écarlate, annonce que le premier sujet à l'ordre du jour concerne l'Ordre du Lotus Jaune, dirigé par Perdigan. S'ils sont présents, les Conseillers Privés suivants demandent à prendre la parole. Vous la leur accordez dans l'ordre suivant : Gwyneth (rendez-vous au [317](#)), Perdigan (rendez-vous au [327](#)), Gristache ou le Démagogue (rendez-vous au [337](#)) ou le Surintendant (rendez-vous au [347](#)). Lorsque vous avez entendu tous ceux dont vous aurez demandé l'avis, rendez-vous au [357](#).

## 218

Le poison mortel se diffuse dans votre sang. Vous tombez à genoux, pris de nausées et le corps parcouru de vagues de douleur. Cependant, votre entraînement à résister aux poisons vous permet d'en supporter tant bien que mal les effets. Après quelques minutes, vous parvenez à vous relever, les jambes encore flageolantes. Enfin, après avoir totalement récupéré, vous franchissez la porte. Puis vous vous immobilisez soudain, tous les sens en alerte. Vous regardez alors lentement à vos pieds. Un mince fil est tendu en travers du passage et vous venez de marcher dessus. Juste en face de vous, un panneau s'est ouvert silencieusement sur une petite arbalète, armée et prête à tirer. Vous savez que le moindre mouvement risque de faire partir le trait. Vous n'avez d'autre choix que de plonger devant vous vers la droite pour tenter d'éviter le projectile. Sans hésiter, vous exécutez un saut périlleux. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [230](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [191](#).

## 219

Les deux Samouraïs se précipitent entre vous et Parsifal au moment où ce dernier tire une canne-épée des replis de sa robe. Il dirige aussitôt la pointe de son arme dans leur direction. Brusquement, un jet d'acide frappe vos deux courageux gardes du corps et les aveugle. S'ils n'avaient pas été aussi vifs et aussi dévoués, c'est vous qui auriez subi leur sort. Soudain, vous retrouvez dans vos souvenirs l'identité de votre assaillant. Ce n'est pas Parsifal mais un imposteur : Mandrake, le Maître de la Guilde des Assassins, venu de la cité septentrionale de Wargrave-Abbas ! Mandrake, prêt à bondir, se déplace comme un véritable félin. Vous devez agir rapidement. Allez-vous lancer un Shuriken pour tenter de lui faire lâcher sa canne-épée (rendez-vous au [239](#)) ou tenter de le frapper d'un coup de pied en Cheval Ailé (rendez-vous au [249](#)) ?

## 220

Dans l'obscurité grandissante, vous avez l'impression angoissante que quelque chose de terrible va se produire. Le même sixième sens vous pousse soudain à regarder derrière vous. A ce moment précis, le sol semble s'entrouvrir et une silhouette encore imprécise en surgit silencieusement, comme un spectre. Le clair de lune blafard éclaire un bref instant un Ninja, armé d'un Kusarigama, une longue chaîne lestée d'un poids à une extrémité et d'un court bâton prolongé d'une lame aiguisée de l'autre. Le Ninja bondit hors du puits et, avant que puissiez faire un seul geste, lance la chaîne qui s'enroule autour de votre jambe. D'un coup sec, il tire violemment et vous perdez brutalement l'équilibre. Aussitôt, il saute sur vous et vous immobilise en s'asseyant sur votre estomac. Tout cela s'est déroulé en un instant et dans le plus grand silence. Vous vous êtes laissé bêtement surprendre. D'un geste vif, votre adversaire reprend alors son Kusarigama et en dirige la lame sur votre gorge offerte. A travers la mince fente de sa cagoule, vous voyez briller dans ses yeux une vive lueur de méchanceté. Avec l'énergie du désespoir, vous tentez de bloquer l'arme de votre avant-bras. C'est une Parade et votre défense est de 6. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [328](#). Si vous échouez, rendez-vous au [340](#).

## 221

Pendant la révolution, les troupes de Force Gwyneth n'ont pas combattu avec vous contre l'Usurpateur. Elle vous avait d'ailleurs dit, d'un air méprisant : « Ce n'est sûrement pas le sang de votre père qui coule dans vos veines, Ninja » après que vous avez tenté de la convaincre de vos mérites. Maintenant, elle s'agenouille brièvement devant le trône puis, se relève, les jambes écartées dans une attitude défi, et commence à parler d'une voix ferme : — Je vous remercie, Majesté, d'avoir libéré notre cité du joug du tyran. J'espère que vous allez vous montrer au moins aussi sage et avisé que votre père. Des éléments de l'armée de l'Usurpateur continuent de rançonner librement la cité et les pillages s'étendent jusqu'à la Lisière d'Irsmun. Sans loi, cette cité risque

de s'affaiblir et de tomber sans combattre aux mains des maléfiques Fils du Rift ou de nos autres ennemis du Manmarch Occidental. Je peux restaurer la loi et l'ordre pour vous, Majesté. Elle vous fixe droit dans les yeux, attendant votre décision. Allez-vous lui proposer d'entrer à la Chambre de l'Etoile (rendez-vous au [231](#)) ou rejetez-vous son offre (rendez-vous au [241](#)) ?

## 222

Le fer de votre lance se plante entre deux écailles. Du sang noir en gicle aussitôt. Le dragon rugit de douleur puis vous observe d'un air menaçant. Il se détourne alors du jeune garçon et s'apprête à vous frapper de son impressionnante queue. Si vous possédez la discipline de l'Acrobatie, rendez-vous au 98. Sinon vous tentez de bondir pour l'éviter. Votre défense est de 6. Si vous êtes touché, rendez-vous au [168](#). Si le dragon vous manque, rendez-vous au [192](#).

## 223

La Chambre de l'Etoile est une grande salle ovale au plafond de marbre noir décoré d'étoiles d'or. Une large table, de marbre également, sépare le trône de quatre grands fauteuils à dossier droit dans lesquels sont assis vos Conseillers Privés. Près du trône se tient le Chambellan, vêtu d'une longue robe vert émeraude. Vous le saluez puis, à voix basse, vous lui parlez des troubles.

— Désirez-vous inscrire ce sujet à l'ordre du jour. Majesté ? demande-t-il.

— Certainement, et en priorité !

Il ouvre alors la séance et annonce à vos Conseillers que le premier point à débattre concerne les manifestations de rue. Puis il invite les quatre Conseillers à donner leurs avis. Rendez-vous au [233](#).

## 224

A l'instant où vous bondissez, le Grand Maître des Ombres se retourne et vous frappe d'un Cheval Ailé avec une telle vivacité qu'il vous touche en pleine poitrine avant même que vous puissiez exécuter votre coup de pied. Vous êtes projeté en arrière. Vous perdez 4 points d'endurance. Si vous êtes encore vivant, vous avez la présence d'esprit de vous retourner avant de toucher le sol pour atterrir adroitement sur vos pieds.

— Pas si mal, pour un *étudiant* en ninjitsu, dit-il d'un air condescendant.

Il fait vrombir son anneau autour de sa tête et se rapproche encore un peu de vous, jambes écartées, ne vous présentant que le flanc. Allez-vous attendre qu'il relance l'anneau pour tenter de vous faire prendre délibérément le poignet gauche et le frapper d'un Tigre Bondissant au visage (rendez-vous au [248](#)) ou plutôt tenter de le faucher d'une Queue du Dragon (rendez-vous au [260](#)) ?

## 225

Force Gwyneth se dresse avec raideur, les mains sur le pommeau de son épée :

— Les fidèles de Dama sont peut-être des soldats professionnels, mais cela ne signifie pas qu'ils ne combattent que pour de l'argent. On ne peut pas en dire autant d'Antocidas le Borgne et de ses mercenaires. Mes soldats ne risquent pas non plus de s'entre-tuer en pleine bataille comme peuvent le faire ces troupes de l'Usurpateur que dirigent des prêtres de Némésis et non de vrais guerriers. Il n'est absolument pas nécessaire d'entretenir une autre armée que celle de mes deux mille Palaches entraînées. Lorsqu'elle se rassoit, elle jette un regard fier autour d'elle comme si elle défiait quiconque de la contredire. Retournez au [205](#).

## 226

Vous êtes projeté dans les airs mais vous parvenez à retomber sans mal sur vos pieds. Vous vous retournez aussitôt. A temps, car le Cyclope s'est emparé d'un énorme gourdin et se rapproche de vous d'un air menaçant. Vous reconnaissez que de tenter une mise à terre sur un si massif adversaire serait totalement vain. Vous avez cependant le temps de lancer un Shuriken avant d'engager le combat. Sa défense est de 6. Notez les points d'endurance que le Shuriken peut lui avoir fait perdre. Maintenant, allez-vous le frapper d'un Tigre Bondissant (rendez-vous au [250](#)) ou d'un Poing de Fer (rendez-vous au [262](#)) ?

## 227

Le Surintendant se lève en se drapant dans son vêtement noir.

— Aucun souverain ne peut se passer d'agents secrets, dit-il d'un air sombre. Bien sûr, nous ne pouvons nous prétendre les égaux d'un Vagar le Fourbe, d'un Hermetis ni même de Torremalku le Tueur. Pourtant, il est certain que personne d'autre qu'eux, dans la cité, n'est capable de faire échouer un complot contre Votre Majesté. Mais Perdigan n'a pas son égale lorsqu'il s'agit de découvrir ce qui se prépare dans l'ombre. Grâce à elle, vous êtes bien protégé, conclut-il en se rasant. Retournez au [207](#).

## 228

Le rayon passe à quelques centimètres de vos cheveux et va frapper le sol de la cour où il brise une colonne de marbre. Le dragon relève alors la tête et se prépare visiblement à vous saisir entre ses puissantes mâchoires. Au moment où il se détend, allez-vous le frapper d'un Tigre Bondissant entre les deux yeux en vous servant de votre Force Intérieure (rendez-vous au [348](#)), tenter d'enfoncer votre lance dans sa gueule béante (rendez-vous au [294](#)) ou lui lancer vivement un Shuriken (rendez-vous au [330](#)) ?

Vous vous précipitez vers Parsifal, la main tendue pour l'aider. A votre approche, il se redresse brusquement et tire une canne-épée de sous sa robe, révélant par son geste une poitrine étonnamment musclée. Surpris, vous stoppez net. Trop tard ! De l'acide jaillit de la pointe de son arme et vous aveugle. Vous comprenez alors qu'il ne s'agit pas de Parsifal mais de Mandrake, le Maître de la Guilde des Assassins de la lointaine Wargrave-Abbas, celui qui vénère Torremalku le Tueur. Avec l'énergie du désespoir, vous placez votre bras en position de parade, mais Mandrake est trop adroit. D'un geste vif, il vous transperce le cœur et vous mourez sur le coup. Puis Mandrake tue rapidement vos gardes du corps et parvient à s'enfuir avant que quelqu'un ait pu réagir.

Le carreau d'arbalète se plante dans la porte à l'instant précis où vous roulez sur le sol. Vous l'avez heureusement évité. Vous vous trouvez dans un couloir à l'extrémité duquel descend un escalier. Un peu plus loin, à gauche, vous apercevez une porte. Vous méfiant d'un piège éventuel, vous vous en approchez lentement. Vous n'entendez aucun bruit. Ouvrant brusquement la porte, vous vous plaquez aussitôt contre le mur de gauche. Rien n'a bougé. Vous jetez alors un prudent coup d'œil dans la pièce. Elle est remplie de robes de prêtresses de Nullaq. Soudain, vous apercevez dans une penderie quelque chose qui vous fait bondir de joie : cinq Amulettes de Nullaq ! Vous en prenez rapidement une mais, à l'instant même où vous la touchez, un courant d'énergie psychique brûle votre esprit. Maléfique, le pendentif vous a envoûté. Vous quittez alors la pièce en maudissant votre malchance. Vous redescendez de la tour sans problème et vous trouvez un peu plus tard une vieille étable dans laquelle vous passez la nuit. Vous vous levez à l'aube et vous vous dirigez vers le port. Il est presque désert. Vous remarquez alors un petit bateau à voile amarré au quai. Comme personne ne le surveille, vous sautez dedans et vous appareillez aussitôt pour la pleine

mer. Une fois sorti du port, vous vous dirigez à l'est vers le soleil levant et les redoutables Crocs de Nadir. Rendez-vous au [79](#).

### 231

Force Gwyneth salue profondément et passe dans la Chambre de l'Etoile. Notez qu'elle fait désormais partie de votre Conseil Privé. Vous attendez maintenant le candidat suivant. Rendez-vous au [251](#).

### 232

Vous vous approchez du puits avec méfiance. Accroupi, vous en explorez prudemment les bords.

Après quelques secondes de tâtonnement, vous sentez sous vos doigts un cadre de bois soigneusement recouvert de gazon. Vous le soulevez lentement pour regarder à l'intérieur. Brusquement, une lame, tranchante comme une faux, jaillit de l'ombre du puits et vous blesse à la jambe. Bien que vous ayez eu le réflexe de vous rejeter en arrière, votre mollet est profondément entaillé. Vous perdez 3 points d'endurance. Si vous êtes encore vivant, une silhouette encore imprécise, comme un spectre, émerge alors lentement par l'ouverture. Grâce au clair de lune, vous vous rendez compte qu'il s'agit d'un Ninja. Il tient dans les mains un Kusarigama, sorte de longue chaîne lestée d'un poids à une extrémité et d'un court bâton prolongé d'une lame aiguisée de l'autre. Le Ninja commence alors à faire tournoyer son arme au-dessus de sa tête avec une extraordinaire habileté, prêt à passer à l'attaque. Allez-vous tenter de le frapper d'un Eclair Brisé (rendez-vous au [268](#)) ou des Dents du Tigre (rendez-vous au [280](#)) ? Vous pensez en effet qu'il sera difficile de vous rapprocher suffisamment de lui pour tenter un coup de poing.

### 233

Quels que soient les personnages suivants — le Démagogue, Force Gwyneth, le Surintendant, Gristache ou Solstice —, ils doivent placer leur poing sur la table pour indiquer qu'ils

désirent prendre la parole. Celui qui ne le fait pas n'a pas d'avis à formuler ou ne *souhaite* pas en donner. Vous pouvez accorder la parole à n'importe qui de l'assistance ou à vos quatre Conseillers, mais en respectant l'ordre suivant : Parsifal (rendez-vous au [243](#)), Golspiel (rendez-vous au [253](#)), Perdigan (rendez-vous au [263](#)), le Surintendant (rendez-vous au [273](#)) et le Démagogue (rendez-vous au [283](#)). Lorsque vous avez entendu le ou les Conseillers dont vous aurez demandé l'avis, rendez-vous au [293](#).

## 234

Le Seigneur des Elfes prend une expression sinistre.

— Sammaël, cet immonde fils des Elfes Noirs ! Nous ne connaissons pas d'être plus répugnant. Il profane la terre même qui nous nourrit ! Tu es un homme d'un grand courage et certainement plein de ressources, Ninja. Lorsque les Elfes sont apparus sur cette terre, le monde était encore jeune. Depuis, nous avons vu à l'œuvre d'autres Ninjas de ta trempe. Il est écrit quelque part que tu dois réussir. Mais il est périlleux de franchir les Crocs de Nadir pour passer dans la Mer Élémentaire. Alors nous allons t'aider, Ninja, car si tu parviens à tuer Sammaël, tu nous rendras un immense service. Viens, suis-moi. Vous le suivez et vous arrivez bientôt dans une partie de la forêt où les arbres sont moins nombreux mais beaucoup plus grands. Chaque arbre est occupé par une famille d'Elfes, répartie sur plusieurs étages. On vous conduit près d'une rivière torrentueuse au bord de laquelle plusieurs bateaux en bois blanc, avec une proue superbe en forme de col de cygne, sont amarrés.

— Ce sont des barques magiques, mortel, qui obéissent à la voix. Tout ce que tu as à faire est de leur indiquer une direction. Avec cela, tu pourras échapper même aux Crocs de Nadir.

Le Seigneur des Elfes vous souhaite alors bon voyage après vous avoir expliqué que cette rivière, la rivière des Marévets, se jette dans la Mer Intérieure.

Ensuite, va au nord, puis à l'est, et tu arriveras devant les Crocs de Nadir.

Vous montez dans l'une des barques et un Elfe vous pousse dans le courant. Vous ordonnez alors au bateau d'avancer et, aussitôt, il glisse doucement sur les eaux. Rendez-vous au [252](#).

## 235

Le Surintendant se lève lentement. — Les seuls soldats de la cité à être suffisamment entraînés et sur lesquels on puisse compter sont ceux de l'armée de l'Usurpateur et les Palaches de Dama. Je comprends que vous vouliez restaurer les coutumes en vigueur sous le règne de votre père et rendre aux Palaches leurs attributions antérieures. Mais, deux mille Palaches, aussi courageuses soient-elles, ne peuvent suffire à protéger une cité de cette importance. En me nommant Conseiller, vous avez satisfait les fidèles de Némésis qui craignaient que vous ne leur demandiez pas leur avis dans le gouvernement d'Irsmun. De ce fait, vous n'avez rien à craindre de l'armée de l'Usurpateur. Pensez également que, si vous révoquez l'armée actuelle, vous allez mettre à la rue quatre mille hommes qui n'auront plus les moyens de nourrir leurs familles. Je ne voudrais pas être tenu pour responsable de ce qui risque de se passer si vous agissez ainsi... Puis il se rassoit, les mâchoires serrées et l'air profondément songeur. Retournez au [205](#).

## 236

Le Grand Maître des Ombres tente de vous plonger son poignard dans l'estomac, mais vous évitez adroitement l'arme. Sans hésiter, il lance aussitôt l'anneau en direction de votre tête. Vous vous baissez brusquement et il tente alors de vous frapper d'un violent coup de pied. Là encore, vous parvenez au dernier moment à dévier sa jambe et à le faire pivoter. Mais il accompagne le mouvement et, dans un éclair, fait passer son poignard dans sa main gauche avant de frapper votre poitrine avec une puissance formidable. Vous devez tenter de le bloquer.

Votre DEFENSE est de 8. Si vous échouez, vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant, allez-vous attendre qu'il relance l'anneau et tenter délibérément de vous faire prendre le poignet gauche pour mieux le frapper d'un Tigre Bondissant (rendez-vous au [248](#)) ou tenter de le déséquilibrer d'une Queue du Dragon (rendez-vous au [260](#)) ?

### 237

Une fois encore, Parsifal et Force Gwyneth sont du même avis. Si Force Gwyneth ne fait pas partie de vos Conseillers, elle reste sur l'estrade où doivent se tenir ceux qui n'appartiennent pas au Conseil mais veulent s'adresser à la Chambre de l'Etoile. Parsifal prend la parole :

— L'Ordre du Lotus Jaune est composé de « gamins » qui ont obtenu leurs dangereux pouvoirs de l'Usurpateur. Leur seul but est de monter la population contre vous par la haine, le mensonge et la peur. Surtout, il ne faut absolument pas faire confiance à Perdigan. Elle est trop dangereuse pour que la gardiez à votre service. Vous devez absolument dissoudre l'Ordre, Majesté ! Force Gwyneth hoche la tête en signe d'approbation. Retournez au [207](#).

### 238

Vous heurtez durement la paroi de la grotte. Assommé, vous perdez 4 points d'endurance. Si vous êtes encore vivant, vous reprenez vos esprits quelques secondes plus tard. Juste à temps car, profitant de votre évanouissement, le Cyclope s'est emparé d'une énorme massue et s'approche résolument de vous. Poussant de sinistres grondements de rage, il l'abat brusquement en direction de votre tête. Vous l'évitez d'un coup de rein puis vous passez à l'attaque. Il est évident que tenter une mise à terre sur un monstre aussi énorme serait vain, allez-vous donc frapper d'un Tigre Bondissant (rendez-vous au [250](#)) ou d'un Poing de Fer (rendez-vous au [262](#)) ?

## 239

D'un seul mouvement, rapide comme l'éclair, vous prenez un Shuriken dans votre ceinture et vous le lancez en direction de Mandrake. Celui-ci a bondi au même instant. Si vous le manquez, il parvient à planter son arme droit dans votre cœur. A si courte distance, la défense de Mandrake est de 5. Si vous le touchez, rendez-vous au [259](#). Si vous échouez, rendez-vous au [269](#).

## 240

La population d'Irsmun réagit favorablement lorsqu'on annonce que l'armée sera renforcée par les deux mille Palaches de Dama. Cependant, quelques-uns regrettent que vous n'ayez pas exilé les Orques et les Halvorques tandis que d'autres prédisent que l'armée de l'Usurpateur se soulèvera un beau jour et vous renversera comme vous avez détrôné, en son temps, l'Usurpateur. Rendez-vous au [3](#).

## 241

— La cité connaîtra alors le désordre et l'anarchie, dit Force Gwyneth d'une voix dure qui trahit sa colère. N'espérez plus que le Temple de Dama vous aide à assurer le Guet. Bonne chance, Ninja, ajoute-t-elle ironiquement en se retirant. Allez-vous attendre calmement le candidat suivant (rendez-vous au [251](#)) ou dire à Force Gwyneth que, si vous lui accordez de former le Guet, elle devra désormais vous obéir sans discuter (rendez-vous au [261](#))?

## 242

Vous plongez dans l'eau glacée et vous nagez le plus profondément possible pour éviter l'énorme Draken. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [282](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [318](#).

## 243

Parsifal bégaie un peu, rougit et jette des regards anxieux autour de lui :

— Humm, j'es... père que Votre Ma... Majesté ne le prendra pas mal... hum... Ne serait-il pas plus sage de restaurer les lois de votre père et de faire assurer le Guet par les Palaches du Temple de Dama ? Leur ré... réputation est excellente. Retournez au [233](#).

## 244

Sans modifier votre allure, vous passez tranquillement de l'autre côté du puits. Après quelques instants, son couvercle s'entrouvre lentement et une vague silhouette émerge lentement par l'ouverture. Grâce au clair de lune, vous vous rendez compte qu'il s'agit d'un Ninja. Il tient dans les mains un Kusarigama, sorte de longue chaîne lestée d'un poids à une extrémité et d'un court bâton prolongé d'une lame aiguisée de l'autre. Vous apercevant soudain en face de lui, il recule, surpris, vous offrant la possibilité d'attaquer le premier. Allez-vous lancer un Shuriken (rendez-vous au [292](#)) ou une Fléchette Empoisonnée, si vous possédez cette discipline (rendez-vous au [304](#)) ?

## 245

Gristache n'a pas encore prononcé un mot de toute la séance du Conseil. Il semble mal à l'aise, comme si de se trouver là pouvait ternir sa réputation. Pourtant, il se lève et prend la parole : — Majesté, il serait temps de nettoyer la ville de toutes ces charognes qui polluent l'atmosphère de la cité. Je veux dire qu'il faut se débarrasser une bonne fois pour toutes des agents du Rift : ces Orques, ces métis Halvorques, etc. C'est à cause de toute cette racaille que le mal règne sur Irsmun ! S'ils disparaissent, la puissance du Temple de Némésis sera grandement affaiblie. Révoquez l'armée et faites appel aux Palaches de Dama. Ce sont de fiers et vaillants soldats. Mais vous devez agir immédiatement, Majesté, pour le bien de votre peuple. Il

s'éponge le front et se rassoit en grommelant encore, la tête baissée. Retournez au [205](#).

## 246

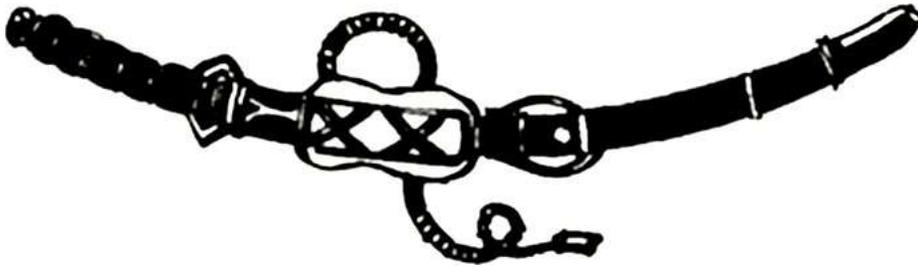
Vous vous mettez à nager le plus profondément possible. Pourtant, vous sentez le brusque mouvement des eaux lorsque l'Elémentaire remonte à la surface. L'aspiration est si forte que vous avez peine à résister à son attraction. Quelques instants plus tard, vous revenez à l'air libre, bien à l'écart du monstre, où vous reprenez progressivement votre souffle en nageant doucement sur le dos. La petite île est maintenant toute proche et vous vous échouez bientôt sur une plage de la côte. L'île, d'une centaine de mètres de circonférence, est totalement nue. Sans doute en raison de son climat froid et humide — malgré les ardeurs du soleil —, un nuage de brume stagne au-dessus de l'île. Vous vous enfoncez dans l'intérieur, aussitôt glacé jusqu'aux os. Enfin, vous émergez dans une clairière. La luminosité reste diffuse. Vous distinguez cependant, assise au centre d'un monceau de squelettes empilés dans un coin, une créature humanoïde dont les longs bras traînent par terre : Sammaël. Ses mains, extraordinairement fortes, se terminent par de dangereuses griffes. Plutôt qu'assis, il se tient à moitié accroupi, à moitié debout, sur deux longues jambes aux cuisses particulièrement développées et adaptées au saut. Sa peau, qu'on dirait morte, est grisâtre et verruqueuse ; sa tête — qui rappelle vaguement celle d'un Elfe — est affublée d'un nez bulbeux et contrefait qui s'allonge au-dessus d'une bouche où apparaissent deux grandes canines jaunes. Ses longs cheveux secs sont souillés d'ordures et ses yeux ternes d'idiot semblent briller d'une malveillante lueur rouge. La grâce et la beauté des Elfes, dont il est issu, se sont transformées en une grotesque caricature. Sammaël gronde sourdement puis penche brusquement la tête tandis qu'un courant d'énergie écarlate jaillit de ses yeux. Si vous possédez la discipline de l'Acrobatie, rendez-vous au [302](#). Sinon vous tentez d'éviter cette attaque inattendue. Votre défense est de 6. Vous ne pouvez parer cet Assaut magique. Si vous êtes touché, rendez-vous au [264](#). Sinon rendez-vous au [276](#).



247 *Perdigan vous annonce d'un ton grave :  
« Votre Majesté est en grand danger ! »*

Aujourd'hui, Perdigan est habillée d'un manteau de laine bleu marine et coiffée d'un petit chapeau de paille tressée. Son visage est pâle, seul le creux de ses joues est poudré de rouge. Elle parle calmement sur un ton grave.

— Votre Majesté est en grand danger. Vous risquez d'être prochainement la victime d'un attentat. Quittez immédiatement la Chambre de l'Etoile, rassemblez tous vos gardes du corps et allez m'attendre dans votre chambre à coucher. Je vous en prie, croyez-moi ou vous mourrez. Elle vous regarde d'un air implorant. Retournez au [207](#).



Comme vous l'aviez prévu, le Grand Maître lance l'anneau de fer dans votre direction. Vous levez aussitôt le bras et la tresse s'y enroule, entraînant l'anneau à sa suite. Presque en même temps, vous saisissez la corde et vous bondissez, frappant d'un violent coup de pied le visage du Grand Maître. Ne s'attendant pas du tout à une riposte de ce genre, il perd 4 points d'endurance. La puissance de votre coup le fait tituber en arrière et il est obligé d'abandonner son Kyoketsu-Shoze. Mais il exécute aussitôt un saut périlleux et, en deux bonds souples, se trouve près de l'autel. Sans cesser de vous fixer droit dans les yeux, il saisit alors le Ninjato qui y était dissimulé. Alors que vous détachez la tresse du Kyoketsu-Shoze de votre bras, puis que vous jetez l'arme dans un coin — vous ne sauriez pas vous en servir efficacement —, le Grand Maître revient rapidement et s'immobilise à deux mètres de vous. Sa main gauche sur le fourreau, l'autre sur le pommeau

du Ninjato, il est prêt à combattre. Si vous possédez la discipline du Shin-Ren, rendez-vous au [272](#). Sinon rendez-vous au [296](#).

## 249

Tandis que vous adoptez la position de la Voie du Tigre, prêt à frapper d'un Cheval Ailé, Mandrake se précipite en avant avec la rapidité et l'agilité d'un fin bretteur. Vous tentez désespérément de le prendre de vitesse en levant le bras pour faire dévier la lame qu'il dirige sur votre cœur. Mais votre adversaire n'est autre que Mandrake, le fameux Maître de la Guilde des Assassins. Votre défense est de 6. Si vous réussissez, rendez-vous au [47](#). Si vous échouez, rendez-vous au [69](#).

## 250

Le Cyclope lance la massue en direction de votre tête mais, l'évitant avec agilité, vous passez à l'attaque. D'un bond formidable, vous le frappez d'un violent coup de pied à la gorge. Si vous possédez la discipline du Yubi-Jutsu, ou Brise-Nerfs, vous pouvez ajouter 2 points aux DOMMAGES que vous lui infligez.

### CYCLOPE A CORNE

DEFENSE contre le Tigre Bondissant : 7

ENDURANCE:19

DOMMAGES : 2D

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [298](#). Si le Cyclope est encore vivant, il tente de vous frapper de nouveau au visage. Votre défense est de 7. Si vous êtes encore vivant, vous pouvez tenter de lui assener un Poing de Fer (rendez-vous au [262](#)) ou de le frapper encore d'un coup de pied (retournez au début de ce paragraphe).

## 251

La porte s'ouvre alors sur un homme gros et gras, qui s'avance lentement en se dandinant dans la Salle du Trône. C'est Golspiel

Bouche d'Argent, un riche commerçant qui possède un grand magasin dans la rue Basse, près du Jardin. Vous le détaillez à mesure qu'il s'approche : ses yeux ressemblent à des petits raisins, profondément incrustés dans son visage. Ses joues grasses comme des fanons tremblotent au rythme de ses pas. Il agite nerveusement ses mains aux doigts boudinés, puis s'incline profondément. Sous l'effort, il respire difficilement et de grosses gouttes de sueur commencent à couler sur son front. — Illustre Majesté, vous êtes apparu pour nous délivrer du mal comme le Rédempteur lui-même. Si vous avez lu *L'Usurpateur d'Irsmun* et si les mercenaires de Golspiel, conduits par Antocidas le Borgne, sont venus à votre aide, ou s'il vous a donné un morceau de corail rouge ou même un pendentif d'ambre, rendez-vous au [301](#). Si vous n'avez pas lu *L'Usurpateur d'Irsmun*, ou que les éléments ci-dessus ne s'appliquent pas, notez que vous aviez reçu un lotus de jade. Rendez-vous au [311](#).

## 252

Confortablement installé dans le bateau des Elfes, vous descendez doucement la rivière qui serpente à travers la forêt, pleine de fleurs multicolores. Vous sortez bientôt de la Forêt des Fables pour déboucher dans la Mer Intérieure. Vous commandez alors au bateau de suivre la côte nord. Bientôt, vous obliquez à l'est et vous arrivez finalement devant les Crocs de Nadir. Le spectacle est extraordinaire et effrayant : en effet, vous allez devoir franchir un étroit passage entre deux promontoires rocheux qui se fracassent continuellement l'un contre l'autre, comme animés par magie. A moins que les rochers eux-mêmes ne soient vivants ? La violence du choc est assourdissante, les vagues éclatent en gerbes d'écume qui jaillissent tumultueusement vers le ciel. Vous êtes plutôt rassuré d'être dans le bateau des Elfes que dans une barque ordinaire, car vous n'auriez alors aucune chance de franchir sain et sauf le détroit. Il va falloir prévoir très exactement le moment où les rochers s'écartent avant de vous élaner. Allez-vous passer en longeant le rocher de gauche (rendez-vous au [48](#)) ou plutôt au ras du rocher de droite (rendez-vous au [62](#))?



252 *Le spectacle est extraordinaire et effrayant :  
les Crocs de Nadir !*

## 253

Golspiel se fait insistant :

— Je crains que cela ne coûte trop cher de demander aux Palaches du Temple de Dama d'assurer le Guet. Il faut pourtant faire quelque chose avant que la situation ne devienne catastrophique. Je vous propose donc, Majesté, d'utiliser mes troupes. Elles sont commandées par Antocidas le Borgne, un général capable et discipliné. Cela devrait vous permettre de régler la plupart des problèmes, et sans rien à déboursier pour la Couronne. Il est vrai que, tant que vous n'avez pas levé d'impôts, vous n'avez pas d'argent pour payer le Guet. Aussi, cette suggestion de Golspiel se révèle-t-elle assez intéressante. Retournez au [233](#).

## 254

Vous réagissez un quart de seconde trop tard et le carreau d'arbalète vous érafle la cuisse avant d'aller se planter en vibrant dans le chambranle de la porte. Comme la blessure vous brûle un peu, vous comprenez avec horreur que la flèche était empoisonnée. Si vous possédez la discipline de l'Immunité aux Poisons, rendez-vous au [266](#). Sinon rendez-vous au [206](#).

## 255

Solstice ne prend même pas la peine de se lever pour faire son discours. Voûté, le visage sillonné de rides, sa voix est pourtant aussi douce que celle d'un enfant.

Du calme, Majesté, du calme ! Le Temps confirmera, ou non, la sagesse de votre choix. Je vous conseille d'éviter toute précipitation. Si Irsmun veut encore exister à la fin de ce millénaire, ses habitants doivent apprendre à cohabiter. Si je ne suis pas contre l'intégration des Palaches de Dama dans l'armée, je ne conseille pas non plus de la dissoudre. Cela nous affaiblirait trop. Et, à ceux qui souhaitent que les Orques soient bannis de la cité en prétextant que ce sont des Fils du Rift, je rappellerai que

les Orques ont été amenés des Monts Pourpres, il y a des siècles, pour servir d'esclaves. Aujourd'hui, ce sont des citoyens comme les autres, autant que moi-même et peut-être plus que vous, Majesté. Retournez au [205](#).

## 256

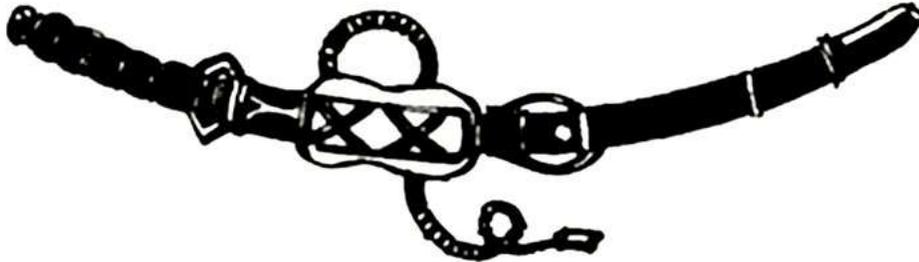
Au moment précis où vous vous agenouillez, le couvercle du puits s'entrouvre de quelques centimètres. Grâce au clair de lune, vous apercevez soudain une mince lame métallique qui vole dans votre direction. Tentez une Parade. Votre DEFENSE est de 7. Si vous réussissez, vous vous déplacez au dernier instant de quelques centimètres, et le Shuriken vous manque. Si vous échouez, il se plante dans votre épaule et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant, une silhouette encore imprécise, comme un spectre, émerge alors lentement par l'ouverture. C'est un Ninja, armé d'un Kusarigama, sorte de longue chaîne lestée d'un poids à une extrémité et d'un court bâton prolongé d'une lame aiguisée de l'autre. Le Ninja commence alors à faire tourner son arme au-dessus de sa tête avec une extraordinaire habileté, prêt à passer à l'attaque.

Allez-vous tenter de le frapper du pied en Eclair Brisé (rendez-vous au [268](#)) ou en Dents du Tigre (rendez-vous au [280](#)) ? Vous pensez en effet qu'il sera difficile de vous rapprocher suffisamment de lui pour tenter un coup de poing.

## 257

Le Démagogue et Gristache, le Grand Prêtre du Temple d'Avatar, ont eu le temps de se concerter. Ils se tiennent maintenant tous deux en contrebas de la table ovale, sur l'estrade d'où peuvent s'adresser au Conseil ceux qui n'en font pas partie. Le Démagogue vous explique que la population d'Irsmun déteste autant l'Ordre du Lotus Jaune qu'elle haïssait auparavant l'Usurpateur. Puis Gristache se lance dans un long sermon où il est question de confiance mutuelle entre population et gouvernement. Il expose que la seule présence d'agents secrets

pousse les gens à comploter, justement parce que vous semblez le redouter. Les deux hommes concluent évidemment en demandant la dissolution de l'Ordre du Lotus Jaune. Retournez au [207](#).



**258**

Vous n'avez pas plongé assez profondément et le tourbillon liquide que produit l'Elémentaire vous aspire inexorablement. Vous avez beau lutter, vous ne parvenez pas à échapper au violent courant qui vous entraîne vers les abysses. La pression de l'eau augmentant, vous perdez brutalement connaissance avant de vous noyer dans la Mer Elémentaire.

**259**

Vous avez lancé le Shuriken avec une telle force et une telle vitesse que même le Maître de la Guilde des Assassins en est surpris. Atteint au bras, de douleur, il lâche sa canne-épée qui va rouler à l'autre extrémité de la pièce. Vous êtes sur lui en une seconde et, un instant plus tard, il meurt. Bien que vous vous soyez servi de votre intelligence plutôt que de votre force physique, vous n'avez apparemment perdu ni votre vivacité ni votre puissance. Plus tard, le héraut du Palais annonce à tous que vous avez héroïquement échappé à la mort. Un grand festin est alors organisé en votre honneur. Rendez-vous au [419](#).

## 260

Au moment précis où vous vous élancez pour exécuter votre mise à terre, le Grand Maître de l'Ombre fait un superbe saut périlleux qui le fait atterrir tout près de vous. Vous ne frappez que le vide. Il se retourne alors incroyablement vite et, de son poignard, vous tranche d'un seul coup la moelle épinière. Vous mourez instantanément.

## 261

Force Gwyneth ne se soucie guère de dissimuler son mépris.

— En y mettant le prix, Ninja ! Mais les coffres sont vides ! Sans argent, vous n'obtiendrez rien ! Allez-vous la laisser partir et attendre le candidat suivant (rendez-vous au [251](#)) ou ordonner qu'on la jette au cachot pour outrage au Suzerain (rendez-vous au [271](#)) ?

## 262

Le Cyclope tente de vous frapper de sa massue mais vous l'évitez facilement en faisant un pas de côté.

puis vous le frappez durement du poing au plexus solaire. Si vous possédez la discipline du Yubi-Jutsu, ou Brise-Nerfs, vous pouvez ajouter 2 points aux dommages que vous lui infligez.

CYCLOPE A CORNE defense contre le Poing de Fer : 6  
endurance : 19 dommages : 2D

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [298](#). Si le Cyclope vit encore, il baisse brusquement la tête et tente de vous éventrer de sa corne. Votre defense est de 7. Si vous êtes encore vivant, vous pouvez tenter un Tigre Bondissant (rendez-vous au [250](#)) ou de nouveau un coup de poing (retournez au début de ce paragraphe).

## 263

Le beau visage de Perdigan prend une expression décidée. Les lèvres pincées, son regard ne se dérobe pas :

Si vous me permettiez d'envoyer mes hommes dans les rues de la ville, Majesté, ce soir-même les fauteurs de troubles seraient arrêtés et emprisonnés. Il suffit de les neutraliser quelques jours pour que la ville retrouve le calme. A ce moment-là, je pourrais alors recruter des volontaires parmi la population pour assurer le Guet et les entraîner pour qu'ils deviennent rapidement, et à peu de frais, des gardiens de la loi et de l'ordre.

Elle semble vraiment certaine que l'Ordre du Lotus Jaune peut faire cesser les pillages. Retournez au [233](#).

## 264

Le rayon d'énergie vous transperce et vous brûle grièvement. Vous perdez 6 points d'endurance. Si vous êtes encore vivant, vous lisez dans son regard vide un éclair de ruse. Sammaël se ramasse alors sur lui-même pour vous sauter dessus. Vous avez juste le temps de lui lancer un Shuriken avant qu'il bondisse. Sa défense est de 7. Que vous l'ayez ou non touché, il atterrit devant vous, toutes griffes dehors, prêt à vous lacérer. Allez-vous le frapper d'un Eclair Brisé (rendez-vous au [314](#)), d'un Tourbillon (rendez-vous au [324](#)) ou d'une Patte du Tigre (rendez-vous au [338](#)) ?

## 265

Quel avis allez-vous suivre ? Allez-vous appliquer les idées du Démagogue (rendez-vous au [275](#)), de Force Gwyneth (rendez-vous au [285](#)), du Surintendant (rendez-vous au [240](#)), de Gristache (rendez-vous au [21](#)) ou de Solstice (rendez-vous au [240](#)) ?

Le poison mortel se répand dans votre sang. Vous tombez à genoux, pris de soudaines nausées et le corps secoué d'atroces douleurs. Cependant, vous parvenez à en supporter tant bien que mal les effets grâce à vos années d'entraînement à résister aux poisons. Après quelques minutes, vous vous relevez les jambes flageolantes, encore un peu étourdi. Vous tournez dans un couloir à l'extrémité duquel descend un escalier. Un peu plus loin sur la gauche se trouve une nouvelle porte. Vous méfiant d'un piège éventuel, vous vous en approchez lentement. Vous n'entendez aucun bruit. Ouvrant brusquement la porte, vous vous plaquez aussitôt contre le mur de gauche. Rien n'a bougé. Vous jetez alors un prudent coup d'œil dans la pièce. Elle est remplie de robes de prêtresses de Nullaq. Soudain, vous apercevez dans une penderie quelque chose qui vous fait bondir de joie : cinq Amulettes de Nullaq ! Vous en prenez rapidement une mais, à l'instant même où vous la touchez, un courant d'énergie psychique brûle votre esprit. Maléfique, le pendentif vous a envoûté. Vous perdez, pour toujours, 1 point de Force Intérieure ; vous ne pourrez avoir plus de 4 points de Force Intérieure à moins que vous ne trouviez la rédemption. Vous quittez alors la pièce en maudissant votre malchance. Vous redescendez de la tour sans problème et vous trouvez un peu plus tard une vieille étable dans laquelle vous passez la nuit. Vous vous levez à l'aube et vous vous dirigez vers le port. Il est presque désert. Vous remarquez alors un petit bateau à voile amarré au quai. Comme personne ne le surveille, vous sautez dedans et vous appareillez aussitôt pour la pleine mer. Une fois sorti du port, vous vous dirigez à Test vers le soleil levant et les redoutables Crocs de Nadir. Rendez-vous au [79](#).



**267**

Quelle décision allez-vous prendre? Allez-vous suivre l'avis donné par Parsifal et Force Gwyneth (rendez-vous au [277](#)), par le Démagogue et Gristache (rendez-vous au [287](#)), par le Surintendant (rendez-vous au [297](#)) ou, en quittant aussitôt la pièce, celui donné par Perdigan (rendez-vous au [307](#)) ?

**268**

Vous frappez brutalement du pied en visant son estomac. Il bloque aussitôt votre jambe avec sa chaîne. Vous le frappez alors violemment de l'autre pied au visage. Si vous possédez la discipline du Yubi-Jutsu, vous pouvez ajouter 2 points aux dommages que vous lui infligez.

NINJA AU KUSARIGAMA  
DEFENSE contre l'Eclair Brisé : 8  
ENDURANCE : 14  
DOMMAGES : 1D + 1

Si vous le tuez, rendez-vous au [316](#). Si vous le touchez et qu'il est encore vivant, il pivote rapidement sur sa jambe d'appui et tente de vous cingler le visage de sa chaîne. Votre DEFENSE est de 7. Pour riposter, vous pouvez tenter une mise à terre en Dents du Tigre (rendez-vous au [280](#)) ou de nouveau un coup de pied (retournez au début de ce paragraphe). Si vous manquez le Ninja,

il fait un pas de côté et lance sa chaîne autour de votre cheville en tirant violemment. Déséquilibré, vous tombez lourdement dans l'herbe. D'un coup sec, il reprend sa chaîne, l'enroule rapidement sur son poing et vous frappe directement au visage. Vous basculez en arrière, assommé. Si vous êtes encore vivant, sans vous soucier de la terrible douleur, vous accompagnez le mouvement d'une roulade et vous vous relevez vivement pour contre-attaquer. Cette fois, allez-vous tenter une mise à terre en Dents du Tigre (rendez-vous au [280](#)) ou de nouveau un coup de pied (retournez au début de ce paragraphe) ?

## 269

Le Maître de la Guilde des Assassins se baisse vivement puis se jette sur vous. Le Shuriken se fiche dans le mur avec un bruit métallique. Il est indéniable que Mandrake sait se battre. Sa canne-épée, dont la lame acérée porte votre nom gravé à côté de la Rune du Sommeil Eternel, transperce votre cœur et vous mourez instantanément. Votre règne s'achève ici.

## 270

Votre pied le frappe à la racine du nez avec une puissance formidable. Sous la douleur, le dragon bat en retraite en se frottant le museau. Vous avez ainsi le temps de vous écarter. Vous entendez alors un hurlement de rage au moment où Paladin charge le dragon, sa brillante épée immaculée levée haut. Le dragon se retourne rapidement pour lui faire face mais Paladin a déjà enfoncé son épée jusqu'à la garde entre deux écailles du monstre. Du sang épais et noir jaillit de la plaie béante. Le dragon recule encore en rugissant de douleur. Paladin en profite aussitôt pour lui planter l'épée dans le ventre. Le dragon tente vainement de s'échapper mais Paladin ne lâche pas sa proie. En trois coups d'épée, il tranche encore une aile et conclut rapidement. Personne n'a jamais vu un dragon de cette taille battu si facilement par un homme. Voyant cela, les autres dragons renoncent à leur attaque et fuient à tire-d'aile,

abandonnant de nombreux morts sur le sol. Rendez-vous au [360](#).

## 271

Gwyneth peut à peine contenir sa fureur. — Ainsi, tu m'emprisonnerais sans jugement. Il semblerait que nous soyons passés d'un tyran à un autre !

Sa grande épée siffle en jaillissant du fourreau, sa lame étincelant à la lumière des lampes. Des runes rouges en décorent le pommeau. Les moines de Kwon hésitent à avancer devant sa détermination. Allez-vous l'affronter vous-même (rendez-vous au [281](#)) ou finalement la laisser partir (rendez-vous au [291](#))?

## 272

L'Entraînement de l'Ame vous permet de deviner les intentions du Grand Maître de l'Ombre. Son attitude et l'expression de son visage indiquent qu'il prépare quelque stratagème. Peu désireux de vous faire prendre, vous faites un bond en arrière. Heureusement car, au même moment, il a tiré son épée et a cinglé l'air de son fourreau. Un nuage de poudre et de liquide en jaillit mais vous êtes déjà hors de portée. Il vous observe alors longuement, impénétrable. Puis il abaisse son épée et murmure : « In O Musubi. » Vous restez paralysé, ensorcelé. Un silence de mort tombe sur la pièce. Le Grand Maître regarde fixement devant lui et joint les mains. Puis il commence à les frotter l'une contre l'autre et à tracer neuf signes devant lui, ponctuant chacun d'un grognement sourd et guttural, comme s'il se servait de sa Force Intérieure. La pièce est alors brutalement plongée dans l'obscurité et vous ressortez immédiatement de votre apathie, aussi vif qu'auparavant. Le Grand Maître de l'Ombre a sans doute utilisé les ressources d'une quelconque magie Ninja qui vous est inconnue pour créer cette obscurité. Tendus, vous vous déplacez lentement dans la pièce, aussi silencieusement que possible. Il fait complètement noir et votre adversaire peut être n'importe où. Vous écarquillez les yeux pour tenter de le repérer,

mais en vain. Vous en avez des frissons dans le dos quand vous songez à l'adversaire que vous combattez. Le Grand Maître de l'Ombre est un Maître dans la discipline du Innin la discipline du Silence et de l'Ombre secrète —, particulière aux Ninjas de la Voie du Scorpion. L'inscription gravée au-dessus de l'entrée vous revient soudain à l'esprit : « Que la nuit soit ton amie et que l'obscurité te soit manteau d'invisibilité. » Ici, dans l'ancre du Grand Maître, vous êtes largement désavantagé. Vous n'entendez absolument rien, comme si vous étiez seul. Soudain, vous concentrez votre esprit sur un point au centre de votre poitrine car vous sentez quelque chose vous toucher. Allez-vous frapper d'un Poing de Fer (rendez-vous au [332](#)) ou glisser en avant en exécutant une Queue du Dragon (rendez-vous au [344](#)) ?

## 273

Le Surintendant parle si lentement et si doucement que vous êtes comme suspendu à chacune de ses paroles :

— Tous ceux qui cherchent à se protéger de la foule peuvent trouver refuge au Temple de Némésis. Je suggère que nous chargions les agents secrets de l'Ordre du Lotus Jaune pour identifier les perturbateurs et les emprisonner. Après jugement, naturellement ! Une fois la paix restaurée dans la cité, nous pourrions les remettre éventuellement en liberté. Le Temple de Némésis veut créer une force de police qui soit impartiale — non pas comme du temps de l'Usurpateur — et uniquement responsable devant Votre Majesté. Retournez au [233](#).

## 274

Malgré l'odeur épouvantable qui s'en dégage, vous fouillez le tas d'immondices mais sans rien découvrir d'intéressant. Soudain, vous remarquez un costume fripé, ayant vraisemblablement appartenu à un Ninja de la Vallée des Scorpions. Vous fouillez à l'intérieur par acquit de conscience et vous trouvez un petit anneau de fer serti d'une pierre d'ambre, gravée d'un minuscule scorpion noir. C'est la marque de reconnaissance des Ninjas de la

Voie du Scorpion. Glissant la bague dans votre poche, vous sortez de la grotte et vous remontez sur le sentier. Rendez-vous au [286](#).

## 275

En ayant délibérément ignoré les deux armées de soldats professionnels de la cité, vous vous en êtes fait des ennemis. Les troupes de l'Usurpateur, qui n'ont pas reçu leur dernière solde, rôdent dans la ville d'un air désœuvré et sont prêtes à tout. Les autres partent s'engager comme mercenaires dans des contrées lointaines. Au mois de Satanbre, lorsque les pluies reviennent et que les Fils du Rift lancent une attaque contre Irsmun, les remparts sont vides. La milice civile, sans grande expérience dans le maniement des armes, est vite débordée par une horde déferlante d'Elfes Noirs et de Trolls des Cavernes. Après avoir massacré des centaines d'habitants, les Fils du Rift repartent tranquillement à l'aube avec leur butin. C'est ce moment que choisissent les moines du Temple de Némésis pour fomenter une contre-révolution. Les autres factions, voyant que vous êtes incapable d'assurer la défense d'Irsmun, refusent de se rallier à votre cause. Vos gardes du corps tués, vous êtes bientôt fait prisonnier, ce qui met un terme à votre aventure.

## 276

Le souffle d'énergie ne fait que vous frôler l'épaule. Vous lisez dans le regard vide de Sammaël un éclair de ruse. Il se ramasse alors sur lui-même pour vous sauter dessus. Vous avez juste le temps de lui lancer un Shuriken avant qu'il bondisse. Sa défense est de 7. Que vous l'ayez ou non touché, il atterrit devant vous, toutes griffes dehors, prêt à vous lacérer. Allez-vous le frapper d'un Eclair Brisé (rendez-vous au [314](#)), d'un Tourbillon (rendez-vous au [324](#)) ou d'une Patte du Tigre (rendez-vous au [338](#)) ?

## 277

Vous ordonnez de dissoudre l'Ordre du Lotus Jaune. Perdigan va devoir se contenter de son rôle de prêtresse de Némésis. Il ne fait aucun doute que votre décision est bien accueillie par les citoyens

d'Irsmun. Cependant, la nouvelle de l'approche d'une nouvelle armée venue du Rift ne vous permet pas de bénéficier d'un regain de Popularité. Rendez-vous au [407](#).

## 278

La foule se presse par les portes largement ouvertes pour pénétrer dans une vaste salle voûtée. Vous vous dirigez aussitôt vers le côté pour vous approcher, sans en avoir l'air, d'un petit couloir. Au fond de l'immense temple, vous apercevez une gigantesque estrade, surmontée d'une massive idole de bronze qui représente une araignée géante. Huit énormes rubis, lui servant d'yeux, brillent de méchanceté maléfique dans la pénombre. Devant, le sol s'ouvre sur un large puits que recouvre une grille d'acier. Plusieurs prêtresses immobiles prient devant la foule. Puis la cérémonie commence et les prêtresses entonnent un chant funèbre, bientôt suivies par l'assemblée. Les murs résonnent si fortement qu'ils semblent vibrer sous vos doigts. Au bout d'un moment, une cage descend du plafond dans le puits. A l'intérieur, une jeune Elfe tremble d'effroi. Les terribles chants s'amplifient encore, cette fois psalmodiés avec des intonations différentes et plus graves. Malheureusement, vous n'en comprenez pas les paroles. Lorsqu'ils cessent brusquement, la cage remonte, vide. Comme toute l'assemblée s'agenouille alors, tête baissée, vous en profitez pour pénétrer dans le couloir sans être vu. Une porte en ferme l'extrémité. Vous l'ouvrez doucement et vous débouchez dans une pièce ronde d'où part un escalier. Une jeune Elfe aux cheveux noirs et aux yeux dorés, le visage humide de larmes, y est enchaînée, sans doute en attendant d'être sacrifiée à Nullaq. Près d'elle se tient une prêtresse, vêtue d'une longue robe rouge et noir, une Amulette accrochée au cou. Vous reconnaissez aussitôt la prêtresse que vous aviez repérée tout à l'heure à l'extérieur du temple. Elle vous fixe avec étonnement et colère. — Comment oses-tu ? hurle-t-elle de rage. Si vous possédez la discipline des Fléchettes Empoisonnées et que vous désiriez en lancer une, rendez-vous au [290](#). Sinon rendez-vous au [300](#).



278 *La cérémonie commence et les prêtresses entonnent un chant funèbre.*

## 279

Vous adoptez une allure décidée et, sans vous soucier de la pointe de son épée dirigée vers vous, vous avancez sur la Palache. Vous distinguez à peine le mouvement que fait Parsifal pour se rapprocher de vous et vous ressentez aussitôt une vive douleur. Mourant, vous avez à peine le temps de réaliser que ce n'était pas Parsifal mais un imposteur : Mandrake, le Maître de la Guilde des Assassins de la lointaine Wargrave-Abbas ! « Il a donc réussi à s'introduire au Palais et à acheter un membre de ma garde », pensez-vous encore avant d'expirer.

## 280

Le Ninja lance sa chaîne pour tenter de vous immobiliser les jambes. Mais vous avez bondi à temps et vous frappez votre adversaire surpris d'un violent coup de pied, suivi aussitôt d'un autre qui l'envoie planer dans les airs. Il atterrit durement et se brise le cou, le Kusarigama planté dans la poitrine. Rendez-vous au [316](#).

## 281

La bataille fait rage. Seul de tous vos ennemis, Honoric a montré une habileté à l'épée supérieure à celle de Force Gwyneth. Trois moines gisent morts avant qu'elle ne succombe elle-même, le ventre ouvert. Bientôt, les rues de la ville sont en pleine effervescence. Un jeune acolyte du monastère se précipite pour annoncer que des Palaches, conduites par les prêtres du Temps, marchent sur le palais. Les trois plus puissantes factions d'Irsmun se sont maintenant retournées contre vous, et votre politique incohérente vous a fait perdre le soutien et l'estime de la population. Vous êtes rapidement expulsé de la ville, sans espoir d'y revenir un jour. Vous allez devoir passer le reste de vos jours en ermite dans l'île des Songes Paisibles.

## 282

Vous nagez ainsi sous l'eau le plus longtemps possible et vous ne refaites surface qu'une fois à bonne distance du Draken. Lorsque vous jetez un coup d'œil en arrière, vous le voyez briser le bateau des Elfes de son bec puissant. Il ne semble pas vous avoir remarqué. Vous riez intérieurement en remerciant Nullaq de la stupidité de sa créature. Mais soudain, dans un grand jaillissement d'eau, un autre Elémentaire surgit près de vous. Vous plongez de nouveau pour tenter de lui échapper en lui passant sous le corps. *Tentez votre Chance*, mais ôtez 2 points au résultat des dés. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [246](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [258](#).

## 283

Le Démagogue est très agité et sa voix change continuellement de registre d'une manière déconcertante.

— Majesté, le peuple ne fait que réagir à la bonne nouvelle de votre couronnement. Je suis sûr que si je pouvais parler à la foule du haut de l'estrade du Héraut, je saurais les persuader de la folie de leurs actes. Irsmun n'a pas besoin d'une police répressive pour faire respecter la loi et l'ordre ! Il suffit simplement d'encourager les citoyens à dénoncer eux-mêmes les exactions et les crimes. Retournez au [233](#).

## 284

Au moment où le mélange de poudre et de produits chimiques va vous atteindre, vous vous jetez vivement de côté. Voyant cela, le Grand Maître de l'Ombre vous observe alors longuement, impénétrable. Puis il abaisse son épée et murmure : « In O Musubi. » Vous restez paralysé, ensorcelé. Un silence de mort tombe sur la pièce. Le Grand Maître regarde fixement devant lui et joint les mains. Puis il commence à les frotter l'une contre l'autre et à tracer neuf signes devant lui, ponctuant chacun d'un grognement sourd et guttural, comme s'il se servait de sa Force Intérieure. La pièce est alors brutalement plongée dans

l'obscurité et vous ressortez immédiatement de votre apathie, aussi vif qu'auparavant. Le Grand Maître de l'Ombre a sans doute utilisé les ressources d'une quelconque magie Ninja qui vous est inconnue pour créer cette obscurité. Tenduz, vous vous déplacez lentement dans la pièce, aussi silencieusement que possible. Il fait complètement noir et votre adversaire peut être n'importe où. Vous écarquillez les yeux pour tenter de le repérer, mais en vain. Vous en avez des frissons dans le dos quand vous songez à l'adversaire que vous combattez. Le Grand Maître de l'Ombre est un Maître dans la discipline du Innin — la discipline du Silence et de l'Ombre secrète —, particulière aux Ninjas de la Voie du Scorpion. L'inscription gravée au-dessus de l'entrée vous revient soudain à l'esprit : « Que la nuit soit ton amie et que l'obscurité te soit manteau d'invisibilité. » Ici, dans l'antré du Grand Maître, vous êtes largement désavantagé. Vous n'entendez absolument rien, comme si vous étiez seul. Soudain, vous concentrez votre esprit sur un point au centre de votre poitrine car vous sentez quelque chose vous toucher. Allez-vous frapper d'un Poing de Fer (rendez-vous au [332](#)) ou glisser en avant en exécutant une Queue du Dragon (rendez-vous au [344](#)) ?



285

Votre décision de créer une armée de Palaches se révèle être assez bien acceptée, sauf par les anciens soldats de l'Usurpateur et les fidèles de Némésis. Vous gagnez 1 point de Popularité. Malgré cela, la dissolution de l'armée pose d'énormes problèmes. En effet, quatre mille hommes et Orques se retrouvent maintenant au chômage et rôdent dans les rues sans moyen de subsistance. Ces inactifs sont souvent agressifs, et les rues d'Irsmun connaissent de nouveau la violence. Si vous aviez

chargé les Palaches de Dama d'assumer le Guet, elles parviennent tant bien que mal à contrôler la situation (rendez-vous au [3](#)). Si ce sont les mercenaires de Golspiel que vous aviez choisis pour maintenir l'ordre, rendez-vous au [295](#). Si vous avez fait confiance à l'Ordre du Lotus Jaune de Perdigan, rendez-vous au [305](#).

## 286

Le sentier monte vers les Pics de la Désespérance. Bientôt, ce n'est plus qu'une vague trace dans les herbes. Le chemin ne semble pas très fréquenté. Enfin, les pluies torrentielles cessent et le soleil fait son apparition à travers les nuages. Mais la lumière ne parvient qu'à renforcer l'aspect désolé des collines. Au bout de plusieurs kilomètres, le sentier traverse une petite clairière qui s'étale juste en dessous des trois pics. Soudain, vous vous immobilisez. Vous venez d'apercevoir un rocher sculpté en forme de Tourbillon, le symbole du dieu Némésis — le dieu des Ninjas de la Voie du Scorpion. Vous examinez soigneusement les alentours. Le sentiment que quelqu'un — ou quelque chose — vous surveille devient oppressant. Allez-vous n'y prêter aucune attention et poursuivre l'escalade des pics (rendez-vous au [394](#)) ou agir comme si vous redoutiez d'être attaqué et plonger à couvert sous un rocher (rendez-vous au [406](#)) ? En revanche, si vous possédez un anneau avec un scorpion gravé dans l'ambre, allez-vous le brandir en clamant : « Je suis un Ninja de la Voie du Scorpion, de retour d'une mission confiée par le Grand Maître de l'Ombre ! » (rendez-vous au [4](#)) ou plutôt vous écrier : « Je suis un Ninja du Scorpion, de l'île de la Plénitude, porteur d'un message destiné au Grand Maître des Ninjas des Monts de la Solitude ; cet anneau en est la preuve. » (rendez-vous au [16](#)) ?

Vous ordonnez de dissoudre l'Ordre du Lotus Jaune. Perdigan va devoir se contenter de son rôle de prêtresse de Némésis. Il ne fait aucun doute que votre décision est bien accueillie par les citoyens d'Irsmun. Cependant, la nouvelle de l'approche d'une nouvelle armée venue du Rift ne vous permet pas de bénéficier d'un regain de Popularité. Rendez-vous au [407](#).



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

— Paladin, c'est Paladin ! hurle la foule en liesse. Le Gardien du Saint Ordre des Templiers Errants ! Au côté de Paladin marche un jeune garçon d'environ quatorze ans, sans doute son fils. Du coup, vous pensez qu'il doit s'agir d'une cérémonie organisée pour sa majorité. Brusquement, le son d'une trompe emplit l'air et, résonnant sur l'esplanade, couvre les hurlements de la foule,



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

maintenant affolée. Des cris fusent de partout : « Les Dragons attaquent, les Dragons attaquent ! » Rendez-vous au [9](#).

## 289

Aussi vif qu'un cobra, vous déséquilibrez Parsifal qui tombe lourdement sur la natte de jonc. Allez-vous maintenant affronter la Palache dont l'épée est brandie pour vous abattre (rendez-vous au [89](#)) ou achever votre victime à terre (rendez-vous au [359](#)) ?

## 290

Vous placez rapidement une Fléchette Empoisonnée sur votre langue et vous soufflez violemment. Le projectile se plante dans le visage de la prêtresse qui pousse un bref cri de douleur. En quelques secondes, les membres paralysés, elle tombe évanouie et meurt. Vous ôtez précipitamment les chaînes de la jeune Elfe. Une fois libérée, elle s'assoit en poussant un profond soupir de soulagement et de reconnaissance. Sans perdre de temps, vous arrachez l'Amulette du cou de la prêtresse. Mais, à l'instant même où vous la touchez, un courant d'énergie psychique brûle votre esprit. Maléfique, le pendentif vous a envoûté. Vous perdez 1 point de Force Intérieure ; vous ne pourrez avoir plus de 4 points de Force Intérieure à moins que vous ne trouviez la rédemption. Maudissant votre malchance, vous vous retournez vers la jeune Elfe. Le problème est maintenant de parvenir à vous échapper tous les deux, car il n'est évidemment pas question de l'abandonner ici. Après avoir réfléchi au meilleur moyen de vous en sortir, vous demandez à la jeune fille d'enfiler la robe de la prêtresse. Elle s'empresse d'obéir et baisse même le capuchon sur son visage pour mieux dissimuler ses traits, trop caractéristiques. Quittant la pièce, vous traversez la grande salle où l'assemblée attend toujours le sacrifice suivant. Vous vous précipitez hors du temple. En vous voyant, les gardes de l'entrée hésitent un bref instant, trouvant sans doute bizarre qu'une prêtresse sorte en plein milieu d'une cérémonie, mais ne font finalement rien pour vous arrêter. Une fois en sécurité et loin du

temple, l'Elfe vous fait signe de la suivre à travers les rues de la ville. Rendez-vous au [342](#).



### 291

Vous avez reculé devant la détermination de Force Gwyneth. Elle sort de la Salle du Trône la tête haute, une lueur de contentement dans le regard. Les courtisans et vos serviteurs ne vont pas manquer de raconter partout que vous êtes un Souverain faible et hésitant. Vous perdez 2 points de Popularité. Rendez-vous au [251](#).

### 292

Le Shuriken à cinq branches vrombit dans les airs en étincelant et va se planter dans l'épaule du Ninja qui titube sous le choc. Alors, sans proférer un cri, les dents serrées, il l'arrache et passe farouchement à l'attaque. Le Ninja se met alors à faire tourner son arme au-dessus de sa tête avec une extraordinaire habileté, prêt à passer à l'attaque. Allez-vous le frapper du pied en Eclair Brisé (rendez-vous au [268](#)) ou par une mise à terre en Dents du Tigre (rendez-vous au [280](#)) ? Vous pensez en effet qu'il sera difficile de vous rapprocher suffisamment de lui pour tenter un coup de poing, du moins tant que vous n'aurez pas évalué son habileté. Notez cependant qu'il a perdu 3 points d'ENDURANCE en raison de la blessure à l'épaule que vous lui avez infligé.



*292 Le Ninja se met à faire tourner son arme au-dessus de sa tête avec une extraordinaire habileté.*

## 293

Maintenant allez-vous suivre les conseils de Parsifal (rendez-vous au [303](#)), de Golspiel (rendez-vous au [313](#)), de Perdigan (rendez-vous au [323](#)), du Surintendant (rendez-vous au [333](#)) ou du Démagogue (rendez-vous au [343](#))?

## 294

Vous frappez le Dragon de votre lance. Sa défense est de 8. Si vous réussissez, rendez-vous au [384](#). Sinon rendez-vous au [374](#).

## 295

Golspiel profite de la situation pour inciter la plupart des soldats de l'Usurpateur à rejoindre ses mercenaires. Lorsqu'il a complété l'effectif de ses troupes d'environ trois mille hommes, il entreprend de réprimer cruellement toute émeute, jetant en prison de nombreux Orques. Vous comprenez, mais trop tard, qu'il détient maintenant le pouvoir de fait, sans pour autant vous avoir détrôné. Le mécontentement grandit lorsqu'il commence à extorquer de l'argent à la population. Vous perdez 2 points de Popularité. Rendez-vous au [3](#).

## 296

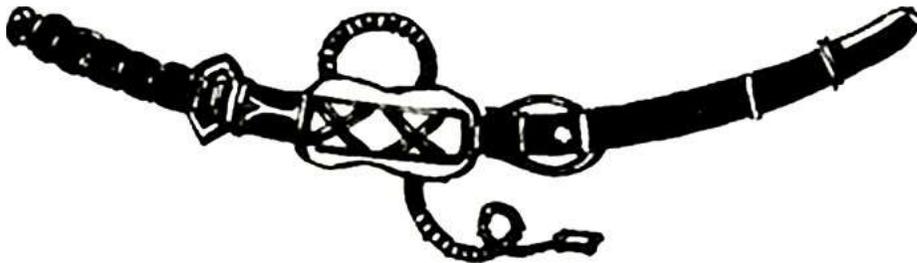
Vous vous préparez à vous défendre farouchement. Le Grand Maître dégaine à la vitesse de l'éclair puis balaie l'air du fourreau de son épée. Un mince nuage de poudre et de liquide jaillit alors vers votre visage. Si vous possédez la discipline de l'Acrobatie, rendez-vous au [284](#). Sinon, tout ce que vous pouvez faire est d'essayer de vous protéger les yeux. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [308](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [320](#).

## 297

Vous décidez de suivre le conseil du Surintendant et de conserver Perdigan et son Ordre du Lotus Jaune à votre service. Cela provoque aussitôt un torrent de protestations que la rumeur de l'approche imminente d'une armée venue du Rift fait rapidement passer au second plan. Vous perdez pourtant 2 points de Popularité. Si votre Popularité est maintenant égale ou inférieure à zéro, rendez-vous au [315](#). Si elle est encore au-dessus de zéro, rendez-vous au [407](#).

## 298

Le Cyclope grogne faiblement, puis jette sa massue et tombe à genoux. Vous vous approchez doucement de lui et vous lui assenez un violent coup de pied en Cheval Ailé qui lui brise le cou. Le monstre s'écroule instantanément sur le dos, mort. Après avoir repris votre souffle et pansé vos blessures, vous examinez la grotte. Allez-vous fouiller dans le tas d'objets empilés dans un coin (rendez-vous au [274](#)) ou quitter les lieux et reprendre le sentier (rendez-vous au [286](#))?



## 299

Aussi vif qu'un cobra, vous déséquilibrez Parsifal qui tombe lourdement sur les nattes de jonc. Il hurle aussitôt aux deux moines de vous tuer. Leur fidélité au Grand Maître date de longtemps et ils n'hésitent pas. L'un des moines s'élance pour vous frapper d'un Tigre Bondissant. Allez-vous tenter de parer ce coup de pied (rendez-vous au [129](#)) ou assener un coup mortel sur la nuque de Parsifal encore à terre (rendez-vous au [359](#)) ?

### 300

Vous vous précipitez pour l'attaquer mais la prêtresse recule brusquement en hurlant :

— Tu n'es pas un habitant de cette ville, immonde chien !

Puis elle agite bizarrement les mains dans votre direction. Un faisceau de fils brillants jaillit alors de ses doigts et commence à couvrir la pièce d'une sorte de toile d'araignée. Vous tentez de passer sous la toile avant qu'elle ne soit trop importante. Votre défense est de 7. Vous n'avez aucun moyen de parer cette attaque. Si la toile vous touche, rendez-vous au [350](#). Si vous parvenez à l'éviter, rendez-vous au [336](#).

### 301

— Mes hommes sont à ton service, Ninja. Hum... Si vous vous souvenez, nous avons conclu un marché... Mais laissons cela pour l'instant. Je veux simplement dire que je suis un homme riche qui connaît bien cette ville. Tout le monde sait que les coffres du Trésor sont vides. Je peux les remplir. Je connais bien la société et cela me fait plaisir de vous offrir mes services comme Conseiller. Vous verrez que les difficultés auxquelles vous devez faire face sont nombreuses — plus nombreuses encore que vous ne pouvez imaginer. J'ai vécu la dure période de règne du tyran et je sais comment faire tourner les choses à mon bénéfice. Argent, influences, conseils, relations, je vous offre tout cela ! En voulez-vous ? 11 sourit, sûr de lui, les yeux presque invisibles dans les replis gras de ses joues. Indubitablement, ce type est malin. Il a dû se constituer une petite fortune aux temps où l'Usurpateur rançonnait la cité. Allez-vous l'inviter à entrer dans la Chambre de l'Etoile (rendez-vous au [351](#)) ou rejeter sa candidature (rendez-vous au [321](#)) ?

### 302

Vous bondissez dans les airs, vous exécutez un double saut périlleux par-dessus les flammes et vous atterrissez légèrement sur vos pieds. Vous lisez dans son regard vide un éclair de ruse. Sammaël se ramasse alors sur lui-même pour vous sauter dessus. Vous avez juste le temps de lui lancer un Shuriken avant qu'il bondisse. Sa défense est de 7. Que vous l'ayez ou non touché, il atterrit devant vous, toutes griffes dehors, prêt à vous lacérer. A liez-vous le frapper d'un Eclair Brisé (rendez-vous au [314](#)), d'un Tourbillon (rendez-vous au [324](#)) ou d'une Patte du Tigre (rendez-vous au [338](#)) ?

### 303

Si Force Gwyneth est morte, ou que vous ne vouliez pas encourager ses éventuelles ambitions en lui offrant une position dominante, personne d'autre qu'elle n'est capable de prendre en charge les Palaches de Dama et d'organiser le Guet dans un si bref laps de temps. Retournez au [293](#) et recommencez votre choix. Dans le cas contraire, Force Gwyneth va commander personnellement le Guet avec d'excellents résultats. Au coucher du soleil, l'ordre est rétabli dans la ville. De plus, l'impartialité et le sens de la justice qu'ont montrés ses Palaches en arrêtant les malfaiteurs augmentent aussitôt votre popularité. Vous gagnez 1 point de Popularité. Au cours de la décade suivante, vous vous rendez compte que Gwyneth est de taille à surmonter ce genre de difficultés. Si, grâce à elle, Irsmun devient une des villes les plus sûres du Manmarch, dans laquelle il redevient possible de se promener la nuit, sans risque, dans les rues, vous allez devoir payer une forte somme en or. Rendez-vous au [353](#).

### 304

En une fraction de seconde, vous avez déjà placé une Fléchette Empoisonnée sur votre langue et soufflé violemment. La Fléchette se plante dans le visage du Ninja, juste au-dessous de l'œil droit. Un coup parfait. Le Ninja se raidit sous la piqûre.

— Quel est ce tour-là ? s'exclame-t-il.

Il arrache la Fléchette puis en examine la pointe.

— Du venin de poisson-araignée ! Que le Tigre et toi soyez maudits !

Il s'écroule par terre, pris de spasmes convulsifs. Peut-être n'est-ce que le vent, mais il vous semble l'entendre murmurer dans son agonie : « Mais tu es vraiment un Ninja ! » Rendez-vous au [316](#).

### 305

Lorsque vous comprenez ce qui se passe, il est déjà trop tard. Perdigan est une ennemie impitoyable, sournoise et fourbe. Au lieu de maintenir le calme, l'Ordre du Lotus Jaune fait tout pour exciter le mécontentement de la population jusqu'à ce que la contre-révolution balaie la ville comme une lame de fond. Après avoir lutté vaillamment, vous êtes fait prisonnier, ce qui met un terme à votre aventure.

### 306

Le Seigneur des Elfes secoue la tête :

— Ton offre est appréciable. Nous ne connaissons pas grand-chose de ces contrées du Nord et nous n'y sommes même pas allés, sauf peut-être une fois en un siècle pour aller voir nos lointains cousins. Mais ce n'est pas à nous, Elfes, de nous mêler des affaires des hommes. Comme tu sembles être un homme bon, nous ne te ferons aucun mal... mais nous ne pouvons pas t'aider ! Tu es libre de traverser notre forêt.

Sur ces mots, les Elfes s'éloignent et s'enfoncent dans la forêt. Vous haussez les épaules, un peu déçu de leur attitude, et vous poursuivez votre chemin à travers bois. Un jour et une nuit passent sans incident — comme si les habitants de la forêt évitaient soigneusement de vous rencontrer, bien que vous vous déplaciez aussi silencieusement qu'une panthère. Mais cela vous

permet néanmoins de vous reposer, et de récupérer 2 points d'endurance. Au sortir de la forêt, vous arrivez enfin sur le rivage de la Mer Élémentaire. A près d'un demi-mille au large, vous apercevez alors une petite île. Vous espérez qu'il s'agit bien de celle dont vous a parlé le Grand Maître des Ombres. Vous êtes un bon nageur et cette distance ne saurait vous effrayer si, entre l'île et vous, ne se déchaînait parfois la Mer Élémentaire. Normalement calme, elle a de brutales et soudaines convulsions et elle explose alors en geysers et jaillissements qui, tel un mur liquide, déferlent à toute vitesse à la surface avant de disparaître à nouveau. Ce sont les Eaux Élémentaires. Vous prenez une profonde inspiration puis, après avoir adressé une courte prière à Kwon, vous plongez et vous nagez vigoureusement en direction de l'île. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [54](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [74](#).

### 307

Au moment où vous vous approchez de la porte, Parsifal se remet debout à une vitesse surprenante. Perdigan également s'est relevée et fait d'étranges gestes. Allez-vous sortir précipitamment de la Chambre de l'Etoile (rendez-vous au [149](#)) ou attendre de voir ce qui va se passer (rendez-vous au [159](#)) ?

### 308

Un jet de poudre et de produits chimiques atteint vos bras et votre capuchon mais sans toucher vos yeux. Vous reculez rapidement sous les coups de votre adversaire mais il parvient quand même à vous blesser à la jambe. Lorsqu'il se rend compte que vous n'êtes pas du tout aveuglé, il s'arrête et vous fixe longuement, impénétrable. Puis il abaisse son épée et murmure: «In O Musubi. » Vous restez paralysé, ensorcelé. Un silence de mort tombe sur la pièce. Le Grand Maître regarde fixement devant lui et joint les mains. Puis il commence à les frotter l'une contre l'autre et à tracer neuf signes devant lui, ponctuant chacun d'un grognement sourd et guttural, comme s'il se servait de sa Force Intérieure. La pièce est alors brutalement plongée

dans l'obscurité et vous ressortez immédiatement de votre apathie, aussi vif qu'auparavant. Le Grand Maître de l'Ombre a sans doute utilisé les ressources d'une quelconque magie Ninja qui vous est inconnue pour créer cette obscurité. Tendus, vous vous déplacez lentement dans la pièce, aussi silencieusement que possible. Il fait complètement noir et votre adversaire peut être n'importe où. Vous écarquillez les yeux pour tenter de le repérer, mais en vain. Vous en avez des frissons dans le dos quand vous songez à l'adversaire que vous combattez. Le Grand Maître de l'Ombre est un Maître dans la discipline du Innin — la discipline du Silence et de l'Ombre secrète —, particulière aux Ninjas de la Voie du Scorpion. L'inscription gravée au-dessus de l'entrée vous revient soudain à l'esprit : « Que la nuit soit ton amie et que l'obscurité te soit manteau d'invisibilité. » Ici, dans l'ancre du Grand Maître, vous êtes largement désavantagé. Vous n'entendez absolument rien, comme si vous étiez seul. Soudain, vous concentrez votre esprit sur un point au centre de votre poitrine car vous sentez quelque chose vous toucher. Allez-vous frapper d'un Poing de Fer (rendez-vous au [332](#)) ou glisser en avant en exécutant une Queue du Dragon (rendez-vous au [344](#)) ?

### 309

Parsifal ne peut rien faire contre le Shuriken en raison du sortilège que lui a lancé Perdigan. Le visage déchiré et couvert de sang, complètement défiguré, il s'écroule sur le sol où vous l'achevez d'un coup précis sur la nuque. Dans la mort, ses traits reprennent leur apparence naturelle — ceux de Mandrake, le Maître de la Guilde des Assassins. Tout s'est passé tellement vite que vos gardes du corps ont à peine eu le temps de réagir. Cependant, ils vous entraînent rapidement dans vos appartements privés tandis que les Conseillers — y compris Perdigan, malgré tout très surprise — quittent la Chambre de l'Etoile. Vous êtes assez satisfait de constater que vos réactions ne se sont pas ralenties, même si cette fois vous avez plus fait confiance à votre intelligence qu'à vos capacités physiques. Le déguisement de Mandrake était parfait ; sans l'aide de Perdigan, vous seriez déjà mort. Vous lui faites parvenir un message de

remerciement et vous ordonnez à vos serviteurs de préparer un banquet pour célébrer l'événement. Rendez-vous au [419](#).

### 310

Votre calcul est parfait et vous parvenez à éviter le rocher sans tomber de l'arche. Le Cyclope gronde de rage. Vous vous précipitez dans sa direction. Il soulève alors sans effort un nouveau rocher et le lance sur vous. Cette fois, vous tentez de vous élancer le plus en avant possible pour éviter le projectile. *Tentez votre Chance* — vous vous ajoutez 1 point pour cette fois seulement. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [106](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [118](#).

### 311

Lorsque vous étiez passé par les labyrinthes du Palais pour surprendre l'Usurpateur, un loup-garou vous avait attaqué. Aujourd'hui, la présence de Golspiel devant le trône vous rappelle que le loup-garou vous avait avoué que le marchand l'avait envoyé pour vous tuer. Vous aviez pu vaincre la créature surnaturelle mais, merci Golspiel, il est possible que vous ayez attrapé sa maladie et que vous soyez, une belle nuit, transformé soudain en lycanthrope hurlant à la pleine lune. Allez-vous ordonner aux moines d'enfermer le marchand dans ce même donjon (rendez-vous au [361](#)), le faire juger le lendemain pour haute trahison (rendez-vous au [371](#)) ou entendre ce qu'il a à vous dire (rendez-vous au [381](#))?

### 312

Lorsque vous avez fini de raconter vos aventures, la jeune Elfe dit d'un air solennel : — Que c'est terrible que tu sois obligé de prendre cette « chose » de Nullaq, maudite et maléfique. Je ne connais pas ces pays d'au-delà de la Mer Intérieure dont tu viens, et je n'ai jamais entendu non plus ce nom de « Ninja » que tu emploies, si ce n'est, vaguement, dans des légendes qui parlent d'un groupe d'assassins qui vénèrent le Mal sous toutes ses formes. Mais je crois cependant en ton histoire car je te sens

sincère. Malheureusement, je ne peux pas faire grand-chose pour t'aider. Je crois même que je n'ai pas le droit d'aider un fidèle de Kwon le Rédempteur car ses fidèles ne cherchent qu'à imposer sa loi à ceux qui vivent libres. (Elle plisse soudain le front en signe de réflexion :) Pourtant, comme tu as beaucoup de courage et grand cœur et que tu m'as sauvé la vie, je te nomme Ami des Elfes. Ninja, puisses-tu vivre à jamais heureux. Vous avez la vague impression qu'elle vient de prononcer un quelconque sortilège car vous sentez soudain un bien-être extraordinaire envahir votre esprit. Elle vous sourit chaleureusement, puis conclut :

— Maintenant, je dois partir. J'ai beaucoup à dire au temple.

Elle se retourne et se dirige vers le blanc édifice. Vous entrez alors dans la ville où vous trouvez un peu plus tard une vieille étable dans laquelle passer la nuit. Vous vous levez à l'aube et vous vous dirigez vers le port. Il est presque désert. Vous remarquez alors un petit bateau à voile amarré au quai. Comme personne ne le surveille, vous sautez dedans et vous appareillez aussitôt pour la pleine mer. Une fois sorti du port, vous vous dirigez à l'est vers le soleil levant et les redoutables Crocs de Nadir. Rendez-vous au [79](#).

### 313

Vous remerciez chaleureusement Golspiel. Effectivement, cela coûte cher de financer et d'équiper le Guet pour une ville de l'importance d'Irsmun. Golspiel est de toute manière très riche. Peu après, les pillards sont assez brutalement chassés des rues par Antocidas le Borgne et ses mercenaires. Il semble tout à fait capable de supprimer toute opposition. Cependant, au cours de la décennie suivante, vous commencez à entendre parler de pots-de-vin et de trafics. Il semble en effet que Golspiel se fasse verser par les riches citoyens d'importantes sommes d'argent en prétextant qu'ainsi ils ne risqueront pas d'être accusés sans réels motifs. De plus, la population commence à détester les mercenaires. Vous êtes pourtant maintenant obligé de dépendre

d'eux pour votre protection. Vous perdez 2 points de Popularité. Rendez-vous au **353**.

### **314**

Vous frappez rapidement au nez puis au cou.

SAMMAEL

DEFENSE contre l'Eclair Brisé : 8

ENDURANCE:14

DOMMAGES: 1D + 3

S'il a moins de 4 points d'ENDURANCE, rendez-vous au **354**. Sinon il tente de vous déchirer la gorge de ses dents acérées. Votre DEFENSE est de 7. Si vous êtes encore vivant, allez-vous riposter du poing, en Patte du Tigre (rendez-vous au **338**), tenter une mise à terre en Tourbillon (rendez-vous au **324**) ou donner de nouveau un coup de pied (retournez au début de ce paragraphe) ?

### **315**

La population en a assez. Déçue par votre incapacité à gouverner avec sagesse et vigueur, l'opinion publique se déchaîne contre vous. Des agitateurs en profitent pour attiser les rancœurs tandis que de nombreux pamphlets vous accusent de faiblesse, d'injustice, de favoritisme et de tromperie envers le peuple, sans parler d'autres innombrables méfaits que Ton vous attribue. Vous êtes d'ailleurs en train de lire un de ces articles scandaleux lorsque des prêtres de Némésis pénètrent dans le Palais. Personne ne fera rien pour vous. Après une lutte désespérée, vos gardes du corps sont massacrés et vous êtes emmené pour subir le supplice de la roue, jusqu'à ce que mort s'ensuive.

### **316**

Vous rampez prudemment dans l'obscurité. Tout est étrangement calme et silencieux. Vous parvenez enfin au pied du muret de pierres qui entoure le village. Vous le franchissez

aisément puis vous restez un moment accroupi dans l'obscurité pour examiner le terrain, attentif au moindre bruit. Mais tout est tranquille. Vous vous glissez alors dans le village, aussi invisible que possible. Vous évitez soigneusement de passer dans le cercle de lumière des lanternes qui sont accrochées à l'extérieur de quelques maisons. Enfin, vous vous trouvez au centre du village, à proximité du puits. Vous vous faufilez à l'intérieur et vous descendez lentement — le dos contre la paroi, les jambes appuyées de l'autre côté. Il fait noir comme dans un four et vous n'avez, pour vous guider, qu'un faible éclat jaune qui luit au-dessous. A mesure que vous vous en approchez, vous distinguez mieux l'ouverture d'un tunnel latéral creusé dans la paroi, près de dix mètres au-dessus de l'eau. Aussi silencieusement que possible, vous pénétrez alors dans cette galerie où vous pouvez heureusement tenir debout. Le tunnel est fermé à l'autre extrémité par une porte en bois. Grâce à une lanterne, vous reconnaissez en frissonnant un grand scorpion rouge émergeant d'un tourbillon, peint sur la porte au-dessus de laquelle vous lisez : « Que la nuit soit ton amie et que l'obscurité te soit manteau d'invisibilité. » En examinant attentivement la porte, vous remarquez bientôt un petit enfoncement à l'endroit où devrait se trouver normalement une poignée, comme une serrure circulaire. Si vous possédez un Anneau du Scorpion, rendez-vous au [376](#). Si vous n'avez pas cet Anneau mais que vous possédiez la discipline du Crochetage des Serrures, rendez-vous au [388](#). Si vous ne possédez ni l'un ni l'autre, rendez-vous au [400](#).

### 317

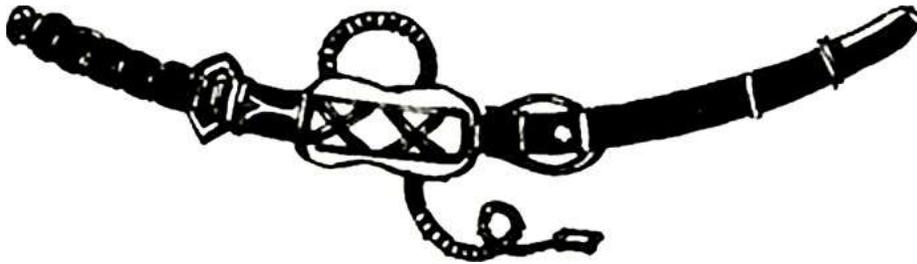
Force Gwyneth se lève alors brusquement : — L'Ordre du Lotus Jaune est un groupe de personnages malfaisants qui ont bénéficié de grands pouvoirs pendant le règne de l'Usurpateur. Leur seul but est de monter le peuple contre vous et vos lois en jouant de la haine, de la méfiance et de la peur. De plus, Perdigan n'est absolument pas digne de confiance, elle est trop dangereuse pour que vous la gardiez près de vous. Abolissez l'Ordre, Majesté. Sur ces paroles, Force Gwyneth s'incline et se rassoit. Retournez au [217](#).

### 318

Soudain, dans l'obscurité liquide, quelque chose d'épais et de visqueux vous entoure les jambes. A votre contact, l'étreinte se resserre aussitôt, beaucoup trop forte pour que vous parveniez à vous en libérer. Le Draken n'a aucun mal à vous attirer dans sa gueule où son bec vous coupe en deux. La mort est instantanée.

### 319

Vous vous agenouillez lentement devant Parsifal. Vous n'avez pas encore achevé votre mouvement que vous le voyez tirer une canne-épée de sous ses vêtements, découvrant une poitrine étonnamment musclée. Vous vous jetez rapidement de côté lorsque de l'acide jaillit brusquement de la pointe de son arme. Votre DEFENSE est de 5. Si vous parvenez à éviter le jet d'acide, rendez-vous au [369](#). Sinon rendez-vous au [379](#).



### 320

Vous n'êtes pas assez rapide. Du poivre rouge et de l'acide s'infiltrèrent sous vos paupières et vous brûlent atrocement les yeux. Tout en reculant, vous avez beau les frotter vigoureusement, la douleur est trop insupportable pour que vous parveniez à les rouvrir. Ainsi aveuglé, vous faites une cible facile. Vous tachez alors de vous repérer aux bruits et vous réussissez à parer les premiers coups d'épée. Mais la lutte est par trop inégale. Le Grand Maître parvient à vous toucher au ventre et enfonce le fer jusqu'à la garde. Vous n'êtes pas encore tombé sur le sol qu'il vous a déjà tranché la tête d'un revers de sa canne-épée.

### 321

Le gros marchand ne semble pas trop déçu. C'est pourtant en vous fixant d'un regard dur qu'il ajoute :

— Je pense que vous vous souvenez encore de notre accord passé... au sujet des impôts et des patentes. Je vous prierai donc de m'accorder rapidement audience, Majesté.

Sur ces mots, il se retire enfin. Rendez-vous au [331](#).

### 322

Vous vous glissez entre ses bras et vous le frappez vigoureusement d'un coup de pied au plexus, que vous doublez d'un coup de talon sur le nez. Si vous possédez la discipline du Yubi-Jutsu, le Brise-Nerfs, vous pouvez ajouter 2 points aux dommages que vous lui infligez.

CYCLOPE A CORNE defense contre l'Eclair Brisé : 7 endurance : 19 dommages : 1D + 3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 70. Si le Cyclope est encore vivant, il tente alors de vous frapper la tête de son poing massif. Vous tentez de l'éviter en vous baissant rapidement. Votre defense est de 7. Si vous êtes encore vivant, allez-vous tenter une Queue du Dragon (rendez-vous au [346](#)), un Poing de Fer (rendez-vous au [334](#)) ou un autre coup de pied (retournez au début de ce paragraphe).

### 323

Vous demandez à Perdigan de prendre les mesures qui lui sembleront nécessaires pour rétablir l'ordre. Vous ajoutez aussitôt que vous tenez à ce que les prisonniers soient bien traités.

— Naturellement, Majesté, répond-elle en hochant la tête, avant de s'éloigner dans des froissements de tissu.

L'Ordre du Lotus Jaune se montre remarquablement efficace pour repérer les fauteurs de troubles et les pilleurs. Pourtant, à aucun moment, les forces dirigées par Perdigan n'obtiennent le concours de la population qui continue de la surnommer « la Bâtarde du Diable ». En fait, vos relations avec l'Ordre du Lotus Jaune sont si mal vues que, au cours de la décade suivante, les troubles reprennent épisodiquement. Vous perdez 2 points de Popularité. Rendez-vous au **353**.

### 324

Vous tentez de lui saisir le poignet et de faire basculer Sammaël par-dessus votre hanche.

#### SAMMAEL

DEFENSE contre le Tourbillon : 6

ENDURANCE:14

DOMMAGES : 1D + 3

Si vous y parvenez, au moment où il commence à se relever, vous pouvez de nouveau le frapper soit d'un coup de pied (rendez-vous au **314**), soit d'un coup de poing (rendez-vous au **354**), en bénéficiant de 2 points supplémentaires pour cette attaque. Si vous échouez dans votre mise à terre, Sammaël vous saisit à la gorge de ses pattes griffues et tente de vous étrangler. Votre DEFENSE est de 5. Si vous êtes encore vivant, vous pouvez encore frapper du poing (rendez-vous au **338**) ou du pied (rendez-vous au **314**).

### 325

Vous revenez juste du Temple de Kwon — où, ayant imploré l'aide du Rédempteur, vous n'avez obtenu que le silence pour réponse ! —, lorsque Perdigan se présente au Palais pour audience. Si, après avoir demandé à vos gardes du corps de se rapprocher de vous, vous donnez l'ordre de l'amener dans votre bureau, rendez-vous au **335**. Si, en revanche, vous lui faites dire

de ne jamais venir au Palais sans que vous l'ayez convoquée, rendez-vous au [345](#).

### 326

La jeune Elfe hoche lentement la tête : — Comme tu voudras ! Je ne pense pas que tu aies de mauvaises intentions car ton cœur est bon. Je resterai pour toujours ton obligée. J'espère que tu seras récompensé de tes efforts, quels qu'ils soient. Adieu ! Vous la suivez un instant des yeux tandis qu'elle se dirige vers le temple éclatant de blancheur. Vous retournez ensuite en ville où vous trouvez un peu plus tard une vieille étable dans laquelle vous passez la nuit. Vous vous levez à l'aube et vous vous dirigez vers le port. Il est presque désert. Vous remarquez alors un petit bateau à voile amarré au quai. Comme personne ne le surveille, vous sautez dedans et vous appareillez aussitôt pour la pleine mer. Une fois sorti du port, vous vous dirigez à l'est vers le soleil levant et les redoutables Crocs de Nadir. Rendez-vous au [79](#).



## 327

Aujourd'hui, Perdigan est habillée d'un manteau de laine bleu marine et coiffée d'un petit chapeau de paille tressée. Son visage est pâle, seul le creux de ses joues est poudré de rouge. Elle parle calmement mais sur un ton grave.

— Votre Majesté est en grand danger. Je ne peux rien dire maintenant, mais si vous voulez bien m'accorder une audience privée un peu plus tard, je vous expliquerai l'importance que peut avoir, pour vous, l'Ordre du Lotus Jaune. Si je le faisais aujourd'hui, je ferais courir de trop grands risques à Votre Majesté. Aussi, je vous demande instamment de ne pas dissoudre l'Ordre.

Elle vous regarde d'un air implorant. Retournez au [217](#).

## 328

Au dernier moment, vous parez le coup du bras et le manche de bois se brise contre vos Manches de Métal, la lame arrêtée net à quelques centimètres de votre poitrine. Le Ninja appuie alors de tout son poids. Vous luttez pied à pied, en mettant toutes vos forces dans la bataille pour tenter de le faire reculer. La sueur coule sur votre front. Mais le Ninja, plus puissant que vous, commence à gagner du terrain. Vous fléchissez sous son poids et la lame se rapproche dangereusement. Vous risquez alors le tout pour le tout. Vous dégagez votre poing droit et vous le frappez violemment au visage, en Poing de Fer. La DEFENSE du Ninja est de 7. Si vous utilisez votre Force Intérieure, vous pouvez vous ajouter 2 points supplémentaires pour cette attaque. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [352](#). Sinon rendez-vous au [364](#).

## 329

Sans prévenir, vous passez à l'attaque. Vous bondissez à travers la pièce puis vous sautez à pieds joints sur Parsifal au moment précis où il tente de sortir une canne-épée de sous son habit. Bien que surpris, réagit à votre Assaut avec une vitesse

incroyable. Pourtant, sa DEFENSE contre votre coup de pied n'est que de 6. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [339](#). Sinon rendez-vous au [349](#).

### 330

Le Shuriken se plante dans le palais du dragon. Il s'immobilise aussitôt de douleur, vous laissant ainsi le temps de plonger sur le côté. Vous entendez alors un hurlement de rage au moment où Paladin charge le dragon, sa brillante épée immaculée levée haut. Le dragon se retourne rapidement pour lui faire face mais Paladin a déjà enfoncé son épée jusqu'à la garde entre deux écailles du monstre. Du sang épais et noir jaillit de la plaie béante. Le dragon recule encore en rugissant de douleur. Paladin en profite aussitôt pour lui planter l'épée dans le ventre. Le dragon tente vainement de s'échapper mais Paladin ne lâche pas sa proie. En trois coups d'épée, il tranche encore une aile et conclut rapidement. Personne n'a jamais vu un dragon de cette taille battu si facilement par un homme. Voyant cela, les autres dragons renoncent à leur attaque et fuient à tire-d'aile, abandonnant de nombreux morts sur le sol. Rendez-vous au [360](#).

### 331

Les portes s'ouvrent alors largement sur un étrange personnage dégingandé, vêtu d'une robe jaune et fripée qui pendouille sur ses genoux cagneux. C'est le Démagogue. Cet homme, qui possède le nez le plus impressionnant que vous ayez jamais vu, a su captiver l'imagination des gens simples grâce à ses talents d'orateur et au regard passionné que jettent ses yeux noirs, brûlant d'un feu étrange. Il s'arrête devant le trône et entame une de ces harangues dont il a le secret. Puis il se reprend et tombe brusquement à genoux :

Grand Suzerain, Ninja, je salue en toi le souverain bénéfique qui a su rendre au peuple ses droits légitimes...



331 *Les portes s'ouvrent sur un étrange  
personnage dégingandé : le Démagogue !*

Il semble vous contempler avec adoration puis il bondit brusquement sur ses pieds et poursuit d'un air excité.

... Cette cité peut devenir l'un des plus beaux fleurons de l'humanité, une ville que célébreraient toutes les races du monde d'Orb. Avec le soutien de la population, tout te sera possible : de nouveaux logements, de nouvelles richesses, la santé et le bonheur pour tous. Avec l'aide des citoyens de cette ville, ton règne peut s'inscrire dans les annales de l'histoire comme le Siècle des Lumières, celui d'un Despote Eclairé et Magnanime. Je suis la clé de cette aide, Ninja, moi, ton humble serviteur et néanmoins représentant de ce peuple qui est le sang et la vie d'Irsmun...

Il s'arrête un instant pour reprendre son souffle et vous décidez de prendre votre décision assez rapidement pour qu'il n'ait pas le temps de commencer un autre discours. Allez-vous demander au Démagogue de faire partie de la Chambre de l'Etoile (rendez-vous au [391](#)) ou le renvoyer (rendez-vous au [401](#))?

### **332**

Vous frappez du poing mais vous ne touchez que le fourreau de l'épée, qui tombe aussitôt sur le sol. Vous comprenez que le Grand Maître a dû le poser en équilibre à la pointe de son arme pour vous induire en erreur quant à sa propre position. Soudain, vous percevez un courant d'air et, presque immédiatement, vous sentez une cuisante douleur. Vous êtes blessé à la cuisse. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant, vous savez maintenant que le Grand Maître se trouve juste devant vous. Allez-vous frapper d'un Cheval Ailé à hauteur de la tête (rendez-vous au [356](#)) ou d'un coup de pied bas, à hauteur des cuisses (rendez-vous au [368](#)) ?

### **333**

Le Surintendant part aussitôt prendre les dispositions nécessaires à la reconstitution du Guet de l'Usurpateur, en évitant cependant soigneusement de réengager les officiers les

plus haïs. Sa tactique se révèle très efficace car les pillages cessent dès avant la tombée de la nuit. Mais, en revanche, la population n'est pas très satisfaite car elle s'aperçoit rapidement que, malgré la révolution, les fidèles de Némésis sont déjà revenus aux postes clés. Vous faites savoir que le Surintendant n'est responsable que devant vous. Cela n'empêche pourtant pas les manifestations de reprendre quelques jours plus tard. Vous perdez 2 points de Popularité. Rendez-vous au [353](#).

### 334

Au moment où il s'élançe pour vous éventrer de sa corne, vous tombez sur un genou et vous tentez de l'atteindre au visage d'un Poing de Fer. Si vous possédez la discipline du Yubi-Jutsu, le Brise-Nerfs, vous pouvez ajouter 2 points aux DOMMAGES que vous lui infligez.

#### CYCLOPE A CORNE

DEFENSE contre le Poing de Fer : 6

ENDURANCE : 19

DOMMAGES : 1D + 3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [70](#). Si le Cyclope vit encore, il tente alors de vous assommer contre le sol de l'un de ses énormes poings. Vous plongez vivement de côté. Votre DEFENSE est de 7. Si vous êtes encore vivant, vous pouvez riposter par une Queue du Dragon (rendez-vous au [346](#)), un Eclair Brisé (rendez-vous au [322](#)) ou de nouveau un coup de poing (retournez au début de ce paragraphe).

### 335

A votre grand étonnement, Perdigan est aujourd'hui vêtue de blanc — veste courte et pantalon — et chaussée de bottes noires. Avec ses cheveux relevés en chignon sur la tête et son visage maquillé, elle ressemble à un de ces jeunes acolytes qui servent à la chapelle de la Toute-Mere. Elle vous salue profondément et vous la priez de s'asseoir.

— Mes agents m'ont appris des nouvelles qui pourraient vous intéresser, Majesté.

Vous hochez la tête et elle poursuit :

— Nous avons découvert que votre tête est mise à prix pour une petite fortune. Un certain Mandrake, Maître de la Guilde des Assassins de la lointaine cité de Wargrave-Abbas, va tenter de vous assassiner. Elle prononce difficilement le nom de la cité mais ce qu'elle dit vous semble, malheureusement, bien possible. Vous hochez de nouveau la tête pour lui indiquer de continuer.

— Ce Mandrake aurait déjà quitté Wargrave. Le Maître de la Guilde, qui conduit les cérémonies en l'honneur de Torremalku le Tueur, se serait déguisé et vous recherche, Majesté.

— Autre chose ? demandez-vous.

— Oui, nous avons identifié certains des agitateurs qui exacerbent les passions contre vous. Ils ont été mis hors d'état de nuire...

— J'espère qu'ils ont été bien traités !

— Naturellement ! dit Perdigan avec un sourire qui contredit son affirmation.

Les preuves qu'elle vous apporte montrent toutefois qu'elle a choisi les hommes qu'il fallait. Elle sort et vous vous mettez à songer à Mandrake et à la valeur de l'Ordre du Lotus Jaune. Rendez-vous au [365](#).

## 336

Vous roulez sous le faisceau de fils gluants, puis vous vous relevez en frappant la prêtresse d'un Cheval Ailé au visage. Vous la touchez au menton et elle s'écroule en arrière, mouchée comme une chandelle. Vous ôtez rapidement les chaînes de la jeune Elfe, qui s'assoit un instant en soupirant de soulagement.

Sans perdre de temps, vous arrachez l'Amulette du cou de la prêtresse évanouie. A l'instant même où vous la touchez, un courant d'énergie psychique brûle votre esprit. Maléfique, le pendentif vous a envoûté. Vous perdez, pour toujours, 1 point de Force Intérieure ; vous ne pourrez avoir plus de 4 points de Force Intérieure à moins que vous ne trouviez la rédemption. Maudissant votre malchance, vous vous retournez vers la jeune Elfe. Le problème est maintenant de parvenir à vous échapper tous les deux car il n'est évidemment pas question de l'abandonner ici. Après avoir réfléchi au meilleur moyen de vous en sortir, vous demandez à la jeune fille d'enfiler la robe de la prêtresse. Elle s'empresse d'obéir et baisse même le capuchon sur son visage pour mieux dissimuler ses traits, trop caractéristiques. Quittant la pièce, vous traversez la grande salle où l'assemblée attend toujours le sacrifice suivant. Vous vous précipitez hors du temple. En vous voyant, les gardes de l'entrée hésitent un bref instant, trouvant sans doute bizarre qu'une prêtresse sorte en plein milieu d'une cérémonie, mais ne font finalement rien pour vous arrêter. Une fois en sécurité et loin du temple, l'Elfe vous fait signe de la suivre à travers les rues de la ville. Rendez-vous au [342](#).

### 337

Le Démagogue et Gristache, le Grand Prêtre du Temple d'Avatar, ont eu le temps de se concerter. Ils se tiennent maintenant tous deux en contrebas de la table ovale, sur l'estrade d'où peuvent s'adresser au Conseil ceux qui n'en font pas partie. Le Démagogue vous explique que la population d'Irsmun déteste autant l'Ordre du Lotus Jaune qu'elle haïssait auparavant l'Usurpateur. Puis Gristache se lance dans un long sermon où il est question de confiance mutuelle entre population et gouvernement. Il expose que la seule présence d'agents secrets pousse les gens à comploter, justement parce que vous semblez le redouter. Les deux hommes concluent évidemment en demandant la dissolution de l'Ordre du Lotus Jaune. Retournez au [217](#).

## 338

Vous le frappez des deux mains de chaque côté du cou.

### SAMMAËL

DEFENSE contre la Patte du Tigre : 7

ENDURANCE:14

DOMMAGES : 1D + 3

Si son ENDURANCE est maintenant inférieure à 4, rendez-vous au 354. Sinon il tente de vous éventrer de ses pattes griffues. Votre DEFENSE est de 6. Si vous êtes encore vivant, vous pouvez lui envoyer un coup de pied en Eclair Brisé (rendez-vous au [314](#)), exécuter une mise à terre en Tourbillon (rendez-vous au [324](#)) ou un autre coup de poing (retournez au début de ce paragraphe).

## 339

Vous avez eu raison d'attaquer. Votre adversaire est un *jeune* homme, mais certainement pas Parsifal.

Vous le frappez du talon puis, détendant l'autre jambe, vous le touchez successivement au bras et au visage. La canne-épée lui échappe des mains et s'envole dans un coin de la pièce. L'air sinistre, vous observez attentivement l'homme que vous avez assommé et désarmé. Vous comprenez soudain qu'il s'agit de Mandrake, le Maître de la Guilde des Assassins de la lointaine Wargrave-Abbas, celui qui vénère Torremalku le Tueur. Avant qu'il puisse récupérer ses esprits, vous l'achevez d'un coup violent porté sur la nuque. Vous êtes assez satisfait de constater que vos réactions ne se sont pas ralenties, même si cette fois vous avez plus fait confiance à votre intelligence qu'à vos capacités physiques. Le déguisement de Mandrake était parfait ; sans l'aide de Perdigan, vous seriez déjà mort. Vous lui faites parvenir un message de remerciement et vous ordonnez à vos serviteurs de préparer un banquet pour célébrer l'événement. Rendez-vous au [419](#).

## 340

Vous tentez de bloquer la lame mais le Ninja est trop rapide pour vous. Il parvient à la planter dans votre épaule. Aussitôt submergé par une vague de douleur atroce, vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant, le Ninja arrache son Kusarigama de votre plaie et s'apprête à frapper de nouveau. Mais cette fois, vous êtes prévenu. Au dernier moment, vous parrez le coup du bras et le manche de bois se brise contre vos Manches de Métal, la lame arrêtée net à quelques centimètres de votre poitrine. Le Ninja appuie alors de tout son poids. Vous luttez pied à pied, en mettant toutes vos forces dans la bataille, pour tenter de le faire reculer. La sueur coule sur votre front. Mais le Ninja, plus puissant que vous, commence à gagner du terrain. Vous fléchissez sous son poids et la lame se rapproche dangereusement. Vous risquez alors le tout pour le tout. Vous dégagez votre poing droit et vous le frappez violemment au visage, en Poing de Fer. La DEFENSE du Ninja est de 7. Si vous utilisez votre Force Intérieure, vous pouvez vous ajouter 2 points supplémentaires pour cette attaque. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [352](#). Sinon rendez-vous au [364](#).

## 341

Votre armée n'étant pas encore suffisamment préparée pour lancer une offensive contre les Fils du Rift, vous lui ordonnez de se contenter d'assurer la défense des remparts de la ville. Du coup, lorsque la horde maléfique traverse la rivière des Monstres et arrive en vue des tours de guet, toute la population est prête. Après de sanglants combats, les Elfes Noirs sont repoussés. A temps, car les Trolls des Cavernes, protégés par de grandes machines de siège couvertes de peaux, commençaient déjà à saper les fondations de la cité. Les assaillants reculent alors pour se regrouper. Ce n'est que le calme avant la tempête. Rendez-vous au [119](#).

## 342

La jeune Elfe vous conduit par un passage voûté dans un renforcement du mur. Ici, tout est calme et paisible, à l'écart du vacarme de la cité. Toujours sans dire un mot, elle vous fait entrer dans une cour où de nombreuses fleurs et quelques arbres ont été harmonieusement disposés. Un simple édifice blanc se dresse au centre. Une musique douce emplît l'air. L'Elfe se tourne alors vers vous et dit d'une voix tendre :

— Je ne saurai jamais assez te remercier pour ton

aide, mortel. Tu détiens d'étranges pouvoirs mais je ne crois pas que tu sois un adepte du Mal. Elle semble attendre une confirmation de votre part mais, voyant que vous ne répondez rien, elle poursuit :

— Mon nom est Lithelle. Voici le temple de Tanajla, le dieu de la Création et le Gardien du Royaume des Elfes. Ici, je serai en sécurité. Les adorateurs de Vile, cette abomination, auraient bien voulu raser cet endroit. Comme ils ne le peuvent pas, ils se contentent d'enlever certains d'entre nous. Et nous n'avons pas les moyens de protester. Oh, nous nous défendons comme nous le pouvons devant le Conseil mais, ici, dans l'Ile des Voleurs, notre voix est aussi insignifiante qu'une feuille dans le vent.

Elle s'interrompt un instant, puis reprend :

— Qui es-tu, toi qui m'as sauvé et qui sembles avoir tant besoin d'une Amulette de Nullaq ? Allez-vous lui raconter votre histoire (rendez-vous au [312](#)) ou vous contenter de lui souhaiter bonne chance en disant que vous n'avez pas le temps de rester avec elle (rendez-vous au [326](#)) ?

## 343

D'un coin discret derrière les fenêtres du balcon, vous écoutez le Démagogue, installé sur l'estrade du Héraut, au milieu de la Voie Royale, lancer des appels pressants à l'arrêt des pillages. En vain

! Les troubles se poursuivent toute la nuit, l'obligeant à parcourir les rues en invoquant le bon sens et la dignité. Finalement, au petit matin, les rues de la ville retrouvent le calme. Si votre décision de laisser le Démagogue créer un Guet civil se révèle sans doute populaire — et vous permet de gagner 1 point de Popularité —, elle est également assez peu judicieuse. Le maintien de l'ordre laisse encore à désirer.

Quelques semaines plus tard, vous apprenez que des fidèles de Vagar le Fourbe, tous voleurs et vagabonds, descendent du nord du pays et de Guilde-Grise-sur-la-Lande pour rapiner. Bientôt, il devient de nouveau dangereux de se promener la nuit dans les rues. En quelques décades, le désordre s'installe tandis que les pillages reprennent dans les quartiers les plus pauvres d'Irsmun, à la Lisière. Vous devez former un nouveau Guet. Retournez au [293](#) pour prendre l'avis d'un autre Conseiller.

### 344

Au moment où vous bondissez, le fourreau tombe à vos pieds et la lame d'une épée fend l'air exactement à l'endroit où vous vous trouviez quelques secondes auparavant. Vous l'avez échappé belle ! Vous comprenez alors que le Grand Maître avait posé le fourreau en équilibre à la pointe de son arme pour vous tromper quant à sa position réelle. Mais cette fois-ci, c'est vous qui avez l'avantage. Sans attendre, vous vous précipitez les deux pieds en avant pour le déséquilibrer. Vous entendez un cri de surprise, aussitôt suivi d'un bruit de chute. Puis la lumière revient brusquement. Momentanément aveuglé par la soudaine clarté, les yeux mi-clos, vous distinguez à peine votre adversaire qui se prépare, à cinq mètres de vous, à vous lancer son épée comme s'il s'agissait d'un javelot. Si vous possédez la discipline de l'Œil d'Aigle, rendez-vous au [380](#). Sinon rendez-vous au [392](#).

### 345

Deux jours après la visite de Perdigan, vous prenez connaissance de rapports selon lesquels des agitateurs professionnels diffusent

des informations mensongères sur vous pour vous déconsidérer auprès de la population. Ils insinuent, par exemple, que vous n'écoutez absolument pas l'avis de vos conseillers mais que vous leur imposez vos idées, qui sont souvent celles d'un étranger à la cité. Vous perdez 1 point de Popularité. Rendez-vous au [365](#).

### 346

Vous vous élancez en glissade et vous immobilisez ses jambes massives entre les vôtres, puis vous vous retournez rapidement. Mais le Cyclope est trop lourd, comme enraciné dans le sol et vous ne parvenez pas à le mettre à terre. Il éclate alors d'un rire énorme et vous frappe d'un coup de pied. Vous tentez bien de pivoter pour l'éviter mais son énorme talon vous atteint en pleine poitrine. Le souffle coupé, une côte probablement brisée, le coup a été porté avec une telle violence que vous êtes soulevé de terre et que vous allez atterrir dans un coin, sur un tas d'objets au rebut. Vous hoquetez de douleur. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant, vous avez juste le temps de vous relever pour affronter de nouveau le Cyclope qui s'est déjà rapproché de vous. Cette fois, allez-vous tenter un Eclair Brisé (rendez-vous au [322](#)) ou un Poing de Fer (rendez-vous au [334](#)) ?

### 347

Le Surintendant se lève en se drapant frileusement dans son vêtement noir.

— Aucun souverain ne peut se passer d'agents secrets, dit-il d'un air sombre. Bien sûr, nous ne pouvons nous prétendre les égaux d'un Vagar le Fourbe, d'un Hermetis ni même de Torremalku le Tueur. Pourtant, il est certain que personne d'autre qu'eux dans la cité n'est capable de faire échouer un complot contre Votre Majesté. Mais Perdigan n'a pas son égale lorsqu'il s'agit de découvrir ce qui se prépare dans l'ombre. Grâce à elle, vous êtes bien protégé, conclut-il en se raseyant. Retournez au [217](#).

## 348

La DEFENSE du dragon est de 7. Vous vous projetez, pied en avant, pour le frapper en pleine gueule, poussant un bref cri rauque au moment où vous déchargez toute votre Force Intérieure. Si vous touchez le dragon, rendez-vous au [270](#). Sinon rendez-vous au [180](#).

## 349

Vous avez raison d'attaquer. Votre adversaire est un *jeune* homme, mais certainement pas Parsifal. En frappant du talon sur le sol puis en détendant l'autre jambe, vous tentez de le frapper successivement au bras et à la tête pour le désarmer et le faire tomber par terre. Mais vous avez mal calculé votre coup et, même si vous touchez légèrement son visage, il a déjà riposté avec l'agilité d'une panthère. Vous vous apercevez soudain que ce n'est pas Parsifal mais qu'il s'agit au contraire de Mandrake, le Maître de la Guilde des Assassins de la lointaine Wargrave-Abbas, celui qui vénère Torremalku le Tueur. Suprêmement habile aux armes — de plus la lame de sa canne-épée porte votre nom gravé à côté d'une Rune du Sommeil Eternel —, il vous transperce le cœur sans hésiter. Vous mourez instantanément. Plus tard, lorsqu'on découvre votre corps dans un tas de vêtements sacrés, Mandrake est déjà loin...

## 350

Au moment où vous roulez sur le sol, vous trébuchez et vous vous empêtrez dans les fils gluants.

Vous êtes immobilisé en quelques secondes. L'énergie dégagée par la toile crépite en traversant votre corps puis se disperse enfin. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant, vous ne pouvez cependant pas bouger, pris dans la toile qui vous recouvre. Si vous possédez la discipline de la Mort Feinte, rendez-vous au [362](#). Sinon rendez-vous au [372](#).

### 351

— Je vous remercie, Majesté. Je vous servirai bien. Il se dandine et se pavane, gonflé de sa propre importance. Rendez-vous au [331](#).

### 352

Faisant appel à toute votre connaissance des arts martiaux pour rendre votre coup de poing aussi puissant que possible, vous frappez le visage du Ninja. Vous entendez distinctement un craquement lorsqu'il accuse le coup. Projeté en arrière, il tombe, roule sur lui-même puis se relève presque en même temps que vous. Le Ninja commence alors à faire tourner son arme autour de lui avec une habileté surprenante. Il se rapproche de vous. Allez-vous le frapper de loin d'un Eclair Brisé (rendez-vous au [268](#)) ou des Dents du Tigre (rendez-vous au [280](#)) ? Vous pensez en effet qu'il sera difficile de vous approcher suffisamment de lui pour tenter un coup de poing.

### 353

La séance de la Chambre de l'Etoile est close pour aujourd'hui. Vous dînez paisiblement, restant cependant attentif au bruit éventuel de manifestation autour du Palais. Mais les affrontements se déroulent hors de portée d'oreille. A la séance du lendemain, il faudra que vous pensiez à régler ces problèmes de maintien de l'ordre. Rendez-vous au [363](#).

### 354

Sammaël fait un gigantesque bond en arrière en hurlant de douleur. Accroupi, il bave de rage, grièvement blessé. Puis il se met à agiter ses pattes griffues. Le monceau d'ossements s'anime lentement sous vos yeux. Les cheveux dressés sur la tête, vous assistez à la reconstitution d'un squelette humain. Grinçant et craquant de toutes ses articulations, le squelette s'avance sur vous en claquant des mâchoires. Vous rassemblez tout votre courage et vous frappez le squelette d'un Cheval Ailé.

SQUELETTE ANIME  
DEFENSE contre le Cheval Ailé : 6  
ENDURANCE: 10  
DOMMAGES : 1D + 1

Si vous parvenez à le détruire, rendez-vous au [366](#). Sinon il tente alors de vous frapper de ses poings. Votre DEFENSE est de 7. Si vous êtes encore vivant, vous lui assenez rapidement un nouveau Cheval Ailé sur le crâne (retournez au début de ce paragraphe).

**355**

Force Gwyneth est non seulement une femme-soldat que les combats ont endurcie, mais également un fin stratège. Elle tente de vous convaincre que ce serait une folie de dégarnir les remparts pour aller se battre près du Rift. Elle comprend pourtant qu'elle doit se plier à la volonté du peuple. Alors, lorsque les forces du Mal s'éloignent — comme si elles fuyaient —, elle commande à ses troupes de les poursuivre. Mais, surgissant tout à coup par surprise, l'armée du Rift encercle les Palaches, qui se font héroïquement massacrer sur place. L'armée anéantie et Force Gwyneth tuée, plus rien ne peut empêcher les hordes maléfiques d'envahir la cité et d'en tuer tous les habitants. Vous n'échappez évidemment pas à leur appétit sanguinaire.

**356**

Vous ne frappez que le vide. C'est alors que le Grand Maître en profite pour vous planter son épée dans l'estomac. Vous mourez lentement, le ventre ouvert et baignant dans votre sang.

**357**

Quel avis allez-vous suivre ? Celui de Parsifal et de Force Gwyneth (rendez-vous au [367](#)), celui du Démagogue et de Gristache (rendez-vous au [377](#)), celui du Surintendant (rendez-vous au [387](#)) ou, en la faisant venir dans votre bureau, celui de Perdigan (rendez-vous au [397](#)) ?



358 *Antocidas le Borgne s'approche, mains écartées en signe de paix, puis il s'agenouille devant vous.*

## 358

Tout le monde se retire pour vous laisser seul dans la Salle du Banquet. Un bruit d'armure vous annonce l'arrivée du messenger. L'homme est très grand, près de deux mètres, et presque aussi large que haut. Son visage mat et anguleux est traversé du front à l'oreille d'une longue balafre et il porte un bandeau doré sur l'œil. Son armure souple de cuir bouilli est râpée et, vous ne savez pas pourquoi vos serviteurs lui ont permis de conserver son épée en votre présence. Il s'approche, mains écartées, paumes tournées vers le sol en signe de paix, puis s'agenouille devant vous.

— Mon maître Golspiel m'a chargé de vous dire qu'il souhaite faire un don de 10 Talents au Trésor,

Majesté. Dès qu'il sera remis en liberté, il vous les fera parvenir.

Un Talent représente le poids d'un homme en or pur. Le messenger de Golspiel, en fait Antocidas le Borgne, vous offre donc une fortune. Golspiel est, sans conteste, parmi les hommes les plus riches de la ville. Si vous acceptez sa proposition, le Trésor pourra subvenir largement aux besoins de la Couronne. Allez-vous annoncer à Antocidas que Golspiel va être immédiatement libéré (rendez-vous au [125](#)) ou qu'il n'est pas question de soustraire quelqu'un à la justice (rendez-vous au [135](#)) ?

## 359

Vous achevez votre victime d'un coup sur la nuque. L'homme est jeune et musclé. Vous avez tué un imposteur. Vous reconnaissez en effet Mandrake, le Maître de la Guilde des Assassins de la lointaine Wargrave-Abbas. Les gardes du corps qui ont été poussés à vous trahir par Mandrake se suicident aussitôt, incapables de vivre plus longtemps dans le déshonneur. Un peu plus tard, des festivités éclatantes célèbrent votre survie. Rendez-vous au [419](#).

## 360

Une fois le calme revenu, Parsifal s'approche de vous avec son fils, le bras passé autour des épaules du jeune garçon.

— Je ne te remercierai jamais assez d'avoir sauvé la vie de mon fils, étranger, dit-il. Tu as agi avec grand courage et très généreusement. Désormais, j'ai une dette éternelle envers toi. Que puis-je faire pour m'en acquitter ?

Il s'incline devant vous. Allez-vous lui demander une Amulette de Nullaq (rendez-vous au [410](#)) ou lui expliquez-vous qui vous êtes et ce que vous cherchez à faire (rendez-vous au [158](#)) ?

## 361

Deux moines vêtus de gris s'avancent sur Golspiel et le prennent chacun par un bras. — Vous n'avez pas le droit de me faire ça, Majesté. Si le Mal nous a pervertis, maintenant nous connaissons la lumière. Vous avez besoin de mon aide... Vous regretterez votre geste ! Je... je peux... Il continue de protester tandis qu'on l'emmène dans le donjon. Rendez-vous au [331](#).

## 362

Vous tombez presque instantanément en catalepsie. Vous cessez de penser et vous ralentissez votre cœur pour qu'on ne puisse plus entendre qu'un imperceptible battement. Comme dans un rêve, vous entendez alors quelqu'un dire : « Mort si vite ! Une honte, on n'a même plus le temps de s'amuser avec de tels adversaires ! » Puis suit un autre mot inintelligible et la toile se dissout aussi rapidement qu'elle s'était créée. Vous émergez aussitôt de votre coma artificiel et vous bondissez. La prêtresse, surprise, recule aussitôt mais vous parvenez cependant à lui porter au visage un coup de pied en Cheval Ailé. Touchée au menton, elle s'écroule en arrière, mouchée comme une chandelle. Vous ôtez rapidement les chaînes de la jeune Elfe, qui s'assoit un instant en soupirant de soulagement. Sans perdre de temps, vous arrachez l'Amulette du cou de la prêtresse évanouie. A l'instant

même où vous la touchez, un courant d'énergie psychique brûle votre esprit. Maléfique, le pendentif vous a envoûté. Vous perdez, pour toujours, 1 point de Force Intérieure ; vous ne pourrez avoir plus de 4 points de Force Intérieure à moins que vous ne trouviez la rédemption. Maudissant votre malchance, vous vous retournez vers la jeune Elfe. Le problème est maintenant de parvenir à vous échapper tous les deux car il n'est évidemment pas question de l'abandonner ici. Après avoir réfléchi au meilleur moyen de vous en sortir, vous demandez à la jeune fille d'enfiler la robe de la prêtresse. Elle s'empresse d'obéir et baisse même le capuchon sur son visage pour mieux dissimuler ses traits, trop caractéristiques. Quittant la pièce, vous traversez la grande salle où l'assemblée attend toujours le sacrifice suivant. Vous vous précipitez hors du temple. En vous voyant, les gardes de l'entrée hésitent un bref instant, trouvant sans doute bizarre qu'une prêtresse sorte en plein milieu d'une cérémonie, mais ne font finalement rien pour vous arrêter. Une fois en sécurité et loin du temple, l'Elfe vous fait signe de la suivre à travers les rues de la ville. Rendez-vous au [342](#).

### 363

Lorsque vous vous réveillez, le silence qui plane sur le Palais vous rappelle votre isolement et votre éloignement des habitants qui se promènent librement dans les rues animées. Vous soupirez avec amertume. Puis vos serviteurs vous aident respectueusement à revêtir le manteau brodé d'or que doit porter le Suzerain d'Irsmun lorsqu'il assiste aux séances du Conseil. Le Chambellan, en robe émeraude, reste à vos côtés pendant que vous prenez votre petit déjeuner et vous soumet une liste des problèmes à inscrire à l'ordre du jour de la session de la Chambre de l'Etoile. Si vous avez ordonné que Golspiel passe aujourd'hui en jugement ou si vous l'avez fait emprisonner, rendez-vous au [65](#). Sinon vous pénétrez à l'heure prévue dans la Chambre de l'Etoile, accompagné du Chambellan. Vous saluez l'un après l'autre vos Conseillers Privés. Rendez-vous au [75](#).

## 364

Vous frappez le Ninja au menton mais votre coup de poing n'est pas assez puissant pour être pleinement efficace. En fait, vous êtes trop près de lui pour pouvoir donner le maximum de votre force. La lame de son Kusarigama se plante dans votre cou. Un flot rouge jaillit de la blessure, et vous mourez, baignant dans votre propre sang.

## 365

La troisième séance de la Chambre de l'Etoile s'ouvre par un triste après-midi gris. Un serviteur, dégoulinant de pluie, vous apporte les messages qui avaient été jetés dans le Jardin du Palais. Aucun garde n'a pu prendre ou même voir les coupables. On vous y menace, vous annonçant que vos jours sont comptés. Allez-vous ordonner l'arrestation quotidienne de cinquante personnes choisies au hasard jusqu'à ce que les responsables soient trouvés ou qu'ils se dénoncent (rendez-vous au [375](#)) ou oubliez-vous l'incident (rendez-vous au [385](#)) ?

## 366

Le squelette s'écroule en un tas d'os brisés pour ne plus jamais se relever. Sammaël reste accroupi devant vous, sans bouger, mais vous remarquez soudain que son regard s'est mis à rougeoier. Vous n'avez que le temps de vous jeter au sol. Votre DEFENSE est de 6 et vous ne pouvez parer son Assaut magique. Si vous parvenez à l'éviter, rendez-vous au [378](#). Sinon rendez-vous au [390](#).

## 367

Vous ordonnez la dissolution de l'Ordre du Lotus Jaune. Perdigan devra se contenter de n'être qu'une simple prêtresse de Némésis. Sans aucun doute, votre décision se révèle populaire, pourtant la nouvelle de l'approche d'une armée de Fils du Rift vous empêche d'augmenter votre Popularité. Rendez-vous au [59](#).

### 368

Votre coup de pied atteint son but. Vous entendez un craquement affreux, aussitôt suivi d'un hurlement de douleur. Puis vous devinez que l'homme exécute un saut périlleux arrière pour se mettre à l'abri. Notez que le Grand Maître a perdu 3 points d'ENDURANCE. Puis la lumière revient brusquement. Momentanément aveuglé par la soudaine clarté, les yeux mi-clos, vous distinguez à peine votre adversaire qui se prépare, à cinq mètres de vous, à vous lancer son épée comme s'il s'agissait d'un javelot. Si vous possédez la discipline de l'Œil d'Aigle, rendez-vous au [380](#). Sinon rendez-vous au [392](#).

### 369

Dès que vous touchez le sol, vous roulez sur le côté et, en pivotant sur une main, vous évitez le jet d'acide. Vous frappez aussitôt votre adversaire d'un coup de pied en Cheval Ailé. Assommé, il s'écroule instantanément sur les nattes de jonc. Avant même qu'il ait le temps de récupérer, vous lui assenez un coup puissant sur la nuque qui le tue immédiatement. Vous vous rendez alors compte qu'il ne s'agit pas de Parsifal mais de Mandrake, le Maître de la Guilde des Assassins de la lointaine Wargrave-Abbas. Vous êtes assez satisfait de constater que vos réactions ne se sont pas ralenties, même si cette fois vous avez plus fait confiance à votre intelligence qu'à vos capacités physiques. Le déguisement de Mandrake était parfait ; sans l'aide de Perdigan, vous seriez déjà mort. Vous lui faites parvenir un message de remerciement et vous ordonnez à vos serviteurs de préparer un banquet pour célébrer l'événement. Rendez-vous au [419](#).

### 370

La descente est longue et difficile mais le Cyclope ne vous remarque pas. Heureusement, grâce au vent violent, il ne peut pas non plus vous repérer à l'odeur. Il reste penché au bord du gouffre, cherchant tout autour de lui une victime qu'il croit être

encore là. Lorsque vous retrouvez enfin le sentier, vous reprenez votre ascension. Rendez-vous au [286](#).

### 371

Vous ordonnez à Golspiel Bouche d'Argent de se rendre à la convocation du Tribunal, le lendemain à midi, pour y répondre de l'accusation de Haute Trahison envers Ninja I<sup>er</sup>, Suzerain d'Irsmun. Le marchand ne proteste pas, ne trouvant même rien à dire pour la première fois de sa vie. Il se retire alors, en soufflant et en haletant. Quelques courtisans applaudissent votre décision. Apparemment, Golspiel n'est pas très populaire. Notez que le commerçant doit passer en jugement le lendemain à midi. Rendez-vous au [331](#).

### 372

Vous vous débattez énergiquement pour vous libérer, mais vos liens magiques sont particulièrement solides. Malgré vos efforts, vous ne parvenez qu'à les emmêler encore plus. La prêtresse s'approche alors. — Ainsi, tu aurais osé me tuer pour sauver Lithelle ! Très noble de ta part ! Mais aussi, totalement insensé ! dit-elle en ricanant cruellement. Elle étend les bras au-dessus de votre tête et fait quelques gestes bizarres, le regard fixe et sauvage. Un nuage d'obscurité naît alors de ses mains et vous enveloppe rapidement. Elle vous a lancé le sortilège du Souffle de Nullaq. Les poumons liquéfiés, vous mourez en quelques minutes.

### 373

Quels que soient les Conseillers présents — Parsifal, Force Gwyneth, le Surintendant, Solstice, Golspiel, le Démagogue et Gristache —, ils doivent placer leur poing sur la table pour indiquer qu'ils désirent prendre la parole. Celui qui ne le fait pas n'a pas d'avis à formuler ou ne *souhaite* pas en donner. Vous pouvez accorder la parole à n'importe qui de l'assistance ou à vos quatre Conseillers, mais en respectant l'ordre suivant : Parsifal (rendez-vous au [383](#)), Golspiel (rendez-vous au [393](#)), Force

Gwyneth (rendez-vous au [403](#)), le Surintendant (rendez-vous au [413](#)) et le Démagogue (rendez-vous au [5](#)). Lorsque vous aurez entendu le ou les Conseillers dont vous aurez demandé l'avis, rendez-vous au [15](#).

### 374

Si le fer de votre lance touche bien un des crocs du dragon, cela ne semble pas lui faire grand mal. Ses mâchoires se referment sur vous avec un claquement sec. Coupé en deux, vous mourez instantanément.

### 375

Votre décision bizarre et pour le moins tyrannique fait se remplir les prisons en trois jours. Vous n'avez réussi qu'à attirer la colère du peuple contre vos lois despotiques et injustes. Les fidèles de Némésis en profitent alors pour se soulever sans que personne ne fasse un geste pour tenter de vous sauver. Après une terrible lutte, vos gardes du corps sont massacrés et vous êtes fait prisonnier puis condamné au supplice de la roue, juste en face du Temple de Kwon. Irsmun retrouve le Mal.

### 376

Il semble que votre anneau s'adapte parfaitement à la serrure de la porte. Vous y insérez la pierre d'ambre. Un déclic, et la porte s'ouvre sur un couloir peu éclairé qui s'enfonce dans l'obscurité. Vous avancez avec précaution. Le sol et le plafond sont faits de bois poli, propre et simple, alors que les murs sont en pierre de taille. Des gargouilles sculptées aux formes démoniaques apparaissent çà et là dans la pénombre, comme prêtes à mordre ou à se saisir de ceux qui passent dans le couloir. Le cœur battant, tous les sens aux aguets, vous avancez silencieusement dans cette galerie que semblent garder les démons. Vous avez effectivement pénétré dans un véritable nid de scorpions ! La mort rôde pour fondre sur vous, comme une araignée sur sa proie. Dans la faible lumière, il vous semble que les figures grimaçantes se moquent de vous. En passant devant elles, la peur

qu'elles ne se réveillent et vous dévorent vous fait involontairement frissonner. Après quelques pas, le couloir tourne à droite. Vous vous arrêtez un instant, l'oreille aux aguets, puis vous vous accroupissez lentement en observant la suite du couloir avec prudence. A une dizaine de mètres de là, vous apercevez alors une silhouette debout près d'une autre porte : un garde Ninja. Comme il vous tourne le dos, vous distinguez nettement son Ninjato. L'homme est immobile, comme en méditation. Allez-vous ramper vers lui pour l'étrangler (rendez-vous au [412](#)) ou lui lancer de loin un Shuri-ken (rendez-vous au [8](#)) ?

### 377

Vous ordonnez la dissolution de l'Ordre du Lotus Jaune. Perdigan devra se contenter de n'être qu'une simple prêtresse de Némésis. Sans aucun doute, votre décision se révèle être populaire pourtant la nouvelle de l'approche d'une armée de Fils du Rift vous empêche d'augmenter votre Popularité. Rendez-vous au [59](#).

### 378

Le rayon d'énergie vous frôle le haut du crâne. Vous vous relevez alors brusquement pour vous rapprocher de Sammaël, tapi devant vous. Vous avez du mal à cacher votre dégoût. D'un simple coup de poing en Patte du Tigre, vous achevez le monstre qui s'écroule aussitôt, mort. Immédiatement, la brume se dissipe et, à mesure que les rayons du soleil l'éclairent, le corps de Sammaël se ratatine lentement. Bientôt, il n'en reste plus que des cendres. Parmi elles, vous voyez briller un Sceptre en or, orné de pierres précieuses, et enchâssé d'un hippogrif Ton, en or également. Près du Sceptre, vous apercevez aussi une pierre verte étincelante, de la taille d'un œil : l'Orbe. Vous êtes un peu déçu car la pensiez plus grosse. Mais, enfin, vous avez découvert ce que vous cherchiez. Une grande lassitude vous prend soudain car vous avez dû vous battre longtemps et courageusement pour parvenir à retrouver ces trésors. Alors, sans plus réfléchir, vous

vous baissez brusquement et vous vous en emparez. Aussitôt, tout devient blanc et impalpable. Rendez-vous au [420](#).

### 379

Vous êtes trop lent. L'acide vous atteint au visage et vous brûle les yeux. Vous comprenez alors que l'homme n'est certainement pas Parsifal mais Mandrake, le Maître de la Guilde des Assassins de la lointaine Wargrave-Abbas. Pris d'un désespoir aveugle, vous placez vos bras en position de parade. Mais Mandrake est agile. D'un coup précis de sa canne-épée — dont la lame porte votre nom gravé à côté d'une Rune de Sommeil Eternel —, il vous transperce le cœur. Vous mourez sans un cri. Puis il fait le subir le même sort à vos gardes du corps. Il est déjà loin du Palais lorsque l'on découvre votre cadavre.

### 380

Bien que toujours aveuglé, par pur réflexe, vous parvenez à faire dévier l'épée d'un revers de vos Manches de Métal. Le choc, fer contre fer, est violent mais la lame va se planter un peu plus loin dans le parquet en vibrant longuement. Brusquement, vous recouvrez la vue. A temps, car un court bâton de bois jaillit de la manche du Maître Ninja. Il se précipite aussitôt sur vous pour vous frapper à l'épaule. Allez-vous tenter de bloquer son attaque (rendez-vous au [404](#)) ou le laissez-vous approcher pour mieux lui donner un coup de pied au visage en Tigre Bondissant (rendez-vous au [416](#)) ?

### 381

— Je ne pensais pas qu'il soit possible de vaincre l'Usurpateur dans son propre Palais. J'admets humblement mon erreur et je reconnais votre valeur. Mes hommes sont prêts à vous servir, Ninja. Je suis un homme riche qui connaît bien cette cité. Tout le monde sait que les coffres du Trésor sont vides. Je peux les remplir. Je connais bien la société et cela me fait plaisir de vous offrir mes services comme Conseiller. Vous verrez que les difficultés auxquelles vous devez faire face sont nombreuses —

plus nombreuses encore que vous ne pouvez imaginer. J'ai vécu la dure période de règne du tyran et je sais comment faire tourner les choses à mon avantage. Argent, influences, conseils, relations, je vous offre tout cela ! En voulez-vous ?

Il sourit, sûr de lui, les yeux presque complètement dissimulés dans les replis gras de ses joues. Indubitablement, ce type est malin. Il a dû se constituer une petite fortune aux temps où l'Usurpateur rançonnait la cité. Allez-vous l'inviter à entrer dans la Chambre de l'Etoile (rendez-vous au [351](#)) ou rejeter sa candidature (rendez-vous au [321](#)) ?

### 382

Vous descendez de quelques mètres pour vous trouver juste au-dessus du géant, puis vous sautez silencieusement derrière lui. Vous alliez vous préparer à passer à l'attaque lorsqu'il hume de nouveau l'air. Sans doute a-t-il reniflé votre odeur, car il se retourne soudain en poussant un rugissement effrayant. En vous voyant, il hurle d'une voix caverneuse ressemblant plus au grognement d'un loup qu'à une voix humaine :

— Ah, ah, homoncule ! Tu tombes bien. Je n'ai pas mangé de chair fraîche depuis des semaines.

Et, il se rue sur vous. Rapide comme l'éclair, vous lui expédiez un Shuriken. Sa DEFENSE est de 6. Notez les points d'ENDURANCE qu'il a perdus si vous le touchez et rendez-vous au [142](#).

### 383

Parsifal s'éclaircit la voix d'un raclement de gorge. Dès les premiers mots, vous savez qu'il n'envisage qu'une seule décision possible.

— Il est indispensable de restaurer les coutumes de votre père et de laisser les Palaches du Temple de Dama s'occuper du Guet.

Elles bénéficient, avec l'illustre Force Gwyneth, de toute l'estime de la population.

Retournez au [373](#).

### 384

Le fer de votre lance s'enfonce dans le palais du dragon. Il s'immobilise aussitôt, paralysé de douleur, vous laissant ainsi le temps de plonger sur le côté. Vous entendez alors un hurlement de rage au moment où Paladin charge le dragon, sa brillante épée immaculée levée haut. Le dragon se retourne rapidement pour lui faire face mais Paladin a déjà enfoncé son épée jusqu'à la garde entre deux écailles du monstre. Du sang épais et noir jaillit de la plaie béante. Le dragon recule encore en rugissant de douleur. Paladin en profite aussitôt pour lui planter l'épée dans le ventre. L'animal tente vainement de s'échapper mais Paladin ne lâche pas sa proie. En trois coups d'épée, il tranche encore une aile et conclut rapidement. Personne n'a jamais vu un dragon de cette taille battu si facilement par un homme. Voyant cela, les autres dragons renoncent à leur attaque et fuient à tire-d'aile, abandonnant de nombreux morts sur le sol. Rendez-vous au [360](#).

### 385

La Chambre de l'Etoile se réunit aujourd'hui pour la troisième fois pour discuter d'un sujet brûlant : les impôts. Si vous avez exilé Golspiel, les coffres du Trésor sont remplis d'or, l'équivalent du poids de 25 hommes. Si Golspiel vous a convaincu de ne pas le juger en offrant au Trésor une caution de 10 Talents, vous avez alors l'équivalent, en or, du poids de 10 hommes. Dans tout autre cas, les coffres sont vides.

Vous devez maintenant faire le compte des dépenses de la Couronne :

- Solde de l'armée de l'Usurpateur (si elle n'a pas été dissoute) : 3 Talents.

- Solde des Palaches de Dama (si elles font partie de l'armée) : 2 Talents.
- Solde des Palaches de Dama pour assurer le Guet (à moins qu'elles ne soient exemptées de taxes) : 1 Talent.
- Dépenses de fonctionnement de l'Ordre du Lotus Jaune : 1 Talent.
- Solde des mercenaires pour assurer le Guet : payée par Golspiel.
- Salaire des serviteurs et des messagers du Palais : 1 Talent.
- Coût global des mesures de restitution à leurs légitimes propriétaires des biens confisqués par l'Usurpateur : 1 Talent.

Lorsque vous aurez calculé la somme dont vous avez besoin et que vous serez prêt à écouter les avis des Conseillers quant à la méthode d'imposition, rendez-vous au [395](#). Si le Trésor peut satisfaire seul à l'ensemble de ces dépenses, rendez-vous au [415](#).

### **386**

Silencieux comme une ombre, vous sautez légèrement derrière la prêtresse, une Fléchette Empoisonnée déjà prête sur votre langue. Vous soufflez fortement et vous atteignez sans problème votre cible. Sous la piqûre, la prêtresse se raidit dans un spasme puis s'effondre sur le sol. Quelques secondes plus tard, elle est morte. Les deux eunuques, surpris, se retournent vivement. Vous conservez l'initiative de l'attaque car ils restent indécis quelques secondes, leurs cimenterres à la main. Allez-vous frapper d'un Tigre Bondissant (rendez-vous au [66](#)), d'un Poing de Fer (rendez-vous au [50](#)) ou bien d'une Queue du Dragon (rendez-vous au [114](#)) ?

## 387

Vous décidez donc de suivre l'avis du Surintendant et de conserver à votre service Perdigan et l'Ordre du Lotus Jaune. Cela cause un torrent de protestations, mais la nouvelle de l'approche d'une armée venue du Rift estompe l'effet négatif de votre décision. Vous perdez cependant 2 points de Popularité. Si votre Popularité est maintenant égale ou inférieure à 0, rendez-vous au [315](#). Si elle est supérieure à 0, rendez-vous au [59](#).

## 388

Grâce à votre passe, vous parvenez en quelques secondes à faire jouer la serrure. La porte s'ouvre dans un dé clic sur un couloir peu éclairé qui s'enfonce dans l'obscurité. Vous avancez avec précaution. Le sol et le plafond sont faits de bois poli, propre et simple, alors que les murs sont en pierre de taille. Des gargouilles sculptées aux formes démoniaques apparaissent çà et là dans la pénombre, comme prêtes à mordre ou à se saisir de ceux qui passent dans le couloir. Le cœur battant, tous les sens aux aguets, vous avancez silencieusement dans cette galerie que semblent garder les démons. Vous avez pénétré effectivement dans un véritable nid de scorpions ! La mort rôde pour fondre sur vous, comme une araignée sur sa proie. Dans la faible lumière, il vous semble que les figures grimaçantes se moquent de vous. En passant devant elles, la peur qu'elles ne se réveillent et ne vous dévorent vous fait involontairement frissonner. Après quelques pas, le couloir tourne à droite. Vous vous arrêtez, l'oreille aux aguets, puis vous vous accroupissez lentement en observant la suite du couloir avec prudence. A une dizaine de mètres de là, vous apercevez alors une silhouette debout près d'une autre porte : un garde Ninja. Comme il vous tourne le dos, vous distinguez nettement son Ninjato. L'homme est immobile, comme en méditation. Allez-vous ramper vers lui pour l'étrangler (rendez-vous au [412](#)) ou lui lancer de loin un Shuriken (rendez-vous au [8](#)) ?

## 389

Au moment d'avancer sur Parsifal, vos soupçons se confirment. Si, au temple, son comportement était tout à fait normal, vous sentez maintenant que ce Grand Maître dégage une étrange impression de force qui ne lui est pas ordinaire. S'agirait-il d'un imposteur ? Aussi, pour en avoir le cœur net, allez-vous vous agenouiller devant lui comme d'habitude (rendez-vous au [319](#)) ou le frapper sans attendre d'un Tigre Bondissant (rendez-vous au [329](#)) ?

## 390

Le rayon d'énergie vous frappe au côté et vous brûle profondément. Vous hurlez de douleur. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant, malgré votre blessure, vous vous relevez brusquement pour vous rapprocher de Sammaël, tapi devant vous. Vous avez du mal à cacher votre dégoût. D'un simple coup de poing en Patte du Tigre, vous achevez le monstre qui s'écroule aussitôt, mort. Immédiatement, la brume se dissipe et, à mesure que les rayons du soleil l'éclairent, le corps de Sammaël se ratatine lentement. Bientôt, il n'en reste plus que des cendres. Parmi elles, vous voyez briller un Sceptre en or, orné de pierres précieuses, et enchâssé d'un hippogrifion, en or également. Près du Sceptre, vous apercevez aussi une pierre verte étincelante, de la taille d'un œil : l'Orbe. Vous êtes un peu déçu car la pensiez plus grosse. Mais, enfin, vous avez découvert ce que vous cherchiez. Une grande lassitude vous prend soudain car vous avez dû vous battre longtemps et courageusement pour parvenir à retrouver ces trésors. Alors, sans plus réfléchir, vous vous baissez soudain et vous vous en emparez. Aussitôt, tout devient blanc et impalpable. Rendez-vous au [420](#).

### 391

Une joie presque enfantine éclaire son visage. Du coup, il donne l'impression d'être plus vulnérable et plus jeune que vous ne le pensiez. — Je remercie humblement Votre Majesté, dit-il. C'est vraiment me faire un grand honneur. Puis il s'éloigne du trône à reculons, s'inclinant profondément trois fois de suite. Il est tellement ému qu'il se cogne même contre la porte de la Chambre de l'Etoile. Notez que le Démagogue fait maintenant partie de vos Conseillers Privés. Si vous avez déjà nommé quatre Conseillers, rendez-vous au [13](#). Sinon vous passez au candidat suivant. Rendez-vous au [23](#).

### 392

Momentanément aveuglé, vous ne parvenez pas à sauter suffisamment rapidement de côté et l'épée vous blesse au bras. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant, votre vision s'améliore progressivement. Le maître Ninja fait alors jaillir de sa manche un court bâton de bois et se précipite sur vous, le bras levé. Allez-vous tenter de le bloquer (rendez-vous au [404](#)) ou le laisser vous frapper en ripostant aussitôt après d'un Tigre Bondissant (rendez-vous au [416](#)) ?

### 393

Golspiel se fait insistant :

— Je crois que cette cité a besoin d'individus qui n'ont d'intérêts ni dans l'un ni dans l'autre des temples ; un groupe véritablement impartial, en dehors des partis. Je peux créer moi-même un tel groupe. Il pourrait se composer, par exemple, des mercenaires à ma solde, que dirigera Antocidas le Borgne, un général très capable et, surtout, discipliné. Il est vrai que vous n'avez pas d'argent pour payer le Guet, du moins jusqu'à ce que vous ayez levé quelques impôts. Cette solution est effectivement envisageable. Retournez au [373](#).

### 394

Au moment d'entamer l'ascension de la paroi escarpée qui mène aux pics, vous entendez un léger bruit derrière vous. Vous vous retournez aussitôt, prêt à tout. Si vous possédez la discipline de l'Œil d'Aigle, rendez-vous au [28](#). Sinon rendez-vous au [40](#).

### 395

Comme les impôts n'épargnent personne, vous êtes rapidement assailli de demandes d'audiences. Les membres des temples de Dama et d'Avatar veulent que vous obligiez le Temple de Némésis à leur restituer l'argent que l'Usurpateur leur avait pris et qui avait servi à faire redorer les flèches du Temple du Seigneur de la Flamme Purificatrice. D'autres réclament la restitution de leurs maisons ou de leurs propriétés, autrefois confisquées par l'Usurpateur. Vos Conseillers Privés sont prêts à vous suggérer des solutions qui vous rapporteraient les sommes nécessaires. Si, dans le livre précédent, *L'Usurpateur d'Irsmun*, vous aviez conclu un accord avec Golspiel Bouche d'Argent en échange de son soutien et qu'il vous avait donné un morceau de corail rouge, rendez-vous au [405](#). Sinon rendez-vous au [7](#).

### 396

Vous vous précipitez sur le dragon. Ses flancs sont couverts de plaques écailleuses. Vous tentez d'enfoncer votre lance à la jointure de deux d'entre elles bien que vous n'ayez pas suffisamment l'habitude de cette arme. La DEFENSE du dragon est de 7. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [222](#). Si vous échouez, rendez-vous au [126](#).

### 397

Vous déclarez vouloir conserver à votre service, pour l'instant au moins, l'Ordre du Lotus Jaune. Puis vous appelez vos gardes du corps. Alors flanqué de vos hommes et suivi par Perdigan, vous retournez dans votre bureau. Là, vous lui demandez quelles

nouvelles elle a à vous communiquer. Au début, vous avez peine à comprendre ce qu'elle vous dit :

— Le Suprême Grand Maître Parsifal vient de mourir, Majesté.

Mais, je l'ai vu hier au Temple. Il paraissait encore en bonne santé pour un homme de son âge.

— L'homme que vous avez vu et qui officiait au Temple de Kwon n'était pas Parsifal mais un imposteur.

— Qui ? demandez-vous.

— J'ai toutes raisons de croire qu'il s'agissait de Mandrake, le Maître de la Guilde des Assassins de la lointaine cité septentrionale de Wargrave-Abbas. Un homme dangereux qui vénère Torremalku le Tueur, le meurtrier des gueux et des... (Elle hésite une seconde)... rois !

— Où est-il en ce moment ?

Ne comptiez-vous pas vous rendre au Temple de Kwon ce soir ?

Vous hochez la tête affirmativement, vous demandant comment elle a pu apprendre un tel secret.

— Il vous attend là-bas. Il doit recevoir une petite fortune en récompense s'il vous tue. Dois-je tenter de traiter avec lui ?

— Non ! Je veux avoir le plaisir de le tuer de mes propres mains !

Rendez-vous au [139](#).

## 398

Silencieux comme une ombre, vous sautez légèrement derrière la prêtresse et vous la frappez violemment sur la nuque. Le cou rompu, elle pousse un bref cri étranglé puis s'effondre sur le sol, mouchée comme une chandelle. Les deux eunuques, surpris, se retournent vivement. Vous conservez l'initiative de l'attaque car

ils restent indécis quelques secondes, cimenterres à la main. Allez-vous frapper d'un Tigre Bondissant (rendez-vous au [66](#)), d'un Poing de Fer (rendez-vous au [50](#)) ou bien d'une Queue du Dragon (rendez-vous au [114](#)) ?

### 399

Vous faites placarder dans toute la cité la proclamation suivante : « Pour le bien de tous, Sa Majesté Ninja I<sup>er</sup> va partir récupérer le Trésor d'Irsmun : l'Orbe et le Sceptre de Telmain. » Votre quête héroïque dans les Monts de la Solitude séduit aussitôt la population qui, du coup, oublie que vous l'abandonnez dans ses heures les plus difficiles. Mais il n'est pas trop tard pour changer d'idée. Allez-vous vraiment obéir à la suggestion de votre dieu (rendez-vous au [409](#)) ou restez-vous finalement au milieu de votre peuple (rendez-vous au [315](#)) ?

### 400

Malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à ouvrir la porte. Vous êtes encore en train de vous demander si vous n'allez pas devoir utiliser votre Force Intérieure lorsque vous entendez soudain du bruit derrière vous. Vous vous retournez vivement. A ce moment précis, un Ninja vêtu de noir saute dans le tunnel tandis que la porte devant vous s'ouvre brusquement sur un autre Ninja, l'épée à la main. Vous luttez de longues heures avec acharnement, tuant nombre de Ninjas de la Voie du Scorpion. Mais un nouveau Ninja remplaçant aussitôt un mort, vous succombez bientôt sous le nombre. Vous avez échoué dans votre quête.

### 401

Le Démagogue semble très abattu lorsque vous le priez de sortir par la porte qui donne sur le jardin. Il s'arrête, encore hésitant, puis finit par vous laisser. Vous avez juste eu le temps d'apercevoir une lueur de folie s'allumer dans ses yeux. Vous feriez bien de surveiller ses agissements futurs. Rendez-vous au [23](#).

## 402

Tandis que la bataille fait rage, vous vous précipitez vers le port désert. Vous trouvez facilement un bateau qui vous semble assez robuste pour supporter la traversée. Vous appareillez et, bientôt, la ville disparaît à l'horizon. Rendez-vous au [79](#).

## 403

Force Gwyneth, restée debout, vous salue puis, avant de parler, se passe nerveusement la main dans ses cheveux gris coupés en brosse. — A l'époque de votre père, le Maître du Savoir, je faisais partie du Guet dont étaient chargées les Palaches de Dama. C'était une heureuse époque pour tous et le crime avait disparu des rues de cette cité. Rétablissez les coutumes de votre père, Ninja, car personne dans Irsmun ne peut assurer l'ordre pour vous, sinon moi-même et mes Palaches. Elle se rassoit et fixe le plateau de la table d'un air tendu. Retournez au [373](#).

## 404

A l'instant où le Grand Maître abaisse son bâton, il se produit un dé clic et une fine lame en jaillit. Une nouvelle ruse de sa part. Cependant, aussi vif que lui, de l'avant-bras, vous bloquez le manche puis vous reculez aussitôt après d'un bond. Vous vous observez longuement, les yeux dans les yeux. Pour la première fois, vous remarquez une vague lueur de respect dans le regard du Grand Maître. Il ne dit pas un mot. Allez-vous vous rapprocher de lui pour frapper d'un Eclair Brisé (rendez-vous au [30](#)), d'une Morsure du Cobra (rendez-vous au [18](#)) ou des Dents du Tigre (rendez-vous au [6](#)) ?



405

Si vous avez exilé Golspiel, rendez-vous au 7. Sinon il parvient à se faire introduire devant vous. Vous êtes en train de prendre votre petit déjeuner. Vêtu de gris, Golspiel porte un brassard de deuil. Pour une fois, il ne semble pas être aussi mielleux ou exubérant que d'habitude. — Que se passe-t-il, Golspiel ?

Ma nièce favorite est morte hier d'une pneumonie foudroyante.

— Voici une bien triste nouvelle, elle, si jeune... compatissez-vous. Que puis-je faire pour vous ? Golspiel se frotte les mains et commence à parler de votre accord passé :

Le commerce commence à reprendre, maintenant que l'ombre de l'Usurpateur s'est dissipée. Je peux faire prospérer cette cité, Majesté, et... euh... nous étions convenus que je deviendrai Prévôt des Marchands...

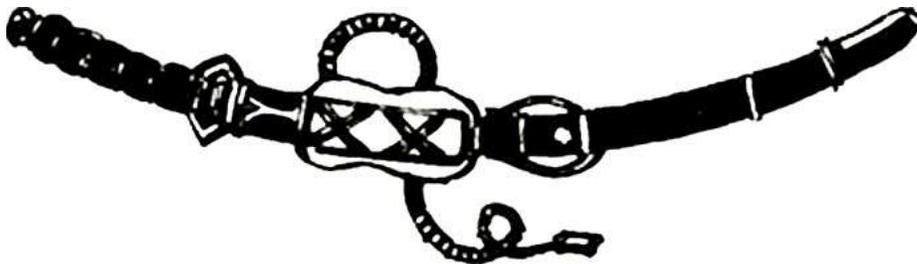
Si vous nommez Golspiel Prévôt comme il le souhaite, tous ceux qui désirent faire des affaires dans la cité devront lui payer une patente. Allez-vous honorer vos engagements (rendez-vous au [17](#)) ou revenir sur la parole donnée (rendez-vous au [27](#)) ?

Sans hésiter, vous plongez à terre et vous roulez en direction des rochers. Juste à temps, car une mince lame de fer, qui étincelle au soleil, passe en chuintant à l'endroit où vous vous teniez quelques secondes auparavant. Vous reconnaissez un Shuriken mais d'un type différent de ceux que vous utilisez d'habitude. Vous vous redressez prudemment. Poussant un cri guttural, un homme habillé en Ninja atterrit alors souplement devant vous. Un bond extraordinaire d'une quinzaine de mètres de hauteur ! Dès qu'il a touché le sol, le Ninja saisit une courte épée accrochée dans son dos.

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

D'une détente formidable, il fait un saut périlleux avant et frappe aux jambes. Vous évitez la lame d'un pas de côté et vous passez aussitôt à l'attaque. Allez-vous tenter de glisser sous sa garde pour exécuter une mise à terre en Queue du Dragon (rendez-vous au [52](#)), tenter un coup de pied en Cheval Ailé (rendez-vous au [64](#)) ou vous rapprocher de lui pour lui assener une Morsure du Cobra (rendez-vous au [76](#)) ?

Quels sont ceux de vos gardes du corps qui ne vous ont jamais laissé seul, excepté à l'intérieur de la Chambre de l'Etoile ? Onikaba et ses Samourais (rendez-vous au [417](#)), les Palaches de Dama (rendez-vous au [39](#)) ou les moines de Kwon (rendez-vous au [49](#)) ?



## 408

Silencieux comme une ombre, vous sautez légèrement derrière la prêtresse et vous lui passez rapidement le Garrot autour du cou. Elle émet quelques gargouillis horribles, gardant les mains crispées sur la cordelette qui mord ses chairs. Vous assurez votre prise en serrant plus fort. Mais ses deux gardes du corps réagissent instantanément au bruit et se retournent vivement, les cimenterres levés. Vous êtes obligé de libérer la prêtresse pour affronter les eunuques. Celle-ci profite alors de sa liberté pour vous jeter un sort. En quelques secondes, vous vous trouvez englué dans une immonde toile d'araignée. Rendu impuissant, c'est presque un jeu pour les gardes de vous découper, encore vivant, en petits morceaux !

## 409

Le début de votre voyage se révèle long et difficile. Vous manquez même d'être capturé par un détachement d'Elfes Noirs lorsque vous franchissez la passe du Rift. Vous parvenez heureusement à leur échapper et vous pénétrez alors dans une contrée sauvage, mais fertile. Des ormes gigantesques s'étendent sur des hectares. Après plusieurs jours de marche dans la Forêt Obscure, vous contournez les villes de Sze-gesd et de Pest, bientôt près de toucher au but. Malgré la distance parcourue, vous n'êtes toutefois pas vraiment fatigué. Rendez-vous au [10](#).

Paladin se fige d'étonnement.

Tu crois vraiment que je voudrais avoir quelque chose à faire d'une telle chose ! Pourquoi désires-tu un tel objet ? Serais-tu un vil adorateur de ce dieu maudit qu'est Nullaq ? Par Rocheval, c'est bien parce que tu as sauvé la vie de mon fils que je ne te tranche pas la tête sur-le-champ ! Quitte immédiatement cette ville !

Il en est rouge de colère. Sans insister, vous partez immédiatement. Vous n'avez pas d'autre solution que de retourner au port. Il est désert lorsque vous y parvenez — la population tout entière étant occupée à réparer les dégâts causés par l'attaque des dragons. Au bout de quelques minutes, vous découvrez un bateau qui vous semble convenir et vous prenez aussitôt la mer. Rendez-vous au [79](#).

Une bizarre impression de déjà vu vous saisit lorsque Solstice se matérialise de nouveau devant le trône. Les courtisans réagissent exactement comme la première fois : même les cris de surprise et les murmures sont identiques. Comme précédemment, Solstice s'incline lentement, et dit :

— Mes hommages, Majesté ! Le Temps est de ton côté !

Une fois de plus, vous avez les yeux fixés sur ses yeux qui brillent d'une sagesse infinie. Allez-vous modifier votre décision et l'inviter à prendre part au Conseil (rendez-vous au [113](#)) ou rester sur votre position précédente — si vraiment il y en eut une ! — en espérant qu'il n'arrêtera pas de nouveau le temps (rendez-vous au [123](#)) ? En revanche, si vous en avez assez de cette mascarade, dites-vous fermement à Solstice que votre réponse sera toujours identique, même si vous devez la répéter un million de fois (rendez-vous au [133](#)) ?



411 *Solstice se matérialise devant le trône,  
provoquant la stupeur des courtisans !*

## 412

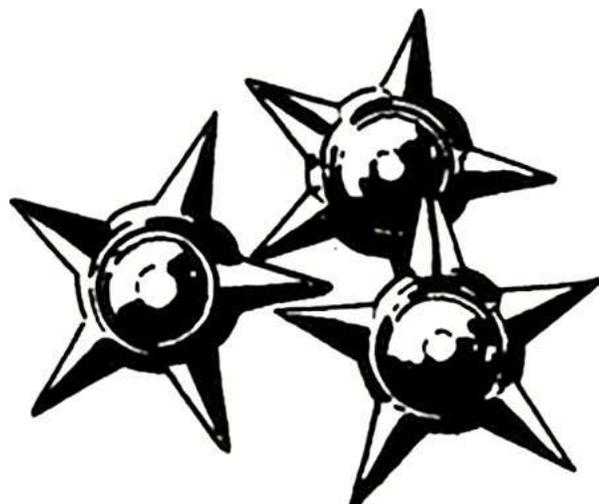
En quelques pas silencieux, vous vous rapprochez suffisamment pour frapper. Aussi rapide qu'une mante religieuse, vous passez votre Garrot autour du cou du Ninja, le genou appuyé contre sa colonne vertébrale et vous tirez un coup sec. Mais la cordelette lui tranche le cou et vous voyez, horrifié, sa tête tomber sur le sol et rouler avec un bruit mou. Vous hoquetez de surprise en voyant ensuite le corps se briser en petits morceaux. Une tête de cire sur un corps d'argile ! Un mannequin ! Un grincement soudain vous fait lever les yeux. D'une trappe ouverte dans le plafond, un Ninja bondit devant vous, un Sai

— une pique de fer à deux aiguillons — dans chaque main. Il fend l'air du bras gauche, vous vous baissez vivement, mais il frappe alors de l'autre main, visant votre poitrine. Vous tentez de réagir mais, surpris, vous ne parvenez qu'à moitié à éviter sa pique. Vous grimacez de douleur, l'avant-bras entaillé. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant, le Ninja se rapproche encore pour lancer une nouvelle attaque. Instantanément, vous frappez sa gorge, du poing, d'une Morsure du Cobra. La DEFENSE du Ninja est de 7. Si vous réussissez, rendez-vous au [20](#). Sinon rendez-vous au [32](#).

## 413

Le Surintendant parle si doucement et si lentement que vous êtes comme suspendu à chacune de ses paroles :

Lorsque les Palaches de Dama assuraient le guet, cela n'a pas empêché l'Usurpateur de tuer le Suzerain et de s'emparer du trône. Non ! Cette solution a déjà été essayée, sans succès. Je reste convaincu qu'il serait préférable de créer une milice avec des citoyens qui ne seraient liés à aucun temple. Comme, par exemple, les mercenaires de Golspiel. Retournez au [373](#).



414

Une île apparaît bientôt à l'horizon. Une galère — une trirème à voile unique — passe alors à proximité de votre bateau. Sur le pont, vous apercevez des soldats, revêtus de cuirasses de bronze, protégés par des jambières et des casques à cimier, leurs boucliers ronds peints de différentes couleurs. — C'est un des bateaux pirates de l'île, murmure un marin.

Pourtant, la galère se désintéresse totalement de votre petit bateau de pêche. Après avoir doublé un promontoire rocheux, vous apercevez un port animé : l'Ile des Voleurs.

Vous voulez que je vous laisse ici, monsieur? questionne le Capitaine.

Allez-vous effectivement lui demander de vous débarquer dans ce port (rendez-vous au [96](#)) ou de vous emmener plus loin, jusqu'au Port de Tor (rendez-vous au [194](#)) ?



### 415

Vous annoncez aux Conseillers réunis à la Chambre de l'Etoile qu'il y a assez d'argent dans les coffres du Trésor pour faire face, *à ce qu'il vous semble*, à toutes les dépenses de la Couronne et que le Conseil doit maintenant nommer le Général en chef de Tannée d'Irsmun. Dans le même temps, vous annulez le système impopulaire des licences de mariage, mis en place par l'Usurpateur, et vous rétablissez d'autres lois mineures que votre père avait instaurées lorsqu'il régnait. Vous gagnez 1 point de Popularité. Rendez-vous au [177](#).

### 416

La canne-épée s'abat en sifflant. Vous êtes prêt à exécuter un coup de pied pour riposter lorsque, dans un déclic, une fine lame de faux jaillit à l'extrémité de l'arme du Grand Maître. Il est trop tard pour l'éviter. Une douleur atroce vous brûle alors l'épaule et vous vacillez sous le choc avant même d'avoir pu frapper. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant, le Grand Maître de l'Ombre s'arrête devant vous, un sourire ironique sur les lèvres. Allez-vous vous rapprocher de lui pour frapper du pied en Eclair Brisé (rendez-vous au [30](#)), du poing en Morsure du Cobra (rendez-vous au [18](#)) ou exécuter une mise à terre en Dents du Tigre (rendez-vous au [6](#)) ?

## 417

Vous entendez d'étranges crachotements, suivis de sifflements, qui viennent de sous la table ovale, puis toute la pièce s'emplit soudain de fumée. Vos Conseillers perdent aussitôt connaissance. Grâce à la vivacité de vos réflexes, vous êtes déjà descendu de votre trône et sorti de la salle avant que la fumée nocive vous atteigne. Vous claquez brutalement les portes derrière vous et les deux Samourais de votre garde personnelle vous encadrent. Mais, à ce moment, les portes s'ouvrent à la volée sur Parsifal, qui titube hors de la Salle du Trône, un mouchoir humide sur le visage. Allez-vous donner l'ordre aux Samourais de l'arrêter (rendez-vous au [219](#)) ou plutôt vous précipiter pour voir s'il a besoin d'aide ou de soins (rendez-vous au [229](#)) ?

## 418

Votre vue perçante vous permet de distinguer, juste devant vous et à droite, une légère différence de ton dans les herbes, à peine perceptible à la pâle lumière de la lune. Délimitant un quadrilatère, cela ressemble à l'entrée d'un puits. Allez-vous l'ouvrir (rendez-vous au [232](#)), en faire le tour et vous placer devant, juste en face du mur de pierre (rendez-vous au [244](#)) ou vous accroupir à quelques mètres de l'ouverture (rendez-vous au [256](#)) ?

## 419

Après quelques jours passés à étudier son emploi du temps, Mandrake a tué Parsifal deux jours auparavant. Ayant ainsi appris les habitudes du temple, les proches du Suprême Grand Maître ont été incapables de déceler l'imposture. Mandrake a même rencontré Force Gwyneth pour parler de l'Ordre du Lotus Jaune sans qu'elle soupçonne l'imposture. Mandrake était un redoutable adversaire. Mais, ayant de nouveau triomphé, vous êtes le premier homme à avoir jamais survécu au Maître de la Guilde des Assassins. Plus tard, vous ordonnez aux moines de se

choisir un autre Suprême Grand Maître et vous conduisez vous-même les funérailles de Parsifal. Rendez-vous au [162](#).

## 420

Après un long moment, la brume se dissipe. Vous distinguez alors progressivement des dalles de pierre et des remparts qui vous sont familiers. Encore quelques secondes, et ce sont les contours indécis et fantomatiques d'un édifice, qui ressemble au Donjon de Guendach, que vous reconnaissez. Le brouillard se dissipe alors totalement et vous soupirez de soulagement : les remparts sont ceux de votre Palais d'Irsmun. L'Orbe ou le Sceptre, ou même les deux, vous ont transporté magiquement de la Mer Élémentaire à votre cité. Tout à coup, sentant des odeurs bizarres, vous réalisez que ce brouillard n'est en fait que la fumée des incendies de la Lisière. Irsmun brûle ! Vous scrutez la Voie Royale en contrebas : les tilleuls sont coupés et les rues grouillent d'Elfes Noirs et d'Orques. Le Mal a triomphé ! Vous redoutez le pire pour votre peuple. La cité aurait-elle succombé ? Tandis que vous vous apprêtez à descendre l'escalier qui conduit à la Salle du Trône, vous apercevez un grand corbeau noir qui plane dans votre direction, un petit cylindre d'argent dans le bec. Il se pose sur les remparts, croasse et laisse tomber le cylindre qui se met aussitôt à rouler à vos pieds. Vous vous en emparez, votre curiosité mise en éveil. L'oiseau noir croasse alors encore deux fois d'un air moqueur et s'envole. Ouvrant le tube d'argent, vous découvrez un message qui vous est adressé. Surpris, vous lisez : « Ninja, il nous faut régler un vieux compte. La Légion de l'Épée de Damnation va conquérir Irsmun et réduire tous ses habitants en esclavage. Je jure, par Sorcerak, de te tuer alors de mes propres mains ! Signé : Honoric. » La menace est extrêmement claire ! Mais disposez-vous encore d'une armée pour lutter contre cette Légion maléfique ? Déjà, de longues plaintes vous parviennent des rues de la ville...



420 *Irsmun brûle !*