

北斗拳 1

L'HERITIER DE LA GRANDE OURSE



Etoile du nord



SOMMAIRE



- 1) **Le Hokutoshinken un art d'assassins !**
- 2) **Feuille d'aventure**
- 3) **Feuille des points « tsubo »**
- 4) **Combats**
- 5) **Explication des points « tsubo »**
- 6) **Arcanes du Hokuto**
- 7) **Chance, déshydratation...**
- 8) **L'Equipement de départ**
- 9) **La tragédie du Hokuto !**

LE HOKUTOSHINKEN : UN ART D'ASSASSINS !!



Il existait autrefois une vieille légende issue de la Chine : à chaque fois que se trouble le ciel et que la violence envahit le monde, la Grande Ourse luit dans la voûte céleste. Sa puissante lumière appelle sur terre le tueur ultime : Yang Wang (le Roi des Enfers). Cette légende s'est transmise de génération en génération depuis bientôt 3000 ans. Cet art meurtrier, dont on évoque pas le nom à voix haute, c'est le HOKUTOSHINKEN.


Le Hokutoshinken est un art martial qui a la particularité de concentrer toute l'énergie du pratiquant dans les points vitaux de l'adversaire, ce qui détruit le corps de l'intérieur. Ce puissant Kung Fu ne possède que des techniques meurtrières ; pour cette raison il n'est transmis qu'à un seul successeur à chaque génération.

Ce successeur c'est vous :

Kenshiro, l'héritier du Hokutoshinken. L'avenir de ce monde, ainsi que celui du Hokuto, est désormais entre vos seules mains. De vos choix dépendrons le destin de beaucoup...

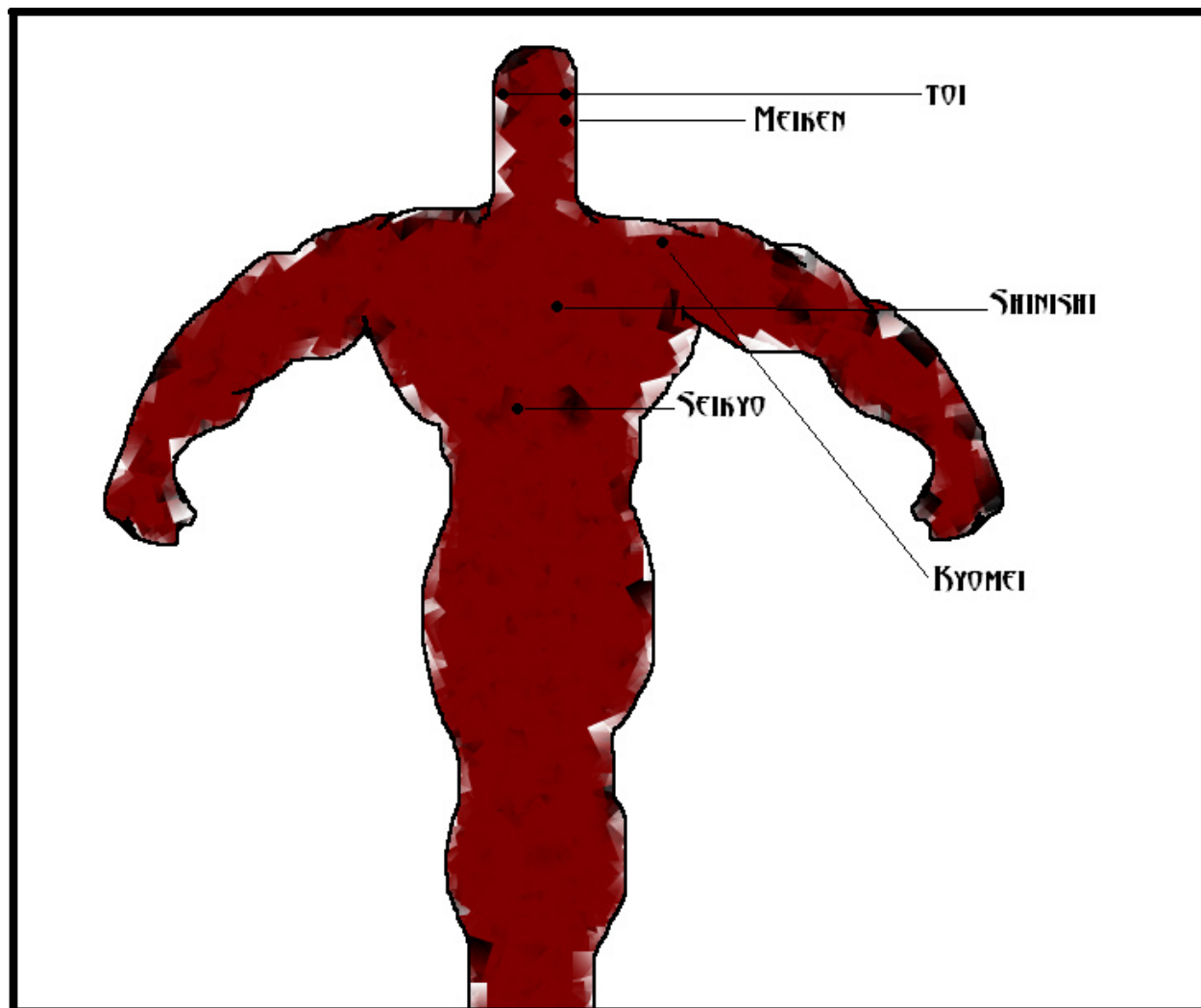
FEUILLE D'AVENTURE

Poing	0										
Maitrise H	0										
Maitrise PV	0										
Aura											
Déshydratation											
Endurance											
SAC											
Arcanes											
Acu-pression des points tubo											
Hyakuretsuken											
Essence											
Name:											
Endurance:											



Kenshiro
Successeur du Hokutoshinken

TABLE DES POINTS « TSUBO »



LES COMBATS

En tant que Maître du Hokutoshinken vous serez souvent mené à combattre, voici donc quelques règles avant de vous lancer dans la bagarre !

Vos caractéristiques sont les suivantes :

Endurance : détermine votre niveau de santé général, votre total de départ est de 30.

Aura : c'est votre énergie , vous débutez à 6. A chaque fois que vous dormez vous récupérez tous vos points d'aura même si cela n'est pas précisé dans le texte.

Habilité au poing, habileté aux points vitaux : Vous débutez à 0. A chaque fois que vous réussirez à percer la défense adverse en ayant choisi l'une de ces deux techniques vous pourrez ajouter 1 au total qui peut aller jusqu'à 6. A chaque fois que vous échouerez vous soustrairez 1 de ce total sauf s'il est déjà à 0.

Procédure de combat :

Vos ennemis se présentent à vous ainsi :

Nom : Ennemi vraiment pas gentil du tout

Attaque : XD6

Défense (contre votre technique): X

Endurance : X

Voici comment se déroule un combat :

- 1) L'adversaire se présente à vous avec son total de défense, généralement l'adversaire aura 2 défenses : la défense au poing si vous utiliser votre technique de coup de poing, et la défense aux points vitaux si vous utilisez celle des points vitaux.

- 2) Choisissez la technique que vous souhaitez utiliser : poing ou points vitaux ou encore une arcane du hokuto (qui sera détaillée plus loin).
- 3) Jetez 2d6 et ajoutez ce total à votre score d'habileté dans la technique que vous aurez choisit : si le score d'habileté est positif ajoutez le.
- 4) Si vous percez la défense adverse alors vous touchez avec le poing et vous pouvez infliger les dommages correspondant (5) ou vous touchez le point vital si vous avez choisi cette technique.
- 5) C'est au tour de l'adversaire de vous frapper comme précédemment jetez 2d6 et confrontez les cette fois-ci à votre défense.
- 6) S'il réussit soustrayez votre total de vie du montant indiqué dans son attaque.

Votre technique de coup de poing cause 5 points de dommage à l'adversaire en raison de la force démentielle qu'obtient un pratiquant du Hokutoshinken.

Parade :

Si vous vous faites toucher vous pouvez tout de même tenter une parade qui divisera par 2 les dommages subits. Néanmoins, cela diminuera votre habileté au poing et aux poings vitaux de 1. Pour ce faire retentez un test de défense contre son attaque.

Exemple de combat :

Ken se bat contre l'adversaire suivant :

Bruce Lee

Coup du dragon : 3D6

Défense coup de poing : 10

Défense points vitaux : 5

Endurance : 20

Votre défense contre l'attaque de Bruce est de : 9.

Votre total d'habileté au poing est de : 2

Votre total d'habileté aux points vitaux est de : 0

- 1) Vous commencez le combat en tentant un coup de poing : vous lancez les dés et obtenez : $8 + 1$ (habileté poing), comme la défense de Lee est de 10 vous échouez, vous diminuez donc votre habileté au poing de 1.
- 2) Bruce riposte par son attaque, vous tentez une parade ce qui vous retire 1 point à l'habileté coup de poing. Vous jetez les dés : $7 + 0$ (habileté poing) vous échouez encore une fois et subissez les dégâts : 15 (3d6)
- 3) L'assaut suivant vous décidez de tenter votre technique des points vitaux. Vous lancez les dés vous obtenez : $8 + 0$ (habileté points vitaux) : 8 ! Vous réussissez de justesse à toucher le point vital de Lee, ce qui au passage ramène votre total d'habileté aux points vitaux à 1.
- 4) C'est au tour de Lee de riposter : il lance les dés et fait un : 7, cette fois-ci il vous a loupé ! Et il n'aura plus d'autre occasion car le point vital fait effet et il meurt !!

LES POINTS « TSUBO »

Bien que par votre seule force vous soyez capable de vaincre un adversaire à mains nues, la spécialité du Hokutoshinken réside dans sa grande maîtrise des points vitaux appelés : « Tsubo ».

En tant que successeur du Hokutoshinken vous possédez une parfaite connaissance des points vitaux et de leurs effets. A chaque fois que vous déciderez d'utiliser cette technique de pression des points vitaux, vous dépenserez 1 point d'aura.

Prenez maintenant votre carte des points «Tsubo » et voyons quel point correspond à quel effet :

Les « Toi » : ces 2 points situés au niveau des tempes entraînent l'explosion de la boîte crânienne et donc (on l'aurait deviné...) la mort de l'adversaire.

Le point « Meiken » : sert à paralyser l'adversaire, particulièrement utile si vous ne souhaitez pas tuer votre adversaire : il est quasiment impossible de se libérer de l'effet de ce point vital et donc il signifie la fin du combat.

Le point « Kyomei » est très particulier : il détruit les mains d'un adversaires ce qui l'empêche de continuer à combattre. Ce point est utile contre un adversaire qui serait insensible à la paralysie du point « Meiken » et que vous ne souhaiteriez pas tuer.

Le point « Sinichi » : sert à faire avouer la vérité à quelqu'un. Très utile pour collecter des informations.

Le point « Seikyo » : fait tomber un adversaire en syncope. Rien ne permet alors de le distinguer d'un homme mort. Ce point peut aussi se pratiquer sur soi pour faire croire à sa propre mort.

Parade des points vitaux :

Pour tout être normal l'effet d'un point vital est irréversible, cependant pour les pratiquants du Hokuto, il est possible de parer l'effet d'un point vital même s'il a

été touché ! Pour se faire, il faut comparer votre total de Maîtrise du Hokuto à celui d'un adversaire s'il est égal ou supérieur, vous pouvez annuler l'effet d'un point vital. S'il est inférieur, alors vous échouez dans la parade.

Votre total de connaissance du Hokutoshinken est, en fait, lié à votre total de points vitaux. Ce test se fait en début de combat, une fois le combat commencé, votre total de maîtrise ne peut plus augmenter, même si votre habileté des points vitaux augmentent au cours du combat. A la fin du combat vous pourrez augmenter ou diminuer votre total de connaissance du Hokuto.

A chaque fois que vous touchez avec succès un point vital votre total augmente de 1 à chaque fois que vous échouez il diminue.

IMPORTANT : l'effet d'un point vital n'est pas instantané !! Il n'agit qu'après la riposte de l'adversaire. Par exemple si Ken veut tuer un adversaire et qu'il touche son adversaire, il subit son assaut, et après seulement, l'adversaire explose ou le point vital a un effet !

ARCANES DU HOKUTO

Dans le Hokuto il existe diverses arcanes que vous maîtriserez au fur et à mesure de votre progression dans l'aventure. Vous pouvez choisir deux arcanes en sachant que vous maîtrisez déjà la technique d'accupression des Tsubo et le Hyakuretsuken. **En rouge** vous sont indiquées les techniques offensives, **en bleu** les techniques défensives :

ACCUPRESSION DES TSUBO : C'est la technique de base du Hokuto que vous maîtrisez depuis que vous avez 15 ans... Coût : 1 point d'aura.



HYAKURETSUKEN : C'est une technique absolument mortelle puisqu'elle consiste à toucher tous les tsubo du corps en une seule attaque ! De ce fait il est impossible d'éviter la destruction du corps une fois que l'attaque a porté, même pour un pratiquant du Hokuto. La parade aux points vitaux ne sert à rien contre cette technique. Néanmoins, cette attaque est très difficile à déclencher puisqu'il faut frapper tous les points vitaux, ainsi il faut réussir 3 test de points vitaux consécutifs pour que l'attaque touche. Coût : 2 point d'aura.



NISHI SHINKU HA : Cette technique permet à celui qui la maîtrise de stopper un projectile avec 2 doigts et de le renvoyer vers l'adversaire. Coût : 0



RESPIRATION TENRYU : Cette technique permet de décupler les forces du pratiquant en rendant son corps aussi dur que l'acier. Ainsi, cette technique augmente la défense de 2 points contre toute les attaques, le temps d'un combat. En plus, cette technique vous permet de maîtriser votre souffle et de retenir votre respiration pendant plus d'un quart d'heure. Elle permet aussi de cicatriser plus rapidement et de stopper une hémorragie sur votre propre corps. Coût : 1 point.



HORETSU HA : Cette technique permet de tout déchirer, même l'acier, avec ses mains. Elle décuple le pouvoir de destruction des coups de poing en causant 8 points de dégâts au lieu de 5. En outre cette technique peut permettre de détruire des obstacles naturels. Coût : 0.



SUEI SHIN : C'est une technique qui permet au pratiquant du Hokuto d'assimiler une technique en la voyant pour la première fois. A chaque fois que vous rencontrerez un adversaire d'une autre école, grâce à cette discipline, il vous sera possible de voler une technique qu'il possède et qu'il exécute devant vous. Coût : 0

TENYA KASSATSU : Technique qui permet de toucher les points vitaux de l'adversaire par l'énergie seule ! Cette technique est très utile pour toucher un adversaire dont vous ne pourriez atteindre les points vitaux avec les mains pour une raison ou pour une autre. En outre, face à plusieurs adversaires cette technique permet de toucher le point vital de tous les ennemis en une seule attaque, pour ce faire, utiliser la défense collective du groupe. Cette technique utilise l'habileté des points vitaux mais procure + 3 d'habileté le temps de son utilisation. Coût : 3 points.



HISSO KEIKO : Technique de déplacement qui consiste à concentrer la force de son corps sur une détente qui propulse le pratiquant dans les airs à une vitesse inouïe. Elle permet donc d'esquiver un coup à très grande vitesse ou un projectile. Si vous utiliser cette attaque l'adversaire devra effectuer son jet de dés avec 1 dés et non plus 2 pour vous toucher, durant cet assaut. Coût : 1 point.

CHANCE, DÉSHYDRATATION

Au cour de votre périple il arrivera que vous tombiez sur des situation inattendues voir très périlleuses. A ce moment là vous pourrez tenter votre chance : le paragraphe vous précisera comment.

Dans le désert que vous allez traverser il vous faudra trouver de la nourriture chaque jour sous peine de perdre 3 point d'endurance. Mais votre véritable ennemi sera le soleil ! Au cour des jours qui vont suivre vous gagnerez des points de déshydratation, si votre total arrive à 6 vous mourrez. L'eau est le seul recourt à cette fatalité et une gorgée fera diminuer votre total de 1. Si jamais votre total de déshydratation atteint 6 vous mourrez sur le champ ! Vous ne pourrez plus boire à ce moment là pour faire baisser votre total !!

EQUIPEMENT DE DÉPART

Au départ dans cette aventure vous ne possédez rien : pas d'eau, pas de nourriture, simplement les vêtements que vous portez.

Dans ce jeu vous vous apercevrez vite que la seule monnaie qui a encore cours c'est l'essence. Ce sera donc votre monnaie d'échange pour acheter des provisions. Vous ne pourrez pas porter plus de 2 litres d'essences. Chaque repas pris vous rendrons 10 points de vie

LA TRAGÉDIE DU HOKUTO !

Le vent souffle et charrie avec lui les souvenirs. Ces temps-ci c'est votre seule raison de vivre : les souvenirs. Un souvenir est une chose bien ambivalente : c'est doux et amer, agréable et désagréable, on les déteste mais on ne peut vivre sans eux... Vous vous souvenez d'une époque révolue, morte, aussi morte que ce désert autour de vous, aussi morte que votre compassion...

Il y avait un temps où tout était différent : il y avait de l'herbe et des fleurs, l'eau coulait à flot... Les hommes aussi étaient différents, moins dur, moins mauvais... Mais cette guerre a tout changé, elle a détruit tout ce qu'il y avait de beau et de bon en ce monde, elle a détruit la race humaine. Pourtant vous, vous avez survécu, avec vos trois frères et ... Yuria. Vous vous rappelez soudain ses cheveux flottants dans la douce brise du soir lorsque vous contempriez le couché du soleil ensemble, ensemble...

Oui, alors même que tout s'était effondré : même si Toki était condamné pour vous avoir sauvé la vie, même si vous aviez été obligé de défigurer Jagi pour qu'il vous reconnaisse, vous, comme le seul héritier du Hokuto, même si ce monde était devenu un vaste cimetière, malgré tout, il y avait Yuria. Yuria signifiait l'espoir, le bonheur et l'amour, avec Yuria tout était encore possible.

Il a fallu ce jour maudit où Shin vous a défié pour Yuria. C'est étonnant comme on se souvient des détails insignifiants durant les moments dramatiques : vous vous rappelez l'éclat du chrome des motos, vous vous rappelez aussi qu'il y avait un bateau qui traversait un immeuble juste derrière Shin. Il vous a défié vous traitant de lâche et de mauviette, insultant le Hokuto, et votre père Ryuken. C'est cela qui vous a rendu fou, comment osait-il insulter votre père qui était mort deux jours plus tôt ? A présent vous vous demandez si il y aurait pu avoir une alternative à la situation, auriez-vous pu lui tourner le dos et partir avec Yuria ? Si seulement vous n'aviez pas foncé tête baissée dans sa provocation... Mais ce qui est fait est fait, ressasser tout cela vous fait mal.

Shin s'est propulsé dans les airs et vous en avez fait autant, vous vous êtes croisés chacun essayant de toucher l'autre par un coup de pied sauté, puis vous

vous êtes réceptionnés. Shin s'est retourné vers vous un petit sourire en coin et là, vous avez compris, avant même de ressentir la douleur, qu'il vous avait eu. Des plaies sont apparues au niveau des tendons de vos jambes ainsi que de vos bras et vous vous êtes effondré comme un pantin à qui l'on vient de trancher les fils. « Tu connais la différence fondamentale entre toi et moi Ken ? C'est l'obsession, la volonté, toi tu n'en as aucune. » Shin vous a alors redressé, s'est tourné vers Yuria et lui a demandé de lui dire qu'elle l'aimait. Bien sûr elle a refusé, alors il a déchiré votre chemise et il a commencé à enfoncer un doigt dans vos pectoraux. Il a traversé votre poumon droit : en plus de provoquer une douleur insupportable, cela vous a privé d'air, ainsi que de la parole. Ensuite vous n'êtes plus vraiment sûr de ce qu'il s'est passé, car au deuxième doigt vous avez sombré dans un semi brouillard. Mais vous revoyez Shin et Yuria s'éloignant et vous entendez encore son rire résonner entre les immeubles crasseux.

Il vous a fallu beaucoup de temps pour récupérer : vous vous êtes traînés pendant de nombreux jours. Et ce vieillard est arrivé et s'est occupé de vous. Un vieillard un peu curieux, en sa présence vous aviez sans cesse un sentiment d'irréalité, comme si vous vous trouviez face à un fantôme. Puis un jour vous vous êtes réveillé dans une cabane abandonnée au milieu du désert. À votre réveil le vieux avait disparu mais vous vous étiez complètement rétablis et s'il n'y avait pas eu ces cicatrices sur votre poitrine, vous auriez pu penser que vous aviez rêvé...

Cela fait maintenant plusieurs jours que vous errez sans but ayant perdu tout espoir de revoir Yuria. Pourtant vous n'avez pas le droit d'abandonner, car ainsi que l'indiquent les cicatrices, représentant la grande Ourse, sur votre poitrine, vous êtes l'héritier du Hokuto. Et dans le Hokuto Shinken il n'y a pas de place pour le désespoir !!



Rendez-vous au 1

1

Un village apparaît devant vous. Cela fait bientôt une semaine que vous n'avez pas vu âme qui vive et vous seriez heureux de pouvoir vous restaurer, car vous sentez que vous êtes à bout de force. Que décidez vous?

Voulez vous aller à ce village?

Rendez-vous au 2

Préférez vous continuez votre route?

Rendez-vous au 41

2

Alors que vous entrez dans le village, vous ressentez une atmosphère pesante: Les immeubles en ruines environnants semblent vous observer et vous sentez que l'on vous regarde derrière ces vitres brisées. Alors que vous inspectez les alentours vous ne remarquez pas que vous êtes en train de poser le pied sur un filet enterré sous le sable! Soudain le filet vous enferme et vous propulse en l'air. Des hommes armés de pelles et de pioches se dirigent alors vers vous. La fatigue accumulée durant cette semaine vous submerge et vous sombrez dans l'inconscience...

Rendez-vous au 37

3

Le reste de la bande de Spade s'enfuit lorsqu'elle voit son chef mort. Vous prenez alors le corps de Misumi et vous l'enterrez. Puis vous prenez les rizons et vous les répandez sur la tombe du vieillard.

«Pourquoi tu fais ça il pousserons pas là!»

- « Ils pousserons parce que l'homme qui est là, est mort pour qu'ils poussent...»

Sur ce vous quittez le village de Misumi. Après avoir marché durant 4 heures (vous gagnez 4 points de déshydratation) vous apercevez une grande ville.

Notez le mot: «cross» sur votre feuille d'aventure.

Rendez-vous au 93

4

Vous débouchez sur une salle richement décorée par des colonnes de pierres. Le sol est recouvert de marbre, et les murs sont d'ébènes. Un gigantesque escalier conduit à un balcon. Alors que vous vous apprêtez à le franchir, vous repérez un colosse caché derrière l'une des colonnes.

« Tu peux sortir, je t'ai repéré, gros porcs! »

Un homme énorme vous fait face, du haut de ses 5 mètres il vous nargue:

« C'est toi l'homme qui utilise le Hokutoshinken et tu as l'audace de me traiter de porc en plus? »

- « Oui un vrai porc mais je ne parle pas avec les porcs. »

- « Ca fait longtemps que j'ai pas vu un gibier aussi vivace, je vais me faire un plaisir!! »

Que le combat commence:



HEART

FONÇADE DE HEART: 3D6

DÉFENSE POING: 11*

DÉFENSE POINTS VITAUX: 11*

ENDURANCE: 40

Votre propre défense face à ses attaques est de 8

*Dés que vous loupez votre attaque, notez le paragraphe actuel et :

[Rendez-vous au 140](#)

Si vous êtes vainqueur:

Rendez-vous au 45

5

Une odeur de gaz vous réveille soudain! Du poison est en train de pénétrer dans votre chambre sous forme de gaz, il vous faut absolument réagir!!

Si vous maîtrisez la respiration Tenryu:

Rendez-vous au 52

Sinon:

Rendez-vous au 16

6

Les 2 hommes remarquent tout de suite les cicatrices sur votre poitrine, ils vous attaquent sans tarder, pendant qu'un troisième court en direction de la ville:

GARDES DU KING

ÉPÉE : 106

DÉFENSE POING: 8

DÉFENSE POINTS VITAUX: 4

DÉFENSE COLLECTIVE: 6

DÉFENSE CONTRE LEUR ARME: 7

ENDURANCE: 20

Votre propre défense face à leurs attaques est de 10

Si vous êtes vainqueurs en moins de 4 assauts vous réussissez à neutraliser le garde avant qu'il ne donne l'alerte:

Rendez-vous au 99

Sinon:

Rendez-vous au 61

7

Bougeant à une vitesse surhumaine, vous vous propulsez en l'air et vous vous retrouvez derrière votre agresseur sans que quiconque n'ait eu le temps de s'en apercevoir (-1 d'aura). D'une chiquenaude vous envoyez voler le chef du groupe à 5 mètres. Celui-ci se relève, vous toise d'un air mauvais, et vous lance:

« Je m'appelle Spade, souviens toi bien de ce nom, Spade! »

Il vous tourne le dos, remonte dans le dragster avec lequel la bande est arrivée, pour enfin disparaître.

Vous vous approchez du vieillard pour vérifier son état.

Rendez-vous au 38

8

Vous descendez dans le puit et vous jugez la plaque de béton. Vous estimez son épaisseur à 3 mètres mais cela ne vous arrêtera pas: concentrant toute votre aura dans votre poing vous libérez d'un seul coup votre énergie sur le bloc de béton. Au début vous pensez que votre coup n'a pas été suffisant mais bientôt les fissures apparaissent et l'eau jaillit formant un geyser!! Vous venez de sauver tous les habitants de ce village et vous pouvez par la même occasion effacer tous vos points de déshydratation et remplir une gourde d'eau entière (5 gorgée)!

Toyo n'en croit pas ses yeux :

« Qui êtes vous? »

- « Ecoutez moi bien, il ne faut absolument pas que des pillards apprennent qu'il y a de l'eau ici sinon vous serez en grand danger. »

- « Ne vous inquiétez pas, si c'était le cas j'ai ma bonne vieille Lucie! »

D'un geste elle exhibe une 22 long rifle, qui a servi, certes, mais qui paraît en parfait état!

Après un repas sommaire (+10 end) vous vous couchez, rassuré car vous savez qu'il vous faudra partir le lendemain matin.

Rendez-vous au 75

9

Vous parvenez à saisir l'échelle en bout de couloir in extremis, et s'est avec précipitation que vous faites voler la plaque d'égout qui vous barre le passage. La créature disparaît dans la vase radioactive, tandis que vous arrivez dans ce qui semble être le sous sol du château. Apercevant un conduit d'aération au dessus de vous, vous vous faufilez à l'intérieur. Après avoir franchis le poste des gardes incognito, vous sortez des conduits au niveau d'un escalier qui semble mener au deuxième étage.

Rendez-vous au 4

10

Vous essayez de parer les coups de Shin tandis qu'il vous attaque avec ses milles mains:

vosre défense contre son coup est de 7

Si vous réussissez à parer l'attaque vous pouvez tenter de toucher son poing vital ou de lui porter un coup de poing!

Défense de Shin: Coup de poing: 11, Point vital: 10

Si vous touchez le point vital de Shin:

Rendez-vous au 128

Sinon continuez le combat:

Rendez-vous au 12

11

La chance vous sourit: Les soldats ont stoppé leur véhicule et du coup vous assistez à une scène étonnante:

Des hommes armés font barrage au convoi de l'armée divine, visiblement ce sont les parents des femmes qui sont enfermées dans le camion, et ils ont l'air bien décidés à se battre pour les libérer.

Lentement, les 4 soldats de l'armée divine descendent de leur véhicules.

« Rendez-nous nos femmes et nos sœurs monstres! »

Sans laisser aux soldats le temps de réagir, les quelques résistants leurs décochent une volée de flèches!

Malheureusement ces guerriers sont entraînés et l'un d'entre eux devit toute les flèches à l'aide d'un simple coup de cravache. C'est au tour des militaires de riposter, et leur riposte ne dure qu'une fraction de seconde: 8 couteaux transpercent le groupe de rebelles! Il ne reste qu'un seul opposant qui se jette sur les soldats un bâton à la main. C'est à ce moment là que vous commencez à courir dans sa direction: vous vous doutez que le pauvre homme n'a pas la moindre chance. Vos pires craintes se confirment lorsque le malheureux s'effondre après avoir été coupé en deux par l'un des tortionnaires.

Vous approchez du camion sans vous presser, c'est à ce moment là que Lynn vous aperçois:

« Tue les Ken! Tue les tous!!!!!! »

L'un des combattants s'adresse à vous:

« Tu es encore l'un de ces maris stupide qui vient chercher sa femme. Mfff... tuez le! »

Les 3 guerriers vous lancent, à votre tour 6 couteaux, comment allez vous les éviter?

Si vous maîtrisez le Nishi Shinku Ha:

Rendez-vous au 135

Si vous maîtrisez le Hisso Keiko:

Rendez-vous au 92

Sinon tentez votre chance:

Si vous faites moins de 8 :

Rendez-vous au 68

8 ou plus:

Rendez-vous au 50

12

Maintenant que vous avez noté votre action, jetez un dés:

Si le chiffre est pair:

Rendez-vous au 98

S'il est impair:

Rendez-vous au 100

Si les points de vie de Shin sont tombé à 3 ou moins:

Rendez-vous au 128

13

Alors que vous arrivez au sommet d'une colline, vous voyez au dessous de vous, 5 hommes courir après un vieillard. En écoutant les dires des poursuivants vous comprenez mieux leurs intentions:

«Allez le vieux, tu vas nous les donner tes rizons, et tout de suite!»

- « Non, s'il vous plait, vous ne comprenez pas: si vous me laissez les planter nous pourrions avoir de la nourriture dans quelques mois!»

- « Tu sais quoi? moi ça me donne envie de les bouffer tout de suite ça!!»

Visiblement la vie du vieillard est en danger. Qu'allez vous faire?

Voulez vous intervenir:

Rendez-vous au 25

Préférez vous faire demi tour? Jugeant que cela ne vous concerne pas?

Rendez-vous au 118 (vous gagnerez 1 point de déshydratation)

14

Vous marchez depuis maintenant deux heures lorsque vous vous apercevez que le désert se termine par une montagne rocheuse. Vous n'avez d'autres choix que de rebrousser chemin, vous

gagnez 2 points de déshydratation.

Rendez-vous au 118

15

Les 3 punks s'effondrent sur le sol et vous continuez d'avancer vers le colosse. Arrivé à 1 mètre de lui vous lui adressez la parole:

« Un conseil, pose la doucement sur le sol...»

- «Tu parles je vais la fracasser et après je m'occuperai de toi!»

Au prix d'un point d'Aura, vous pratiquez le Hyakuretsuken à une vitesse démentielle:

vos poings fusent sans que personne autour de vous ne parviennent à les distinguer. Votre dernier coup envoie valdinguer le géant qui lâche Lynn, que vous vous empressez de rattraper au vol. Le géant se relève:

«Peuh, tes coups me chatouillent je vais te massacrer!»

- «Tu ne les sais pas encore mais tu es déjà mort!»

Vous finissez à peine votre phrase que la tête du géant commence déjà à se déformer, ses bras se tordent, son buste gonfle et vous vous éloignez sachant très bien l'issue de cette danse macabre. Z finit par exploser comme une baudruche répandant des giclées de sang tout autour de lui. Le patriarche s'approche de vous les yeux agrandis par la surprise:
«Le HokutoShinken, je n'aurais jamais cru le voir ici!»

Peu de temps après vous vous apprêtez à repartir:

Le patriarche pour vous remercier vous donne une gourde contenant 5 gorgées d'eau: « Je vous remercie...»

Vous effectuez un demi-tour pour partir, lorsque Lynn s'apprête à vous suivre mais le patriarche l'en empêche. C'est mieux ainsi, votre mode de vie serait trop dangereux pour une petite fille de son âge.

En revanche, Bat, lui, vous colle comme votre ombre! Après tout, un peu de compagnie ne vous fera pas de mal, au moins pour quelques temps!

Vous quittez le village et vous vous engagez dans le désert.

Rendez-vous au 118

16

Vous suffoquez: retirez 8 points de vie de votre total. Vous attrapez Bat dans vos bras et vous vous précipitez vers la vitre que vous traversez. Malgré une chute de 10 mètres, vous vous réceptionnez sans encombre. Mais tandis que vous vous relevez vous sentez une piqûre au niveau de votre cou. Vous vous retournez et vous voyez dans la rue un homme vêtu comme un officier militaire tenant à la main une sarbacane. Vous retirez la fléchette juchée dans votre cou, tout en vous dirigeant vers lui, cependant l'effet du poison est trop fort: vous sombrez dans l'inconscience:

Rendez-vous au 69

17

Dans l'incapacité de faire le moindre mouvement vous prenez la hache en pleine tête, se qui coupe court à vos espoirs de revoir un jour Yuria
Votre aventure s'achève ici!

18

Shin a pris une position de garde pendant que vous tentez votre coup:

Vous vous envollez en espérant le surprendre mais il fait de même et vous frappe d'un coup de pied sauté. Lorsque vous atterrissez vos tendons des bras et des jambes sont sectionnés, vous vous effondrez dans une mare de sang...

Votre combat s'achève ici!

19

Vous marchez durant une heure ce qui augmente votre total de déshydratation de 1, et vous vous retrouvez en face d'une chaîne rocheuse. Vous vous apprêtez à faire demie-tour lorsque vous remarquez une ouverture dans la roche qui vous fait penser à l'entrée d'une grotte.

Voulez vous vous risquer à l'intérieur:

Rendez-vous au 103

Ou préférez vous retourner sur vos pas:

Rendez-vous au 118

20

Shin a pris une position de garde pendant que vous tentez de lui porter votre coup:

Il esquive sans problème votre technique et en profite pour vous transpercer de sa main : - 8 endurance.

Si vous êtes encore en vie :

Rendez-vous au 12

21

Vous tentez le Hyakuretsuken (- 1 aura) alors que simultanément Shin essaie de vous transpercer avec une attaque des milles mains:

Si votre habileté au poing est supérieur à 4:

Vous parvenez à dévier les coups de Shin par vos propres coups de poings et vous frappez Shin à tous les points vitaux pour terminer par lui expédier un crocher du droit qui l'envoie voler contre un pilier :

Rendez-vous au 128

En revanche si votre habileté est inférieure à 4 : Shin parvient a repousser vos coups et vous empale avec ses mains à de multiples endroits: vous perdez 4d6 points de vie, si vous êtes encore vivant:

Rendez-vous au 12

22

Vous tentez de toucher Shin par votre aura (-1 aura) :

Si votre habileté aux points vitaux est supérieure à 4: vous atteignez ses points vitaux :

Rendez-vous au 128

Sinon: Shin ne vous laisse pas le temps d'attaquer et vous fait son attaque des milles mains: 4d6 , si vous êtes encore vivant:

Rendez-vous au 12

23

Vous passez une nuit reposante votre total d'aura se retrouve à son maximum. Si vous n'aviez pas pris de repas la journée dernière vous perdez 3 points d'endurance.

Au matin vous descendez dans la salle, qui est quasiment vide, à l'exception d'un jeune garçon assis tout seul à une table.

Si vous désirez lui parler:

Rendez-vous au 76

Si vous préférez engager la conversation avec le barman:

Rendez-vous au 141

24

Vous réussissez à éviter les rochers. 3 Silhouettes surgissent du sommet de la falaise et se jette à votre rencontre: ce sont des pillards du désert, emmitouflés dans des capes et chacun brandissant un poignard acéré, visiblement ils en veulent à vos éventuelles vivres!

PILLARDS DU DÉSERT

POIGNARD : 1D6

DÉFENSE POING: 8

DÉFENSE POINTS VITAUX: 4

DÉFENSE COLLECTIVE: 8

DÉFENSE CONTRE LEUR ATTAQUE: 7

ENDURANCE: 17

Votre propre défense face à son attaque est de 10

Si vous êtes vainqueur vous trouvez une boîte de conserve et 1 litre d'essence dans leur affaires:

Rendez-vous au 115



25

Vous descendez la colline et vous vous retrouvez nez à nez avec les 5 hommes belliqueux. Leur chef, un homme d' 1 m 90, roux, commençant à perdre ses cheveux , s'adresse à vous:

« Tiens voilà un débile qui a envie de mourir!» Et sans que rien ne le laisse présager, il vous décoche un carreau de son arbalète portative située sur son bras gauche!

Si vous maîtrisez le Nishi Shinku Ha:

Rendez-vous au 64

Si vous maitrisez le Hisso Keiko:

Rendez-vous au 7

Si vous maîtrisez la respiration Tenryu:

Rendez-vous au 54

Si aucunes de ces arcanes ne vous sont familières:

Rendez-vous au 74

26

Shin a pris une position de garde pendant que vous tentez de lui porter votre coup:

Défense de Shin au coup de poing: 11

Si vous échouez dans votre tentative il fonce sur vous en un coup de pied que vous ne reconnaissez que trop bien : c'est son fameux Nanto Gokuto Ken!! Vous vous effondrez sur le sol les tendons des jambes et des bras sectionnés... Votre combat est terminé...

Si vous parvenez à toucher Shin, vous pouvez continuer le combat:

Rendez-vous au 12

27

Après avoir marché encore une bonne heure vous arrivez au village de Bat. L'endroit vous semble désert. « Eh, la vieille je suis revenu tu pourrais venir m'accueillir!! »

La voix de Bat résonne durant quelques secondes puis le souffle du vent reprend sa litanie incessante.

« Mes avis qu'ils sont tous parti... »

- « Non grand frère ils sont tous ici! »

Pendant que Taki affirme cela, Bat reçoit un cailloux derrière la tête: un groupe d'enfant entourent une femme assez âgée pour être la grand mère de Bat mais pas assez pour se laisser malmener par un garnement!

« Alors ingrat c'est maintenant que tu reviens? »

- « Oh tu vas voir la vieille, je vais... »

Mais avant que Bat ait pu finir sa phrase une horde de bambin l'encercle: visiblement Bat a manqué à tout le monde!

La vieille dame s'approche de vous en vous tendant une main accueillante:

« Bonjours monsieur je m'appelle Toyo c'est moi qui m'occupe de tous ces enfants, je vous remercie d'avoir pris soin de Taki. »

- « Ce n'est rien. Mais pourquoi restez vous vivre dans un tel endroit? »

- « En fait, nous avons commencé à creuser un puit, le problème est qu'un bloc de béton empêche l'eau de s'écouler, j'ai tout essayé depuis mais cette plaque est trop épaisse...»

Si vous maîtrisez le souffle Tenryu ou le Horetsu Ha :

Rendez-vous au 8

Sinon vous ne pourrez rien faire pour aider ce village... Et après avoir partagé un repas (+10 end) avec Toyo vous repartez. Bat ne dis rien mais vous sentez qu'il a le cœur gros, cet enfant a plus de sentiment que ce qu'il veut bien laisser en paraître...

Rendez-vous au 31

28

Vous parvenez en face d'une espèce d'arène: un homme gigantesque portant des griffes métalliques aux 2 mains s'amuse à affronter des prisonniers sans défense. Il est en train de livrer «combat» au huitième combattant, les autres étant éparpillés sur le sol, en différents morceaux. Le pauvre esclave n'a pas la moindre chance et comme les autres il se fait trancher la tête par les lames de son bourreau.

Si vous souhaitez vous mesurer à ce monstre:

Rendez-vous au 122

Si vous préférez continuer votre chemin:

Rendez-vous au 51

29

«Savez vous où je pourrais trouver une ville capable de vendre de la nourriture pour plusieurs jours?»

- « Oh, cela n'existe plus de nos jours et c'est partout pareil. Y à bien un endroit mais c'est impossible d'aller là bas.»

Sur ces mystérieuses paroles, le barman retourne essuyer ses verres...

Si vous souhaitez faire du troc:

Rendez-vous au 121

Si vous préférez prendre une chambre pour la nuit:

[Rendez-vous au 127](#)

30

Vous ouvrez la cage qui retient prisonnier les otages, et Lynn vous saute au cou:

«Ken! Je voulais tant te revoir, je t'ai cherché partout et ces hommes m'ont capturé...»

- «Mais pourquoi Lynn?»

- «...»

- « Ecoute moi bien, tu vas te cacher dans la ville, et dès que j'aurais fait ce que j'ai à faire je viendrai te rechercher d'accord?»

- « Oui, très bien Ken, je t'attendrai...»

[Rendez-vous au 78](#)

31

Vous entrez à nouveau dans la ville oasis en direction du bar:

Si le mot «Cross» est inscrit sur votre feuille:

[Rendez-vous au 57](#)

Si les enfants de Toyo sont avec vous:

[Rendez-vous au 138](#)

Sinon:

[Rendez-vous au 34](#)

32

Vous ouvrez la cage qui retient prisonnier les otages, et Lynn vous saute au cou:

«Ken! Je voulais tant te revoir, je t'ai cherché partout et ces hommes m'ont capturé...»

- «Mais pourquoi Lynn?»

Vous êtes interrompu par le hurlement d'une fillette qui faisait parti des prisonnières, deux femmes tentent de la calmer, mais vous, vous savez que c'est inutile: elle a vu son père se faire couper en deux et rien ne changera jamais cela.

Vous touchez son point «Tenshin» et elle s'endort.

« Ca va aller elle va se calmer maintenant...»

- « Désormais cette fille est comme moi: seule au monde...»

C'est la voix de Lynn : vous savez parfaitement qu'elle a raison et que vous ne pouvez rien y faire.

Voulez-vous faire payer à ces fanatiques et vous rendre à Godland?

Rendez-vous au 80

Ou préférez vous retourner à la ville-oasis?

(+ 2 déshydratation)

Rendez-vous au 31

33

Grâce à votre technique parfaite du Nishi Shinku Ha, vous déviez la hache d'un coup de pied en direction du punk de droite qui vous tiens par l'une des deux chaînes, la hache le décapite ce qui vous libère partiellement.

Le punk de gauche se jette sur vous:

PUNK

HACHE : 2D6 + 2

DÉFENSE POING: 7

DÉFENSE POINTS VITAUX: 5

ENDURANCE: 16

Votre propre défense contre son attaque est de : 10

Si vous triomphez:

Rendez-vous au 95

34

Vous retournez au bar et vous vous adressez au barman:

«Bonjour, lors de l'une de nos conversations vous m'aviez parlé d'une ville où l'on pourrait trouver des vivres pour plusieurs jours de quelle ville s'agit il?»

- « C'est une ville plus au nord mais il est inutile de vous y rendre: c'est la ville du King et celui qui y rentre sans invitation en ressort les pieds devant...»

« Où est elle, on ne sait jamais...»

- «Comme vous voulez... Il n'existe que deux moyens d'atteindre la ville par le Nord Est ou le Nord Ouest, vous marchez environs 5 kilomètres et vous trouverez South Cross.»

- « S...South Croth????»

La croix du sud: c'était l'emblème de Shin l'homme qui vous a volé Yuria, cela ne peut être une coïncidence, le King c'est donc lui!!»

Votre sang bout en vous-même, si vous avez raison alors cela pourrait signifier pour vous de retrouver Yuria... Yuria.

Cette fois ci Bat ne peut vous suivre, c'est beaucoup trop dangereux, vous lui expliquez qu'il lui faudra vous attendre. Bat vous fait confiance, il vous attendrait même si vous deviez revenir dans plusieurs années.

Vous posez la main sur la porte blindée du Bar, et vous jetez un dernier regard à Bat : cette fois ci il se pourrait bien que vous ne reveniez pas vivant de ce combat...

Voulez-vous passer par le Nord-Est?

Rendez-vous au 133

Voulez-vous passer par le Nord-Ouest?

Rendez-vous au 40

35

L'homme vous demande de patienter. Pendant que vous attendez vous ne remarquez pas que deux autres gardes se sont discrètement placés au sommet des remparts de la ville: ils vous décochent 2 flèches dans la nuque et vous vous effondrez:

Votre aventure s'achève ici...

36

Bat vous a attendu patiemment, dés qu'il vous voit sortir il vous demande:

«Alors ?»

- « Il n'y avait rien de très important...»

Vous décidez de dormir dans la grotte car le soleil décline à l'horizon. Vous vous réveillez tôt (vous récupérez votre total d'aura) et vous reprenez la route. Si vous n'avez rien avalé la veille: -3 end.

Au bout de 2 heures de route (+ 2 déshydratation) vous apercevez une grande ville:

Rendez-vous au 93

37

Vous reprenez lentement connaissance et vous comprenez très vite que l'on vous a jeté dans une sorte de cachot. «Pfff qu'est ce que t'as pu bien faire pour que ces ploucs t'enferment ici?». C'est la voix d'un jeune garçon situé dans votre dos: vous estimez son âge à 12 ans environs mais l'expression de son visage vous dit qu'il a vu des horreurs qui l'ont fait mûrir très vite. Sale et affublé de lunettes, ce jeune homme ne paie pas de mine mais vous sentez qu'il est plus intelligent

qu'il n'y paraît. Vous entendez la voix de vos gardes dans le couloir sans que vous ne puissiez les voir: « Lynn apporte lui de l'eau! ». Une petite fille d'environ 10 ans apparaît derrière les barreaux, elle est vêtue de haillons roses et porte un bandeau sur le front. Elle s'appête à vous donner un verre d'eau lorsque le jeune garçon se jette sur elle et l'attrape par le bras, le verre tant convoité tombe à terre et se vide. « Vite idiot qu'est ce que tu fais? prend lui les clefs vite!! » Vous touchez le coude du garçon au niveau de son point vital « jakai » ce qui lui provoque une vive douleur et le force à relâcher la jeune fille. Puis vous vous avancez vers la fillette et lui demandez si elle peut vous apporter un nouveau verre d'eau. « Mais t'es débiles ou quoi pourquoi ta fait ça ? C'était notre seule chance de sortir de là! » Vous lui répondez que si vous aviez fait cela, c'est elle qui aurait été responsable de votre évasion et les gardiens lui auraient sûrement fait payer. « Oh l'autre! Comment tu peux parler comme ça à notre époque? Je comprend pas comment t'as pu survivre jusqu'à maintenant... »

Une heure s'écoule et vous en apprenez plus sur votre camarade de cellule: il s'appelle Bat et à l'en croire c'est le roi des voleurs et le génie de l'évasion. Un bruit de pas tire Bat de son monologue et un groupe d'hommes ouvrent votre cellule: « Debout étranger, le patriarche veut te voir! »

On vous conduit dans le couloir où six hommes se tiennent aux côtés d'un vieillard. Il prend la parole: « Qu'êtes vous venu faire ici? » Vous répondez que vous n'avez pas de destination précise et que vous espérez trouver de l'eau. « Peuh, c'est un voleur de la bande de Z! » s'exclame l'un des gardiens. « Si cela est vrai il doit avoir sur lui un tatouage en forme de Z, retirez lui son vêtement. Un homme vous retire votre veste vous exposant torse nue. « Oh ces cicatrices! Elles forme la constellation de la Grande Ourse! Quel présage de malheur! »

Un hurlement retentit dans le couloir: « Alerte! Le gang de Z nous attaque! » On vous remet avec précipitation dans votre cellule puis le groupe d'homme quitte le couloir. « Pas de chance pour ce village il vont tous se faire massacrer y compris la fillette, vient il faut trouver un moyen de se tirer d'ici! » En pensant à la petite votre ne sang ne fait qu'un tour: Vous saisissez les barreaux et vous les déchirez comme du papier. N'ayant pas une minute à perdre vous foncez dans le couloir.



Rendez-vous au 106

38

Le vieil homme est un peu choqué mais il n'a rien. Il vous remercie chaleureusement et comme la nuit est en train de tomber il vous propose de partager avec lui un maigre repas (+ 10 end) autour du feu. Cette proposition réjouit Bat qui semble dans l'incapacité de penser à autre chose qu'à manger! L'homme dit se nommer Misumi, et vous explique qu'il a été chargé par son village de ramener ces quelques rizons afin de les replanter après. Bat prend la parole:

«Pourquoi tu ne les manges pas tout de suite ce riz?»

- « Parce qu'en le plantant nous aurons des récoltes chaque année, et tout le monde mangera à sa faim, ainsi il n'y aura plus de disputes... Il faut penser aussi au lendemain, pas seulement à aujourd'hui...»

Rapidement le vieux s'endort et après s'être assuré que l'homme dort bien d'un sommeil profond, Bat vous demande:

«Pourquoi tu te donnes tout ce mal pour ce vieux que tu ne connais pas, Ken? T'es pas obligé!»

- « Parce que cela fait longtemps que je n'avais plus vu d'être humains...»

Sur ces paroles, incompréhensibles pour Bat, vous vous couchez.

Rendez-vous au 79

39

Vous saisissez les boomerangs que vous laissez tomber sur le sol.

« Tu es vraiment très fort, mais vois tu, j'ai étudié bon nombres de techniques meurtrières et je pense que tu n'as pas une chance sur mille de triompher de moi!»

Rendez-vous au 139

40

Alors que vous marchez d'un bon train, votre pied s'enfoncent légèrement dans une cavité. Vous venez de marcher sur un ancien champ de mines dont tout le monde a oublié l'emplacement! En ce qui vous concerne vous ne l'oublierez plus, car c'est en plusieurs morceaux que vous terminez votre aventure...

41

Vous marchez encore plusieurs heures mais visiblement vous aviez sur-estimé vos forces: vous

vous effondrez sur le sable brûlant à cause du manque d'eau et de nourriture. C'est ainsi que s'achève votre vie mais aussi 3000 ans d'histoire du Hokuto Shinken...

42

Vous vous couchez à la belle étoile, Bat à vos côtés.

Jetez un 2d6 si vous faites moins de 7 alors un voleur vous agresse afin de dérober vos biens !!

VOLEUR

COUTEAU : 1D6

DÉFENSE POING: 7

DÉFENSE POINTS VITAUX: 4

ENDURANCE: 13

Votre propre défense face à cette attaque est de 10

Si vous triomphez vous pouvez alors continuer votre nuit sans encombre.

Si vous faite plus 7 au moins, cela signifie que vous passez une nuit calme.

Au petit matin vous vous sentez revigoré par cette nuit de sommeil (aura au maximum!). Avec Bat vous décidez de retourner voir le barman qui a déjà ouvert.

A l'intérieur, un jeune garçon est assis tout seul à une table.

Si vous souhaitez lui parler:

Rendez-vous au 76

Si vous préférer parler au barman:

Rendez-vous au 141

43

Vous pataugez dans les égouts de la ville, l'odeur fétide est quasiment insupportable. Le liquide qui coule à vos pied à une teinte vert maladif, qui vous inquiète au plus haut point. Tandis que vous pressez le pas, une forme semble s'agiter derrière vous dans un bruit répugnant de suction:

quelque chose ou quelqu'un forme une bosse à la surface du liquide verdâtre et fonce vers vous à toute allure!!

Si vous n'êtes pas d'un naturel curieux sauvez vous:

Tentez votre chance:

Si vous faites un chiffre pair

Rendez-vous au 9

Si vous faites un chiffre impair:

Rendez-vous au 91

44

« On veut faire des affaires? Très bien alors refile nous un litre d'essence et on te laisse passer! »

Si vous avez ce litre et que vous souhaitez le donner:

Rendez-vous au 99

Si vous n'avez plus d'essence ou que vous ne souhaitez pas en donner:

Rendez-vous au 35



45

Vous montez lentement les marches et une fois parvenu au sommet vous apercevez enfin votre vieil adversaire:

« Alors Kenshiro ça fait un bail... »

Votre sang bout dans vos veines, vous vous apprêtez à accomplir ce dont vous rêviez depuis 1 an: vous récupérez tous vos points d'endurance et tous vos points d'aura.

« Shin! Je suis revenu à quatre pattes de l'enfer pour te retrouver! »

- « Pour te faire encore tuer? »

- « Où est Yuria? »

Shin vous fait un signe de tête et 10 mètres environ derrière lui, vous percevez un trône sur lequel est assise Yuria. A sa vue vous ne pouvez empêcher les larmes couler.

« Kenshiro je vais à nouveau t'envoyer en enfer tu ne peux rien contre mes techniques! »

Voici le combat le plus difficile de votre existence: les points d'endurance de Shin sont de 30. A chaque assaut vous allez noter la technique de combat que vous souhaitez utiliser:

Coup de poing simple, point vital, Hyakuretsuken, Tenya Kassatsu, Hisso Keiko ou une parade simple.

Rendez-vous au 12

46

Alors que vous venez de vaincre pas moins de 5 hommes, le sergent vous fait part de sa surprise:

«Oh! Voici enfin un adversaire intéressant, laissez, je vais m'en occuper moi-même!»



SERGEANT MAD

TECHNIQUE DES MILLES COUTEAUX : 1D6 + 6*

DÉFENSE POING: 10

DÉFENSE POINTS VITAUX: 7

ENDURANCE: 40

Votre propre défense face à cette attaque est de 7

* Les couteaux sont enduits de poison s'ils vous blessent vous perdrez automatiquement 1 point de vie à chaque rounds, jusqu'à la fin du combat.

Si vous avez atteint un point vital ou que vous avez fait tomber son total de vie à 1 ou moins:

Rendez-vous au 130

47

«Oui vous pouvez toujours prendre une chambre à l'étage»

- « Qu'est ce que je vous dois pour cela? »

- «Oh rien! C'est la maison qui régale! Vous avez l'air bien fatigué avec votre ami, reposez vous!»

Cette compassion vous semble bien suspecte, pourtant vous savez aussi que c'est là une occasion en or:

Allez vous accepter:

Rendez-vous au 70

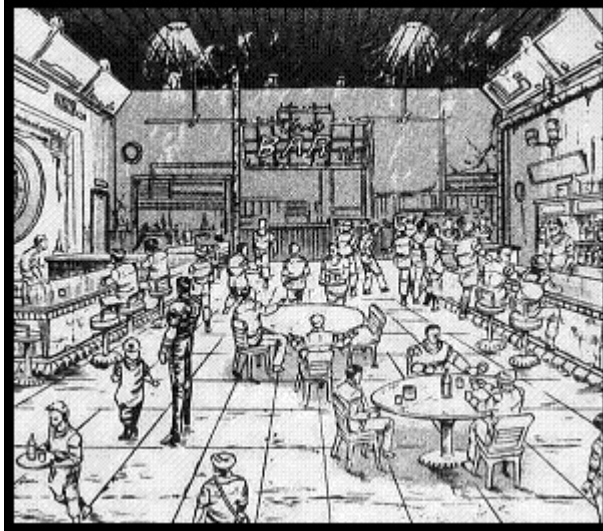
Ou préférez vous partir?

Rendez-vous au 56

48

Après encore 1 heure de marche le soleil décline à l'horizon. Vous décidez donc d'établir, là, votre campement pour la nuit. Si vous n'avez rien avalé de la journée vous perdez 3 points d'endurances.

Rendez-vous au 62



49

Le bar grouille de monde, des gens venus des quatre coins du pays se retrouvent ici, pour troquer des informations ou des vivres. De plus c'est l'un des rares bar où l'on puisse encore trouver de l'alcool. Néanmoins lorsque vous jetez un cou d'œil aux bouteilles exposées vous vous apercevez qu'il y a, parmi les divers alcool, aussi des bouteilles d'eau de Cologne...

Le bar ressemble plus à un bunker qu'à un bar: portes blindées à l'entrée, un gigantesque coffre fort situé derrière le comptoir, bref, autant d'éléments qui, à première vue, pourrait laisser penser qu'on s'est trompé d'endroit!

Vous vous adossez au comptoir et vous appelez le barman qui est en train d'essayer de raisonner un géant de 3 mètres décidé à obtenir de la nourriture gratuite.

Bat se tourne vers vous: « Voilà l'occasion rêver d'avoir des vivres gratuites Ken! »

Voulez-vous écouter son conseil et calmer le colosse?

Rendez-vous au 87

Ou préférez vous ne pas vous mêler de cette affaire?

Rendez-vous au 71

50

Vous parvenez à esquiver 5 couteaux mais l'un d'entre eux se fiche dans votre épaule: vous perdez 4 points d'endurance. Mais déjà les soldats vous attaquent: faite face à 4 soldats de l'armée divine!

SOLDATS DE L'ARMÉE DIVINE

COUTEAU : 1D6

DÉFENSE POING: 10

DÉFENSE POINTS VITAUX: 5

DÉFENSE COLLECTIVE: 9

DÉFENSE CONTRE LEUR PROPRE ATTAQUE: 7

ENDURANCE: 18

Votre propre défense face à leur attaque est de 10

Si vous êtes vainqueurs:

Rendez-vous au 32

51

Vous avez a peu près traversé la moitié de la ville lorsque vous apercevez 2 bâtiments, l'un à votre gauche et l'autre à votre droite:

Si vous n'avez pas libéré Lynn de l'armée divine:

Rendez-vous au 73

Sinon vous avez le choix:

Allez vous vous intéresser au bâtiment de gauche qui a l'air d'être une prison:

Rendez-vous au 67

Ou bien à celui de droite qui est un bar-commerce:

Rendez-vous au 72

Mais si vous préférez continuer en direction du château du King:

Rendez-vous au 78

52

Grâce à votre maîtrise du souffle vous bloquez l'air de vos poumons et vous ne subissez aucun dommage dû au poison, vous attrapez Bat dans vos bras et vous vous précipitez vers la vitre que vous traversez. Malgré une chute de 10 mètres vous- vous réceptionnez sans encombre. Mais tandis que vous vous relevez vous sentez une piqûre au niveau de votre cou. Vous vous retournez et vous voyez dans la rue un homme vêtu comme un officier militaire tenant à la main une sarbacane. Vous retirez la fléchette juchée dans votre cou, tout en vous dirigeant vers lui, cependant l'effet du poison est trop fort: vous sombrez dans l'inconscience:

Rendez-vous au 69

53

"Bravo homme du Hokuto tu as vu juste! Mais connaître le nom de l'étoile de la mort est la moindre des chose pour un dieu de la mort!>

«Bien je vais donc t'enseigner le point : Hiraiko!>

Une heure de démonstration vous suffit pour assimiler ce nouveau point vital situé derrière la nuque. Désormais, en plus des autres points vitaux, il vous est possible d'utiliser celui-ci. Ce point vous permet de contrôler l'adversaire et si vous vous battez contre un adversaire unique ce point mettra, bien entendu, fin au combat. Tout l'avantage de cette nouvelle technique réside en fait dans le combat à plusieurs : il sera possible alors de faire se retourner le membre touché par ce point vital contre ses confrères. Dorénavant, il vous sera précisez la défense de chaque adversaire contre sa propre technique.

Tout content de maîtriser une nouvelle arme vous n'avez pas remarqué que le vieil homme a disparu!

Vous quittez la caverne en vous avec la certitude que vous reverrez cet homme.

Rendez-vous au 36

54

Vous prenez une profonde inspiration au moment où le chef du groupe presse la détente de son arbalète: instantanément vos muscles se change en pierre (-1 d'aura), et le carreau ne s'enfonce dans votre bras droit que de quelques millimètres, sans vous causer aucun dommages.

Atterrés, les 5 hommes vous observent incrédules et s'enfuient à bord de leur dragster.

Vous vous approchez du vieillard pour vérifier son état.

Rendez-vous au 38

55

Le colonel prend 2 boomerangs situés au niveau de ses épaulettes, il vous les lance à une vitesse que vous ne soupçonniez pas!

Si vous maîtrisez le Nishi Shinku Ha?

Rendez-vous au 39

Si vous maîtrisez le Hisso Keiko?

Rendez-vous au 113

Sinon:

Rendez-vous au 102

56

Alors que vous sortez dans la rue, vous ressentez une piqûre à la base de votre cou. Vous vous retournez et vous apercevez un homme vêtu tel un officier militaire. Vous vous dirigez vers lui, pour lui expliquer que ce n'est pas poli de faire ce genre de choses, mais l'effet du poison est trop fort:

Vous sombrez dans l'inconscience.

Rendez-vous au 69

57

Lorsque vous entrez dans le bar, le barman devient livide, vous vous installez au comptoir :

« Etonné de me voir vivant? Je me doutais que vous étiez de mèche avec cette armée. Alors voilà, en temps normal je vous aurais déjà tué pour ce genre de trahison mais là, j'ai besoin de vivres alors vous allez m'indiquer la ville où vous vous fournissez en nourriture et en eau.»

- « Oui...très bien, cette ville est au nord de la notre, il n'y a que deux façon d'y parvenir par le nord ouest ou le nord est. Mais je vous déconseille d'y aller, c'est la ville du King et jamais

personne n'est revenu vivant de South Cross sans y avoir été invité...»

«South Cross??»

La croix du sud... le nom de cette ville correspond exactement au nom de l'emblème des élèves du Nanto Seiken: l'art meurtrier de l'homme qui vous a dérobé Yuria. Est-ce une coïncidence? Serais ce possible? Quoi qu'il en soit vous allez vous y rendre sans attendre.

Vous savez très bien que cette fois-ci vous risquez de ne pas revenir, alors vous ordonnez au Barman de s'occuper de Bat jusqu'à votre retour. Le Barman trop heureux d'avoir encore la vie sauve vous promet de veiller dessus.

« Ken... tu reviendras n'est ce pas? »

- « N'ai pas peur je reviendrai. »

Vous quittez l'oasis d'un pas déterminé, si votre intuition est bonne, il se pourrait que cette ville marque pour vous la fin d'un long calvaire.

Voulez-vous passer par le Nord-Est?

Rendez-vous au 133

Voulez-vous passer par le Nord-Ouest?

Rendez-vous au 40

58

Un seul bond lui a suffi pour franchir les 120 mètres qui vous séparent du toit de la prison, et atterrissant dans un vacarme d'enfer, il vous rejette sur le sol. Vu d'ici le sommet de la prison ressemble à un gigantesque terrain sportif entouré de hauts gradins. Vous vous relevez tandis que le géant dépose Jackal qu'il tenait, en sécurité, dans son autre main.

- « Alors tu pensais que Devil n'était qu'une grosse brute? Et bien tu vas être surpris!! »

Devil se met en garde : il recule son poing gauche jusqu'à le faire venir au niveau de son menton, tandis que son bras droit se tend devant lui la main grande ouverte. Vous reconnaissez cette

position : c'est le Rakan Nioken!! Cette brute maîtriserait ce kung fu millénaire dont on a interdit l'enseignement de par son caractère monstrueux?

Jackal semble s'amuser de votre étonnement:

« Devil est l'incarnation du diable, tu ne peux rien contre lui, je vais rester ici et te regarder tranquillement crever!!»

Vous époussetez la poussière de votre pantalon et prenez position:

«Si le Rakan Nioken est l'incarnation de Satan, saches que le Hokuto Shinken est l'incarnation d'Indra. Approche monstre, je ne te crains pas!»

Vous livrez un combat qui risque d'être difficile, en effet, en plus de sa force, Devil maîtrise un kung fu qui lui permet d'augmenter la force de l'air et peut ainsi provoquer de véritables bourrasques. A chaque assauts jetez un dés:

Si le chiffre est impair Devil vous frappe de son poing, sinon il utilise sa technique des vents: le Fusatsu Kongo Ken.



DEVIL

POING : 2D6

FUSATSU KONGO KEN: 3D6

DÉFENSE POING: 20

DÉFENSE POINTS VITAUX: 11

ENDURANCE: ??

Votre propre défense face à ses attaques est de 7

Si vous parvenez à toucher ses points vitaux:

Rendez-vous au 101

59

Vous avancez sans empressement, déterminé, et serein. Vous savez très bien que face à votre art millénaire toute cette bande ne fait pas le poids. Oui, mais eux ne le savent pas, et déjà 3 punks s'avancent vers vous des battes de base-ball à la main...

PUNKS

BATTE : 2D6

DÉFENSE POING: 7

DÉFENSE POINTS VITAUX: 5

DÉFENSE COLLECTIVE: 8

ENDURANCE: 15

Si vous les loupez votre défense est de 10 contre leur attaque

N'oubliez pas que si à un moment votre habileté dans une technique passe en dessous de 0 vous devrez retrancher ce chiffre à votre jet de dés.

Si vous êtes vainqueurs: **Rendez-vous au 15**

60

Vous étiez sur le point de franchir la dernière statue, lorsqu'un soldat caché derrière vous porte un coup de poignard en plein cœur! Vous vous effondrez maudissant votre manque de vigilance!

Votre aventure s'achève ici!

61

Malheureusement pour vous, vous n'avez pas été assez rapide et le garde a le temps de prévenir toute les armées du King. A peine avez vous franchis l'entrée, que plusieurs volées de flèches vous accueillent...

Votre aventure s'achève ici...

62

Le lendemain matin vous repartez très tôt pour essayer d'éviter le soleil, reposé par cette nuit de sommeil vous récupérez tous vos points d'aura. Après encore 4 heures de marche (vous perdez 1 point de déshydratation) vous arrivez face à ce qui vous semble être une grande ville.

«Ouf! On va enfin pouvoir manger!» Bat semble très enthousiaste à la vue de cette ville, et même si vous n'en laissez rien paraître, vous êtes vous aussi soulagé.

Rendez-vous au 93

63

Vous courez à perdre haleine avec Bat à vos côté et bientôt vous laissez le village loin derrière vous.

Au moment où vous alliez vous retourner pour vous assurer que personne ne vous a suivi, une lance vous transperce de part en part au niveau du cœur. Alors qu'un goût métallique envahit immédiatement votre bouche, vous voyez un punk de la bande de Z s'approcher de vous. Un nuage rouge vous envahit pendant que l'homme s'avance armé d'un couteau de boucher vers Bat...

64



Utilisant la technique ancestrale du Hokuto vous saisissez sans difficulté la flèche entre l'index et le majeur.

«Pour moi cette flèche bouge au ralenti!»

Très satisfait de votre réplique, vous renvoyez la flèche à son envoyeur au niveau de l'œil gauche.

«J'ai épargné ta vie, disparaître!»

Le Chef tiens son visage ruisselant de sang entre ses deux mains, puis il relève la tête vous dévisage de son œil valide, et vous lance: « Je m'appelle Spade, souviens toi bien de ce nom, Spade!»

Il vous tourne le dos, remonte dans le dragster, avec lequel la bande est arrivée, pour enfin disparaître.

Vous vous approchez du vieillard pour vérifier son état.

Rendez-vous au 38

65

Le barman se montre très peu bavard et lorsque vous lui demandez s'il connaît un lieu où il serait possible d'avoir des vivres pour plusieurs jours, il vous répond simplement qu'il ne sait pas...

Curieusement vous le sentez plus nerveux qu'il ne devrait l'être.

Souhaitez vous:

Echanger des vivres:

Rendez-vous au 82

Lui demander s'il y a un coin où dormir:

Rendez-vous au 47

Si vous préférez partir:

Rendez-vous au 56

66

Shin se précipite sur vous bien décider à vous transpercer avec sa main:

Votre défense est de 8 contre ce coup:

Si vous réussissez à l'esquiver vous lui portez un coup de poing à la poitrine qui lui cause 5 points de vie, 8 si vous maîtrisez le Horetsu Ha.

Si Shin parviens à vous touchez vous perdez 8 points de vie, vous pouvez parer ce coup mais au prix de 2 points d'habileté au poing et aux points vitaux.

Rendez-vous au 12

67

La prison est, en fait, une énorme cage de fer, enchâssée dans un immeuble. Pendant que vous approchez de l'unique cellule, un homme assez grand, vêtu d'un kimono violet, s'approche de vous:

« Alors tu voudrais libérer les otages? »

- « Si tu n'ouvre pas cette cage s'en est fini de toi. »

- « Vraiment? Tu me montres ça? »

Vous vous mettez en position et fixez votre adversaire dans les yeux, ce guerrier roux semble plus fort que ce qu'il n'y paraît, vous ressentez son aura : jamais avant vous n'aviez ressenti une telle énergie négative. Préparez vous à vous battre car votre adversaire n'est pas n'importe qui: Jetez un dés à chaque assaut si vous faites un chiffre pair il vous attaque avec le Gou Hadoken qui est une boule d'énergie concentrée, sinon il vous attaque avec l'autre technique.

AKUMA

GOU HADOKEN : 1D6 + 4

TATSU MAKI ZANKU KYAKU: **RENDEZ-VOUS AU 89**

DÉFENSE POING: 10*

DÉFENSE POINTS VITAUX: 9*

ENDURANCE: 25

Votre propre défense face à ses attaques est de 8

* Si vous loupez une attaque, notez le numéros de ce paragraphe et :

Rendez-vous au 117

Si vous êtes vainqueur:

Rendez-vous au 120

68

Vous n'avez pas le temps d'esquiver les couteaux et 2 d'entre eux vous transpercent la gorge: la prochaine fois vous serez peut être plus prudent...

Votre aventure s'achève ici.

69

Vous êtes, enchaîné au niveau des poignets, et suspendu par un croc à boucher, lorsque vous reprenez connaissance. Une armada se tient devant vous: une centaine d'hommes, visiblement des militaires, vous observent. Un géant portant un béret rouge et une moustache prussienne, s'approche de vous :

«Alors comme ça ta voulu jouer les malins? Beh tu vois mon gars on est plus malin que toi apparemment : t'aurais jamais du t'en prendre au gang du King! Maintenant t'as l'armée divine sur les bras!Allez les gars faites vous plaisirs!»

A ces mots une dizaines d'hommes viennent vers vous et chacun à leurs tour ils vous rouent de coups.

Vous encaissez sans broncher, puis, lorsque les dix ont cessé de vous passer à tabac (- 5 d'endurance)
vous leur dites:

- «Vos coups ne m'atteignent pas!»

La comédie a assez duré, vous n'allez pas vous laisser traiter ainsi! Utilisant votre force surhumaine vous vous libérez des chaînes en un instant, faisant face à vos assaillants:

«Bravo tu t'es libéré! Bien montrez moi donc ce que vos votre entraînement!»

vous faites face à 5 adversaires vous devez combattre:

SOLDATS DE L'ARMÉE DIVINE
COUTEAUX : 1D6 + 6
DÉFENSE POING: 10
DÉFENSE POINTS VITAUX: 7
DÉFENSE COLLECTIVES: 10
DÉFENSE CONTRE LEUR PROPRE ATTAQUE: 9
ENDURANCE: 20

Votre propre défense face à leur attaque est de 8

Si vous triomphez:

Rendez-vous au 46

70

Vous obtenez une chambre à deux lits, ce dont vous n'êtes pas mécontent.
Cela fait des mois que vous n'avez pas dormi dans un lit, vous sombrez dans le sommeil au contact soyeux des draps...

Tentez votre chance, lancez 2d6:

Si vous faites - de 7:

Rendez-vous au 123

Si vous faites 7 ou +:

Rendez-vous au 5

71

Vous préférez ne pas intervenir dans cette querelle et finalement le barman ne s'en sort pas trop mal:

après avoir volé au travers du comptoir au contact d'une gifle du géant, le barman se relève un fusil à pompe dans les mains. «Ma patience a des limites!»

La détonation ne fait même pas sursauter les clients qui continuent leur discussions comme si de rien n'était! Le colosse, lui, s'écroule: il n'aura pas de bouffe gratuite aujourd'hui. Le barman se recoiffe et après avoir posé son arme vous demande s'il peut faire quelque chose pour vous:

Si vous souhaitez engager la conversation:

Rendez-vous au 29

Si vous souhaitez échanger votre essence:

Rendez-vous au 121

Si vous souhaitez lui prendre une chambre pour la nuit:

Rendez-vous au 127

72

Vous entrez dans le bar qui est quasiment désert à l'exception de 2 punks accoudés à une table au fond de la salle. Vous vous installez au comptoir et le barman s'adresse à vous:

«Oui que puis je pour vous?»

- « Y a t'il possibilité d'échanger de l'essence ici?»

- « Bien sûr monsieur voici nos tarifs: 1 litre contre une conserve ou une gourde d'eau (5 gorgée)»

Après avoir fait les modifications que vous souhaitiez vous continuez la conversation en remarquant que le comptoir a été détruit récemment:

« Ca a bardé ici non? »

- « Vous n'étiez pas ici il y a 2 jours? »

- « Non je viens à peine de rentrer »

- « Et bien le général Ox a tenté un coup d'état contre notre roi et ça été le chaos durant 2 jours. Mais le Roi a rétabli l'ordre en défiant en duel Ox et en l'exécutant... »

- « ... Et la reine a t'elle été blessée??? »

- « Non, non, non, vous savez le roi tient à la reine comme à la prune de ses yeux, il n'aurait jamais permis qu'il lui arrive quoi que ce soit... »

Vous remerciez le barman et vous vous dirigez vers le château :

Rendez-vous au 78

73

Vous regardez en direction de cette prison et à votre grande surprise vous apercevez que Lynn fait parti des prisonniers!

Vous n'avez plus le choix vous vous dirigez vers la prison.

Rendez-vous au 67

74

Vous n'auriez peut être pas dû réagir de manière si impulsive, car à bout portant, même pour un maître du Hokutoshinken, esquiver un carreau d'arbalète est impossible! Le carreau pénètre dans votre œil droit, transperçant du même coup votre cerveau. Au moins votre mort aura t'elle été instantanée!

75

Vous êtes réveillé en sursaut par le vrombissement de moteurs de motos! Vous vous habillez rapidement parce que vous savez que cela signifie que le puit du village a attiré l'attention des hyènes du désert!

Soudain un enfant cri, vous courez vers la source du hurlement en espérant intérieurement qu'il n'est pas trop tard!

12 hommes sont rassemblés autour du puit, Toyo leur fait face avec son fusil!

« Prenez une gorgée d'eau et filez d'ici: vous allez oublier qu'il y a de l'eau ici! »

Vous espérez que votre menace suffira à les faire fuir, mais au fond de vous même vous savez très bien quelle sera leur décision, des situations similaires vous en avez vécu beaucoup.

Un des motards s'approche de vous:

« Pff c'est ça connard! J'suis un ancien boxer je vais t'apprendre, moi, à manquer de respect à la bande de Jackal! »

Vous ne pouvez (ni ne désirez) éviter la confrontation:

BOXER SANS NOM (QUI VA MOURIR)

POING: 2

DÉFENSE POING: 9

DÉFENSE POINTS VITAUX: 5

ENDURANCE: 20

Votre propre défense face à cette attaque est de 11

Si vous êtes vainqueurs: **Rendez-vous au 85**

76

Vous vous asseyez à la table du jeune garçon et vous prenez conscience du fait que ce petit garçon est quasiment aveugle, car il ne vous voit absolument pas!

« Que fais tu ici, tout seul? »

L'enfant lève la tête et fixe son regard sur vous:

« Je me suis perdu dans le désert, je viens... chercher de l'aide pour mon village! »

En entendant la voix de l'enfant Bat s'approche de la table:

«Taki? C'est bien toi??!!»

- «Grand frère Bat!! C'est toi?!»

Taki se précipite alors sur Bat et fond en larmes dans ses bras:

«Que se passe t'il Taki? Que fais tu ici, qu'est il arrivé au village?».

- « Nous n'avons plus d'eau et tout le monde a quitté le village sauf nous et mamie! Je suis venu chercher de l'aide et mes yeux se sont abîmés à cause de la réverbération du soleil sur le sable!»

Vous vous approchez de Taki et appuyez sur son point vital « kenmei» bientôt il retrouvera la vue, en attendant vous mettez un bandeau sur ses yeux pour les protéger.

«K... Ken...»

Vous lisez dans le regard de Bat qu'il aimerait que vous aidiez son village mais il est trop fier pour vous le demander.

«Très bien Taki nous allons aller à ton village et voir ce que l'on peut faire.»

Bat ne décoche pas un mot mais son regard en dit long sur ce qu'il ressent. Et ce qu'il ressent c'est de la gratitude.

Rendez-vous au 88

77

« Tu as réussi à survivre alors même que nous t'avions capturé! Tu m'épates vraiment! Mais avec moi ce sera un peu différent!»

Le colonel vous fait face: un charisme émane de sa personne, et vous repérez tout de suite une différence avec les autres membres de son organisation. Il semble que cet homme soit un habitué des combats, votre instinct vous dit de ne pas le sous-estimer...

Rendez-vous au 55

78

Vous voici devant le château du King, vous vous doutez que si vous entrez par la porte principale un charmant comité d'accueil vous attendra... A votre droite vous remarquez une plaque d'égout.

Voulez-vous tenter votre chance par les égouts:

Rendez-vous au 43

Ou par l'entrée principale:

Rendez-vous au 132

79

Le lendemain vous repartez avant le lever du soleil, reposé par cette nuit de sommeil vous récupérez tous vos points d'aura. A peine 1 heure après vous arrivez au village de Misumi. Vous y êtes accueillis en héros et Misumi est applaudi par tous les villageois.

«Ah je pense qu'on va avoir droit à une chouette récompense pas vrai Ken?»

Mais avant que Bat ait eu le temps de se demander quelle récompense vous pourriez demander, vous lui faite signe de partir: ces rizons sont les seules ressources de ces pauvres gens et vous ne voulez pas les forcer à les partager.

« Mais Ken t'es cinglé? Faut toujours que tu te barres avant la récompense?»

A peine vous êtes vous éloignés du village, que le bruissement de motos parvient jusqu'à vous: Les hommes qui avaient agressés le vieillard se dirigent vers le village!

Sans attendre vous vous précipitez en direction du village:

Rendez-vous au 112

80

Vous utilisez le véhicule du commando et grâce aux indications des villageois vous ne tardez pas à trouver Godland: C'est une véritable forteresse juchée au sommet d'une falaise! La nuit commence à tomber ce qui arrange bien vos affaires.

Vous arrivez à l'entrée de la forteresse que deux soldats surveillent, arrivé à leurs niveau l'un d'entre eux vous interpelle:

« Qui t'es toi? Je t'ai jamais vu ici!»

- «Je souhaite m'enrôler dans votre armée, j'ai entendu dire qu'on pouvait manger tous les jours si on faisait parti de votre équipe»

- « C'est vrai mon gars, toi t'es intelligent, va au bout du couloir et présente toi à l'instructeur Mad, il te dira ce qu'il te faut faire»

Suivant scrupuleusement leurs conseils vous débouchez dans une vaste salle d'entraînement. Une centaine de guerriers font toutes sortes d'exercices: des pompes au dessus d'un tapis de clous, de l'escalade avec un boulet fixé aux chevilles, et bien sûr, du self défense avec des armes réelles.

Au milieu de ce maelström humain, vous distinguer un homme, en particulier, qui prend la parole:

« Au pays de Dieu seul les êtres supérieurs survivent! Vous avez compris? Vous devez êtres les meilleurs tuer vos adversaires sans éprouver la moindre pitié. Si vous voulez être élu vous devez être fort afin de bâtir le pays de Dieu. Car c'est Dieu qui nous a choisi pour cette guerre...»

- « Je ne me souviens pas de vous avoir choisi...»

Votre phrase a jeté un silence glaciale dans toute la salle, tous les yeux sont rivés sur vous. Le sergent Mad qui ne vous a pas repéré au milieu de cette foule demande:

« Qui a osé dire ça, qu'il se montre!»

Vous faites un pas en avant:

« Le Dieu des morts!»

Deux novices tentent de vous attaquer par derrière mais vous avez repéré leur aura meurtrière bien avant qu'il n'aient fait le moindre geste, sans vous retournez vous les envoyez contre un mur grâce à deux coups de poings revers.

«Je vous ai dit que j'étais le Dieu des morts»

- « Très bien voici un gibier rêver montrez moi ce que vaut votre entraînement!»

5 soldats s'avancent vers vous:

SOLDATS DE L'ARMÉE DIVINE
COUTEAUX : 1D6 + 6
DÉFENSE POING: 10
DÉFENSE POINTS VITAUX: 7
DÉFENSE COLLECTIVES: 10
DÉFENSE CONTRE LEUR PROPRE ATTAQUE: 9
ENDURANCE: 20

Votre propre défense face à leur attaque est de 8

Si vous triomphez:

Rendez-vous au 46

81

Vous avez tous les deux choisi de rester en garde, et vous vous observez mutuellement sans pouvoir trouver la faille dans la position adverse.

Choisissez une autre attaque:

Rendez-vous 128

82

Le Barman vous dit qu'il troc 1 bouteille d'eau (5 gorgée) ou une conserve pour 1 repas contre 1 litre d'essence. Vous savez pertinemment que vous ne trouverez jamais mieux ailleurs, vous acceptez donc la proposition choisissez ce que vous voulez et rayez les litres d'essences.

Si vous souhaitez lui demander s'il a un endroit où dormir:

Rendez-vous au 47

Si vous préférez engager la conversation:

Rendez-vous au 65

Si vous souhaitez partir:

Rendez-vous au 56

83

Alors que vous alliez franchir la dernière statue vous ressentez une aura meurtrière, vous portez alors un coup de pied qui détruit la statue et tue par là même occasion un garde dissimulé derrière! Vous aviez vu juste: ce corridor de statue était un piège!

«Tu as su repérer la bonne statue bravo! Tu sembles assez fort!»

Si le mot «cross» est inscrit sur votre feuille:

Rendez-vous au 77

Sinon:

Rendez-vous au 111

84

Shin se jette sur vous au moment où vous effectuez le Hisso Keiko: sa main ne rencontre que le vide alors que vous vous trouvez déjà dans son dos! Vous frappez son point vital sans difficulté:

Rendez-vous au 128

85

Pendant votre combat contre le boxer la bande en a profité pour se saisir de 2 enfants:

« Ecoute moi, on veut pas se battre contre toi, c'est clair? Donc inutile de nous suivre.»

Un homme aux cheveux long et affublé d'un cigare, saisi alors de sa veste 2 bâtons de dynamite qu'il allume. Il les glisse dans le dos des enfants qu'il relâche. Les 2 enfants se mettent alors à courir mais dans 2 directions opposées! Vous courez aussi vite que vous pouvez et réussissez à saisir l'un des jeunes garçons pour lui retirer le bâton de dynamite, malheureusement vous constatez, en vous retournant que vous ne parviendrez jamais à temps près du second pour le sauver. Toyo attrape alors le petit enfant et jette le bâton de dynamite aussi loin qu'elle le peut, le souffle de l'explosion précipite tout le monde à terre excepté vous même. Alors que la fumée se dissipe vous vous dirigez vers Toyo: elle gît sur le sol, mourante. Bat se précipite vers elle le cœur au bord des yeux, vous vous agenouillez près d'eux:

« Mamie! Tu vas t'en sortir, ne t'en fais pas!»

- « Bat... Je sais pourquoi tu nous a quitté... c'était pour laisser plus de nourriture pour tes petits frères... tu ... tu es tellement gentil ... Bat...»

Toyo expire son dernier souffle et tous les enfants s'unissent autour d'elle...

Après avoir enterré Toyo et laissé les enfants dire quelques mots en sa mémoire, vous vous tournez vers Lynn et Bat:

«Lynn, Bat, prenez les enfants nous retournons à l'oasis...» (+2 déshydratation)

Rendez-vous au 31

86

Shin a pris une position de garde pendant que vous tentez de lui porter votre coup:

Heureusement pour vous c'est la première fois qu'il voit cette attaque et il ignore totalement en quoi elle consiste:

La défense de Shin contre ce coup est de 8:

Si vous le touchez:

Rendez-vous au 128

Si vous échouez, il en profite pour vous transpercer de ses milles mains: 4d6

Si vous êtes toujours vivant:

Rendez-vous au 12

87

Jugeant que vous n'avez pas le droit de laisser un honnête homme se faire tuer, vous vous approchez du géant et lui dite:

«Ce n'est pas très glorieux de se servir de sa force pour terroriser les innocents!»

- « Viens là toi je vais t'écraser!»

Vous ne pouvez éviter le conflit:

GÉANT AFFAMÉ

POINGS : 1D6 + 4
DÉFENSE POING: 9
DÉFENSE POINTS VITAUX: 4
ENDURANCE: 20

Votre propre défense face à son attaque est de 9

Après avoir vaincu le géant, Bat se dirige vers le barman:

«Alors ça vaut bien une récompense non?»

Le barman de mauvaise grâce ouvre le coffre fort situé derrière lui et vous tends une boîte de conserve.

Bat s'indigne:

« C'est tout? Eh, le radin tu te fournis bien gratuitement quelque part non?»

- «Désolé mais les temps sont dur...»

Voulez vous lui troquer d'autres vivres:

Rendez-vous au 121

Préférez vous engager la conversation avec lui:

Rendez-vous au 29

Ou bien souhaitez vous lui demander une chambre:

Rendez-vous au 127

88

Vous marchez durant toute la journée (+3 déshydratation) et vous décidez d'établir un campement au coucher du soleil. Si vous n'avez pas manger aujourd'hui vous perdez 3 points d'endurance.

Rendez-vous au 27

89

Akuma semble se dédoubler alors qu'il fonce sur vous : une dizaine de double apparaissent à ses côtés : vous vous protégez du coup qu'il porte sans ressentir aucune douleur tandis que tous les doubles vous traversent comme s'il s'agissait d'un courant d'air. Vous vous retournez vers votre adversaire et à ce moment là vous ressentez une vive douleur dans la poitrine: votre cœur a explosé! Vous venez d'être victime du terrible poing du démon!

Votre aventure s'achève ici!

90

Vous frappez Fox au point «Shinichi», désormais il ne peut faire autrement que de parler:

« Où est Jackal en ce moment? »

- « Comme il est au courant que tu le poursuit il est parti vers Vilainy prison »

- « Où est elle ? »

- « A une heure de route environs vers l'Est. »

- « Qu'est il allé faire là bas? »

- « Il a dit que là bas résidait son arme secrète... »

- « Très bien et maintenant procédons à ta condamnation... »

D'un doigt vous touchez le point vital de Fox qui explose en milles fragments sanguinolents...

Vous partez sans tarder en direction de Vilainy prison:

Rendez-vous au 126

91

Au moment où vous alliez atteindre l'échelle, une patte munies de griffe effilées, s'enfonce dans votre mollet et vous traîne dans la vase. Malgré votre force surhumaine vous ne parvenez pas à vous libérer de l'étreinte de cette monstruosité. Le liquide ignoble envahit bientôt votre bouche et vous finissez par perdre connaissance au milieu d'immondices radioactives...

Votre aventure s'achève ici...

92

D'un bond vous esquivez tous les couteaux (-1 aura). Bien que vos adversaires soient impressionnés ils ne s'en dirigent pas moins vers vous: faites face à 4 soldats de l'armée divine:

SOLDATS DE L'ARMÉE DIVINE

COUTEAU : 1D6

DÉFENSE POING: 10

DÉFENSE POINTS VITAUX: 5

DÉFENSE COLLECTIVE: 9

DÉFENSE CONTRE LEUR PROPRE ATTAQUE: 7

ENDURANCE: 18

Votre propre défense face à leur attaque est de 10

Si vous êtes vainqueur:

Rendez-vous au 32

93

Vous entrez dans la ville et vous vous apercevez qu'en fait c'est un oasis: c'est l'un de ces rares coins où il y a un point d'eau. Les gens viennent faire du troc afin d'essayer d'acheter de l'eau et des vivres, biens au combien rare en cette époque post-nucléaire. Une telle foule vous remet du baume au cœur, cela fait trop longtemps que vous voyagez seul au milieu des rochers, dans ce désert aride. Depuis que toutes les mers ont été asséchées vous pensiez que ce type d'endroit n'existait plus, aussi êtes vous doublement heureux d'avoir trouvé ce lieu.

Au bout d'un certain temps Bat repaire le commerce centrale de la ville, c'est un bar qui sert pour à peu près à tout.

Si le mot «Cross» est inscrit sur votre feuille d'aventure:

Rendez-vous au 137

S'il n'y figure pas:

Rendez-vous au 49

94

Vous ne vous écarterez pas assez rapidement : vous êtes bientôt enfouis sous des tonnes de rochers...

Votre aventure s'achève ici...

95

En voyant ses deux sbires hors d'état de nuire, le leader du groupe semble moins rassuré! Pourtant il se dirige tout de même vers vous pour vous anéantir!

SPADE

HACHE : 2D6 + 6

DÉFENSE POING: 8

DÉFENSE POINTS VITAUX: 6

ENDURANCE: 20

Votre propre défense face à leur attaque est de 8

Si vous triomphez:

Rendez-vous au 108

96

Vous partez à la recherche de la bande de Jackal en suivant la direction que les motards ont pris en quittant le village. Au bout d'une heure de marche, (+1 déshydratation) vous arrivez dans un petit hameau au moment où retenti un cri. Vous vous approchez du bruit discrètement et vous voyez au milieu d'une place déserte, entre deux immeubles détruits, un géant d'environ 2 m 50 qui vient à peine de terminer de massacrer toute une famille. Au moment où il entreprend d'uriner sur les dépouilles vous lui envoyez un coup qui l'envoie valser. A présent que vous l'observez de face vous reconnaissez l'un des hommes de mains de Jackal:

- « Connard tu m'as fait mal!!!!!! »

L'homme se précipite sur vous deux lames, acérées, fixées à ses avant-bras :



FOX

FAUCILLES : 2D6
DÉFENSE POING: 8
DÉFENSE POINTS VITAUX: 4
ENDURANCE: 23

Votre propre défense face à son attaque est de 9

Si vous êtes vainqueur :

Rendez-vous au 134

97

Grâce à la respiration Tenryu vos forces se décuplent (- 1 aura) et vous brisez les chaînes sans difficulté, ce qui vous permet d'esquiver la hache qui vous frôle.

Les deux punks se jettent sur vous:

PUNKS

HACHE : 2D6 + 3

DÉFENSE POING: 7

DÉFENSE POINTS VITAUX: 5

DÉFENSE COLLECTIVE: 6

ENDURANCE: 16

Votre propre défense face à leur attaque est de 10

Si vous triomphez:

Rendez-vous au 95

98

Si vous avez choisi:

Le coup de Poing:

Rendez-vous au 66

Le Hyakuretsuken:

Rendez-vous au 21

Le Tenya Kassatsu:

Rendez-vous au 22

Le Hisso Keiko:

Rendez-vous au 84

La parade:

Rendez-vous au 10

99

Vous voilà donc dans la South Cross, la ville est beaucoup plus grande que ce que vous ne pensiez: vous vous trouvez à l'intersection d'un carrefour qui donne sur le nord, l'est et l'ouest de la ville, qu'allez vous choisir?

Le Nord:

Rendez-vous au 51

L'Est:

Rendez-vous au 28

L'Ouest:

Rendez-vous au 114

100

Si vous avez choisi:

Le coup de Poing:

Rendez-vous au 26

Le Hyakuretsuken:

Rendez-vous au 20

Le Tenya Kassatsu:

Rendez-vous au 18

Le Hisso Keiko:

Rendez-vous au 86

La parade:

Rendez-vous au 81

101

Vous avez touché Devil en 7 points vitaux différents: cette attaque se nomme Shichi Shiseiten (les 7 points de l'étoile de la mort).

Tandis que Devil se relève les 7 points vitaux explosent, enfonçant ses côtes vers l'intérieur: c'est la mort assurée!

Devil s'effondre mais trouve encore la force de saisir son «petit frère» dans la main, avant de mourir. Ainsi saisi Jackal se retrouve prisonnier d'une prison inviolable. Vous approchant de lui vous allumez l'un de ses bâtons de dynamites, par votre aura, et vous le déposez devant la main du colosse.

« Eh!! Attends, aide moi, libère moi, tu vas pas me laisser là? Tu es le messie, tu as vaincu le diable!! Aide moi!!»

Vous descendez lentement les marches de la tour et Jackal disparaît dans un feu d'artifice sinistre. Vous avez vengé la mémoire de Toyo et détruit du même coup deux dangers pour le monde, vous pouvez être fier de vous!!

Vous retournez à l'oasis:

Rendez-vous au 34.

102

Vous esquivez les boomerangs mais alors que vous pensiez les avoir évités, ils reviennent vers vous et vous blessent au niveau des jambes, vous perdez 2 points d'habileté au poing et aux points vitaux.

«Mmm... Je peux lire tous tes mouvements, je peux même prévoir comment tu vas bouger! Mais je vais te montrer autre chose que mes boomerangs!»

Rendez-vous au 139

103

Cette caverne vous fait une drôle d'impression aussi préférez vous laisser Bat à l'entrée. Vous ressentez une fraîche humidité qui contraste agréablement avec la chaleur du dehors. Comme toutes les cavernes l'odeur de décomposition végétale, de pierre et d'humidité domine mais ici il y a en plus l'odeur du sang. Vous en êtes persuadé car, malheureusement, c'est une «fragrance» qui vous est familière. Vous arrivez bientôt au bout de la caverne lorsque vous apercevez un homme haut à peu près de 2 mètres , en habit de moine, portant un chapelet de méditation. En vous approchant vous distinguez son visage: une barbe hirsute, une chevelure en bataille et un regard ... inquiétant.

Vous le reconnaissez sans difficulté c'est le vieil homme qui vous a secouru il y a quelques semaines maintenant!

« Heureux de constater que l'héritier est toujours vivant! »

Sa voix grave exprime une volonté sans faille mais aussi autre chose, quelque chose que vous ne pouvez définir...

« Qui êtes vous comment connaissez vous le HokutoShinken? »

- « Cela n'a aucune importance... mon destin est lié aux hommes du Hokuto. » Souhaites tu apprendre un nouveau point vital?

- « Pff je connais déjà tous les points vitaux du corps humain. »

- « Ne soit pas arrogant Kenshiro, je sais que tu penses être très fort mais, saches que quelque soit notre force il y a toujours plus fort que nous. »

- « Quel effet aura ce point vital? »

- « Celui de contrôler le cerveau d'une personne, tu pourras lui faire, faire, ce que tu désireras. »

- « Très bien apprenez le moi »

- « Oh! ce n'est pas si simple, je vais te poser une question et si tu y réponds correctement je t'apprendrai le point vital, sinon tu devras partir. »

- « Posez votre question; »

- « C'est une énigme: Je suis une étoile: j'ai 7 sœurs et pourtant l'on ne me connaît pas. Je suis invisible et pourtant celui qui me voit ne voit plus que moi! Quel est mon nom? »

Si vous pensez avoir trouvé l'énigme additionnez la valeur numérique/alphabétique, de chacune des lettres du mot et rendez vous au n° du paragraphe correspondant.

Si vous ne trouvez pas:

Rendez-vous au 36

104

Vous débouchez dans un immense passage obscure, au bout une porte en acier renforcée, haute de plusieurs dizaines de mètres. L'odeur de la poudre de dynamite vous parviens et vous comprenez que l'explosion que vous avez entendu n'était autre qu'un bâton d'explosif qui a éclaté contre la porte, la détruisant totalement.

Au milieu de la fumée Jackal se dresse les bras en croix comme s'il voulait protéger quelqu'un:

« Tu es venu pour enfermer à nouveau mon petit frère? Mais je ne te laisserai pas faire, je le protégerai au péril de ma vie! »

Un monstre émerge, à son tour, de l'écran de fumée, il mesure bien 20 mètres et porte sur la poitrine le tatouage d'une infâme araignée rouge.

« C'est lui Devil, c'est lui qui ta enfermé! »

Le monstre se penche vers vous, en vous toisant d'un regard qui n'a rien d'humain.

« C'est toi qui ma enfermé, hein? Oui c'est toi!! »

Son souffle fétide vous étouffe alors que vous sautez au niveau de son visage, en vous apprêtant à lui donner un coup de pied. Mais d'un geste vif, il vous saisit de sa main titanesque, et vous envois traverser le plafond du sous-sol (- 5 endurance)

Rendez-vous au 58

105

Cela fait déjà 4 heures que vous marchez sans apercevoir l'ombre d'un village, sous un soleil de plomb.

Vous perdez 4 points de déshydratation. Qu'allez vous faire :

Persister vers le Nord:

Rendez-vous au 48

Revenir sur vous pas:

Rendez-vous au 118

106



Alors que vous sortez du bâtiment une vision d'horreur s'impose à vous: une bande composée d'une vingtaine de personnes, avec à sa tête un géant de 4 mètres, a massacré la quasi totalité des villageois. Seul un petit groupe de 6 personnes protège le patriarche. Pourtant, tout cela pourrait sembler sans importance, en comparaison de la personne que tient le chef du gang entre ses mains. Lynn est tenue en l'air, telle une poupée et le géant menace de l'écraser si les villageois ne cessent pas toute résistance.

« Allez donnez nous toutes vos vivres ou j'écrase le cou de la petite! ». Bat vous attrape le bras: « Laisse tomber elle est déjà morte de toute façon, cassons nous! ».

Que souhaitez vous faire?

Allez vous laisser Lynn à son triste sort?

Rendez-vous au 63

Voulez vous la secourir?

Rendez-vous au 59

107

Vous marchez depuis maintenant deux heures lorsque vous vous apercevez que le désert se termine par un canyon. Vous n'avez d'autres choix que de rebrousser chemin, vous gagnez 2 points de déshydratation.

Rendez-vous au 118

108

Si vous avez choisi de ne pas tuer Spade en le paralysant ou en détruisant ses mains:

Rendez-vous au 116

Si vous l'avez tué:

Rendez-vous au 3

109

Grâce à votre maîtrise du Horetsu Ha vous vous libérez sans problème , ce qui vous permet d'esquiver la hache qui vous frôle.

Les deux punks se jettent sur vous:

PUNKS

HACHE : 2D6 + 3

DÉFENSE POING: 7

DÉFENSE POINTS VITAUX: 5

DÉFENSE COLLECTIVE: 6

ENDURANCE: 16

Votre propre défense face à leur attaque est de 10

Si vous triomphez:

Rendez-vous au 95

110



Vous montez les marches de la tour pour arriver, finalement dans un grand hangars. La salle est entièrement vide exceptée qu'elle est bordée à droite et à gauche de statues de guerriers.

Vous avancez au milieu de ces mannequins de pierres prêt à réagir au moindre piège:

Tentez votre chance:

Si vous faite moins de 6:

Rendez-vous au 60

Si vous faite au moins 6:

Rendez-vous au 83

111

« Avant de t'envoyer en enfer j'aimerais te poser une question étranger: qu'est ce qui te pousse à risquer ta vie en me défiant? »

- « Je suis un homme qui a tout perdu, mais quand je vois ce que font des fanatiques dans ton espèce, les larmes des enfants, c'est cela qui m'a amené ici. Quand à toi, ton ambition se termine ici! »

Le colonel se met en garde et vous en faite de même, étudiant le moindre de ses mouvements.

Rendez-vous au 55

112

C'est un véritable carnage! Tous les habitants ont été réduit en charpie et le vieux Misumi gît inconscient transpercé par une lance.

La Bande du chef se retourne vers vous: ils sont environs une dizaines.

« Alors le héros, on fait moins le malin maintenant que je suis venu avec du renfort, hein? Tu vas regretter de t'être opposé aux bandes du King! »

A vrai dire, vous n'entendez plus ce que leur chef est en train de vous dire, car progressivement une sourde colère monte et elle prend la place sur tout le reste:

«Enfoirés! Aujourd'hui vous avez perdu le droit de vivre!»

Le chef du groupe fait un signe de tête et deux hommes que vous n'aviez pas remarqué se sont placés derrière vous, d'un geste souple ils vous envoient deux chaînes qui vous emprisonnent les bras vous rendant immobile!

«Alors tu peux plus rien faire?»

Riant aux éclats, le chef vous envoie une hache de jet en plein visage:

Connaissez vous les arcanes:

Du Nishi Shinku Ha?

Rendez-vous au 33

De la respiration Tenryu?

Rendez-vous au 97

Du Horetsu Ha?

Rendez-vous au 109

Aucune de ces arcanes?

Rendez-vous au 17

113

D'un bond prodigieux vous esquivez les 2 boomerang et vous vous retrouvez derrière le colonel qui détecte immédiatement votre présence (-1 aura) :

« Tu es vraiment très fort, mais, vois tu, j'ai étudié bon nombres de techniques meurtrières et je pense que tu n'as pas une chance sur mille de triompher de moi!»

Rendez-vous au 139

114

Alors que vous approchez du château du King vous assistez à un spectacle macabre. Un punk maquillé comme un clown et armé d'un bâton, prend plaisir à observer un homme pendu, tenir en équilibre sur les épaules de sa fille.

La jeune fille soutient son père du mieux qu'elle peut tandis que l'horreur blafarde se gausse:

« Et bien si tu n'y met pas un peu du tiens il va mourir ton papa tu sais?Hahahaha!!»

La fillette ne tiendras plus très longtemps et déjà la corde se resserre autour du cou de son père.

Si vous désirez venir en aide à ces innocents:

[Rendez-vous au 119](#)

Si vous préférez continuer en direction du château du King:

[Rendez-vous au 51](#)

115

Après une journée de marche harassante vous vous allongez sur le sable et profitez d'un sommeil bien mérité (total d'aura au max) !!

Si vous n'avez rien avalé aujourd'hui - 3 endurance.

[Rendez-vous au 125](#)

116

Spade ne peut plus rien faire il se met alors à vous regarder d'un air ahuri comme s'il ne parvenait pas à comprendre ce qui vient de se passer.

«Qui es ce King pour qui vous travaillez?»

- « Si je te le dis tu me laisseras vivre?»

- « Si tu ne me le dis pas je te tue tout de suite»

- « D'accord, d'accord, King est un pratiquant de Kung Fu, il est invincible et tu es là sur son secteur!»

Vous vous approchez de lui et vous enfoncez vos deux pouces dans ses tempes:

«Zankai Ken!»

- « Que... Que... Qu'est ce tu fais?»

- « Quand je retirerai mes doigts il te restera 5 secondes à vivre: réfléchis bien à tous les crimes que tu as commis au cour de ta vie!»

D'un geste sec vous retirez vos doigts. Spade se met alors à courir dans tous les sens en hurlant, mais en vain: il explose au bout de 5 secondes...

Rendez-vous au 3

117

Alors qu'il bloque votre coup, Akuma se baisse tourne sur lui même: il vous décoche un formidable uppercut que vous ne pouvez absolument pas parer: -5 points d'endurance... Vous pouvez reprendre le combat!

118

Vous avez le choix de plusieurs directions:

Aller nord:

Rendez-vous au 105

A l'Est:

Rendez-vous au 107

A l'Ouest:

Rendez-vous au 14

Au Nord Est:

Rendez-vous au 13

Au Nord Ouest:

Rendez-vous au 19

119

Vous libérez l'homme de la corde qui l'enserre:

« Ha c'est toi l'enfoiré qui ose défier les bandes du King? »

- « Hey face de craie, je ne fais que passer alors tu vas faire comme si tu ne m'avais pas vu ok? »

- « Hahahaha, le King a déjà lancé un avis de recherche sur toi, tu es fais impossible de t'enfuir!!
Moi, Dia, je suis d'une autre envergure que ce nul de Spade! »

L'homme fait tournoyer son bâton a une vitesse impressionnante:



DIA

BÂTON : 1D6 +5

DÉFENSE POING: 10

DÉFENSE POINTS VITAUX: 8

ENDURANCE: 25

Votre propre défense face à ses attaques est de 9

Si vous êtes vainqueur:

Rendez-vous au 51

120

Si Lynn fais parti des prisonniers:

Rendez-vous au 30

Sinon:

Rendez-vous au 124

121

Le barman vous indique ses prix: 1 litre d'essence contre une repas ou une gourde d'eau (5 gorgées).

Lorsque vous aurez fait votre choix que désirerez vous faire:

Engager la conversation:

Rendez-vous au 29

Demander une chambre:

Rendez-vous au 127

122

Vous entrez dans l'arène pendant que le tortionnaire demande qu'on lui apporte le prochain combattant.

« Oh ...t'as l'air plus costaud que les autres nullos que j'ai combattu! »

- « Oui et je vais t'envoyer en enfer! »

- « T'es pas un gars de la ville toi! Sinon t'aurais tellement la trouille que t'oserais jamais me défier! »

- « Comme on dit plus la mante religieuse est faible, plus elle cause! »

- « Quoi?! Je vais te hacher menu moi!! »



CLOVER

GRIFFES : 2D6

DÉFENSE POING: 9

DÉFENSE POINTS VITAUX: 6

ENDURANCE: 25

Votre propre défense face à ses attaques est de 9

Si vous êtes vainqueur :

Rendez-vous au 51

123

Vous êtes si fatigué que vous ne sentez pas l'odeur du gaz qui envahit votre chambre: quelqu'un est en train de diffuser du poison sans que vous ne vous en aperceviez. Le poison pénètre lentement dans votre cœur et vous mourrez sans souffrances. Il semble que le gang du King ait tout de même réussi à se venger de la mort de Spade!

Votre aventure s'achève ici.

124

Vous ouvrez la cage qui retient prisonnier les otages, et tous vous remercient chaleureusement. L'un d'entre eux vous explique qu'ils avaient été capturés par l'armée divine et menés ici pour servir d'esclave au King. C'est ainsi qu'il trouve de la main d'œuvre pour construire la ville. Sur ces mots les prisonniers s'éloignent avant de se faire repérer. Et vous faites de même:

Rendez-vous au 78

125

South Cross apparaît enfin, telle un phare au milieu de la mer, la bannière flottant haut dans le ciel. Vous entrez par la porte principale et 2 gardes vous arrêtent:

Si le mot «cross» est inscrit sur votre feuille ou si vous avez éliminé l'armée divine:

Rendez-vous au 6

Les gardes vous demandent ce que vous voulez:

qu'allez vous répondre?

Que vous souhaitez parler au King:

Rendez-vous au 35

Que vous êtes là pour acheter quelques vivres:

Rendez-vous au 44

126

Après avoir marché environs 1 heure, vous apercevez la prison: C'est une tour imposante qui doit mesurer dans 120 mètres, son sommet se termine par d'énormes miradors qui ne sont plus utilisés depuis bien longtemps...

Vous approchez de l'entrée, un homme est allongé raide mort, le second gardien est assis par terre, l'air dément:

« Jackal est parti libérer le démon!! C'est la fin on va tous mourir!!!»

Vous vous demandez, en votre for intérieur, de quel démon il peut bien s'agir...

Si vous souhaitez rebrousser chemin tant qu'il est encore temps: (-2 déshydratation)

[Rendez-vous au 34](#)

Si la perspective d'affronter un mystérieux démon ne vous effraies pas:

[Rendez-vous au 129](#)

127

« Une chambre oui, bien sûr, ce sera 1 litre d'essence la nuit.»

Si il vous reste au moins cette quantité d'essence :

[Rendez-vous au 23](#)

Si vous n'avez plus d'essence vous serez obliger de passer la nuit à la belle étoile:

[Rendez-vous au 42](#)

128



Si vous avez choisi la compétence: Suei Shin, vous avez acquis la technique «main tranchante» de Shin. Désormais lorsque vous frapperez un adversaire avec le poing vous lui causerez 10 points de dégâts...

Shin se relève péniblement et vous demande:

« Comment? »

- « Ce qui m'a permis de te vaincre c'est l'obsession que tu m'as apprise! »

- « Combien de temps me reste t'il à vivre? »

- « Trois minutes. »

Vous vous dirigez vers Yuria mais elle a l'air assoupi ou évanoui, inquiet vous posez votre main sur son visage: c'est une statue de cire!!

« Hahaha, oui Ken, notre combat n'est pas encore terminé... »

Soudain Shin se met à pleurer:

« Notre combat n'aura jamais de fin Ken... »

- « Shin qu'est ce que ça veut dire?? »

- « A cette époque j'ai offert à Yuria tout ce qu'on pouvait offrir. Et puis j'ai pillé, j'ai volé... Mon pouvoir a grandi et mon organisation s'est développée de façon inéluctable et puis... Il y a 2 jours mon général a fomenté un coup d'état, que j'ai éradiqué aussi tôt. Mais Yuria semblait affectée par toute cette violence, alors nous avons discuté, ici même, devant ce balcon qui surplombe South Cross. J'ai expliqué à Yuria que ce coup d'état n'avait aucune importance que j'allais tout reconstruire et même lui construire une nouvelle ville, pour elle qui était une reine. Mais elle n'en voulait pas. Elle m'a dit qu'elle ne supportait plus d'être la cause de tant de mort innocente et là... elle a sauté du balcon... »

Shin s'approche du balcon puis poursuit:

- « J'ai pleuré, pour la première fois de ma vie j'ai pleuré. Jusqu'à la fin il n'y avait que toi Ken, moi je n'ai jamais réussi à conquérir son cœur... Tout cela a été inutile, cette ville que j'ai bâtie à la force du poigné est devenu son tombeau. Regarde le tombeau de Yuria! Mais même cette ville, la puissance, tout cela était vain... La seule chose que j'ai vraiment désiré c'était Yuria!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! »

A ce moment là les points vitaux que vous avez frappé sur la poitrine de Shin commencent à exploser.

« Il semble que mon heure est venue, mais ce n'est pas ton Kung Fu qui me tueras, adieu »

Kenshiro!»

Shin se jette du haut du balcon pour partager la mort de Yuria...

Rendez-vous au 142.

129

Vous traversez les couloirs de la prison: de vieilles cellules depuis longtemps désaffectées pourrissent au soleil. Durant la grande catastrophe, bon nombre de prisonniers ont péri irradiés ou déchiquetés par le souffle atomique, parce que personne n'a pris le temps de les transporter dans un abris atomique. Toutes les cellules sont vides, vous descendez donc au sous-sol dans le quartier de haute sécurité, vous commencez à vous demander si il y a encore quelqu'un dans cette prison lorsque soudain vous entendez une explosion!

Rendez-vous au 104

130

Le sergent est à genou lorsque vous lui demandez:

«Où est votre chef?»

- «Le colonel est dans une tour à l'extérieur du bâtiment, mais tu ne pourras jamais le vaincre, il a des pouvoirs surnaturels!»

Vous vous éloignez en direction de la tour. Autour de vous les hommes de l'armée divine s'écarte respectueusement, après tout vous venez de vaincre le sergent Mad, leur instructeur!

Le sergent se relève d'un coup et se jette sur vous:

« Ah hahaha ! Tu pensais peut être que tu allais t'en sortir parce que tu m'as épargné? Tu as loupé ta seule chance, je vais te tuer!»

- « Tu n'as pas l'air de le comprendre mais toi t'es mort!»

«Ouais c'est ç...»

Le ventre du sergent se met à exploser, laissant place à un trou béant. Sa tête se met aussi à gonfler et le sergent s'écroule dans un geysier sanglant.

Vous contemplez une dernière fois son cadavre:

«Ordure, tu penses peut être que j'allais te laisser vivre?»

Rendez-vous au 110

131

Le colonel gît à terre, leur mentor mort, vous savez que les autres soldats fuiront sans demander leur reste! Vous venez de détruire l'armée divine du King! Vous pouvez vous attendre à des représailles de sa part! Néanmoins avant de partir vous emportez avec vous quelques vivres: 2 litres d'essences, 1 gourde d'eau, et 1 conserve.

Vous laissez derrière vous la base de l'armée divine et vous rentrez en direction de l'oasis :

+ 3 déshydratation!

Rendez-vous au 31

132

Vous franchissez l'entrée qui n'est apparemment gardée par personne. Quand quelqu'un referme la porte derrière vous:

Une dizaines de gardes se tenaient camouflés dans l'escalier qui conduit au second étage: vous ne pouvez faire autrement que d'affronter les 10 gardes!

GARDES

EPÉE : 1D6 + 4

DÉFENSE POING: 8

DÉFENSE POINTS VITAUX: 4

DÉFENSE COLLECTIVE: 9

DÉFENSE CONTRE LEURS ARMES: 7

ENDURANCE: 17

Votre propre défense face à ses attaques est de 10

Si vous êtes vainqueur:

Rendez-vous au 4

133

Vous vous trouvez entre deux falaises, ce serait l'endroit rêver pour vous tendre une embuscade... Et tandis que vous réfléchissiez à tout cela, de lourds rochers dévalent la falaise:

Testez votre chance:

Si vous faites 7 ou plus:

Rendez-vous au 24

Sinon:

Rendez-vous au 94

134

Si vous avez tué Fox:

Rendez-vous au 136

Si vous l'avez simplement neutralisé:

Rendez-vous au 90

135

D'un geste souple vous renvoyez tous les couteaux dans les têtes de vos agresseurs, bilan: 3 soldats s'effondrent.

Le dernier vous toise d'un air supérieur:

«Cela fait une paye que je n'avais plus rencontré quelqu'un d'aussi fort!»

- «Oui et je serai le dernier que tu rencontreras!»

Le soldat vous attaque:



SOLDAT DE L'ARMÉE DIVINE

GARROT EN ACIER : *

DÉFENSE POING: 10

DÉFENSE POINTS VITAUX: 5

ENDURANCE: 18

Votre propre défense face à cette attaque est de 10

* Si vous êtes touché jetez 2 dés si vous faite plus de 7 alors cela signifie que le garrot vous a décapité! Sinon vous perdez 8 points d'endurance!

Si vous êtes vainqueur:

Rendez-vous au 32

136

Le bras droit de Jackal est mort et malheureusement pour vous il constituait votre seul espoir de retrouver la bande. Comprenant qu'il est désormais inutile de les poursuivre sans autre

information vous rebroussez chemin:

Rendez-vous au 34

137

Vous pénétrez dans le bar qui, aussi étrange que cela puisse paraître, se trouve vide. L'endroit ressemble plus à un bunker qu'à un bar: en effet, le barman tire toutes ses provisions d'un gigantesque coffre fort situé juste derrière son comptoir. Vous vous asseyez sur l'un des tabourets:

Que souhaitez vous?

Engager la conversation:

Rendez-vous au 65

Echanger de l'essence contre des vivres:

Rendez-vous au 82

Lui demander s'il connaît un lieu pour dormir:

Rendez-vous au 47

138

Vous arrivez dans le bar avec une douzaine d'enfants, le barman vous observe d'un œil inquiet, vous vous asseyez en face de lui:

« J'aurais besoin d'un service voyez vous, il faudrait que vous me gardiez ces enfants quelques jour.»

- « Eh, j'suis pas une nounou moi!! Je suis désolé mais ça va pas être possible, vraiment!!»

Bat prend la parole:

« Vous voyez Ken est l'homme qui a exterminé la bande de Z, il pratique le Hokutoshinken un kung fu terrifiant, vous devriez accepter...»

- « J'en ai rien à faire moi!!»

- « Vous êtes vraiment sûr?»

- « Oui, oui n'insistez pas s'il vous plais...»

Vous attrapez le bras de l'homme et vous posez votre doigt sur son front.

« Et qu'est ce vous faites vous voulez ma mort? »

- « Pas tout de suite! Dans un mois. »

- « Comment? Mais c'est pas possible!! »

- « Pour l'empêcher il n'y a que moi. »

- « Mais si vous ne revenez pas qu'est ce qui va m'arriver?? »

- « Alors tu mourras. Veilles à ce qu'ils ne manquent de rien! »

Vous vous éloignez du bar déterminé à faire disparaître Jackal et sa bande de la surface de cette terre...

Rendez-vous au 96

139

Le colonel met les mains dans son dos, quand il les ressort, il porte à chaque mains des griffes métalliques:

« J'ai appris au Vietnam un art martial, ultra meurtrier : le Nanto muonken! Même si tu arrives à me frôler tu mourras découpé en rondelle! »



COLONEL DE L'ARMÉE DIVINE

NANTO MUONKEN : 8

DÉFENSE POING: 11

DÉFENSE POINTS VITAUX: 10

ENDURANCE: 20

Votre propre défense face à cette attaque est de 8

A chaque fois que vous tenterez de parer cette attaque vous perdrez 2 points d'habileté au poing et au points vitaux.

Si vous êtes vainqueur:

[Rendez-vous au 131](#)

140

Votre coup s'enfonce dans la graisse de Heart sans lui causer le moindre mal. Lui, en revanche, vous frappe du plat de la main, ce qui vous écrase contre le sol et vous fait cracher du sang : - 8 points de vie.

Vous pouvez continuer le combat

141

Vous adressant au barman, vous lui dite:

«Dites moi de quel endroit nous parliez vous hier?»

- « Oh, vous feriez mieux de ne pas vous y intéresser, croyez moi!!»

Avant que le barman ait achevé sa phrase, trois hommes franchissent la porte du bar. Trois militaires s'approchent du bar en prenant le temps de vous jeter un coup d'œil patibulaire:

«Des femmes aujourd'hui?»

- « Ah non pas aujourd'hui, désolé!»

Les trois hommes s'éloignent et quittent finalement le bar. Bat sort à fin d'observer leurs départ. Soudain il revient vers vous en hurlant presque:

«Ken! Ils ont Lynn!! Je l'aie vu dans leur camion, ils ont un tas de femme et Lynn est avec eux!!»

- «Lynn? Que fais elle là?»

Le barman remarque votre inquiétude :

« Alors là, vous n'avez pas de chance! Si c'est une amie à vous, dites lui adieu car elle vient d'être enlevée par l'armée divine du King! Ces gars sont d'anciens bérets rouges, faut pas rigoler avec eux, ce sont tous des tueurs fanatiques, laissez tomber!»

Laisser tomber n'est pas envisageable pour vous, car s'il y a bien une chose que vous ne supportez pas, c'est que l'on touche aux enfants, et cette armée divine va l'apprendre à ses dépends!

Vous vous précipitez dehors en interdisant à Bat de vous suivre. Peut être parviendrez vous à les rattraper avant qu'ils ne rentrent à leur base.»

Rendez-vous au 11

Vous enterrez Shin et vous quittez la South Cross.

Vous vous retrouvez à nouveau seul avec un sentiment de tristesse effroyable. Votre seule raison de vivre vient de cesser d'exister...Qu'allez vous faire désormais?

Et puis vous repensez à Bat et à Lynn qui vous attendent. Vous ne pouvez les abandonner, vous devez vivre pour eux et pour tous les innocents qui de par le monde attendent votre venue...

Parce que vous êtes le seul et unique successeur du Hokutoshinken et que dans le Hokutoshinken il n'y a pas de place pour le désespoir!!!

