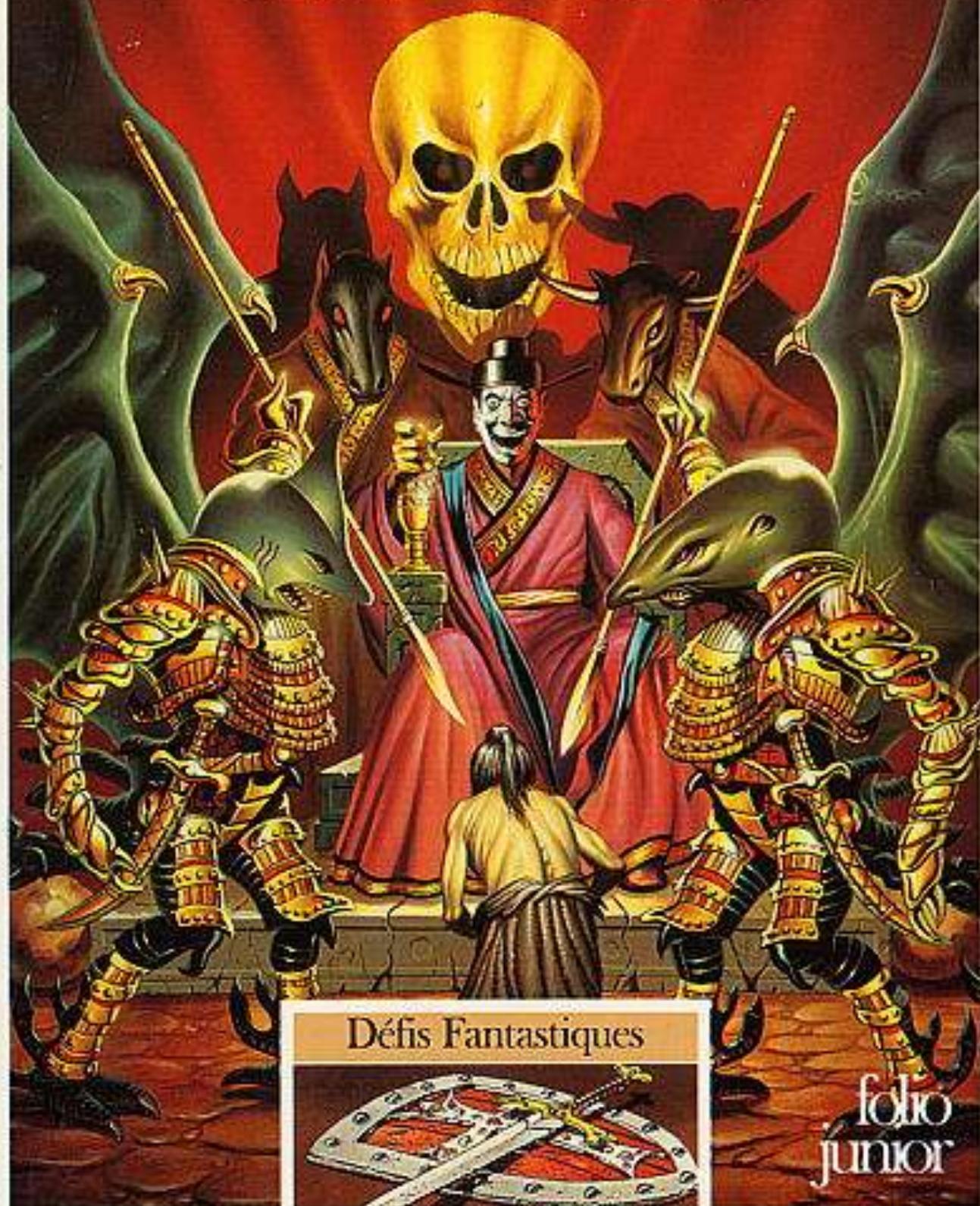


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

Les Mercenaires du Levant



Défis Fantastiques

folio
junior

Titre original : *The Crimson Tide*

© Steve Jackson et Ian Livingstone, pour la conception de la série Défis Fantastiques © Paul
Mason, 1992, pour le texte © Terry Oakes, 1992, pour les illustrations © Éditions
Gallimard, 1993, pour la traduction française

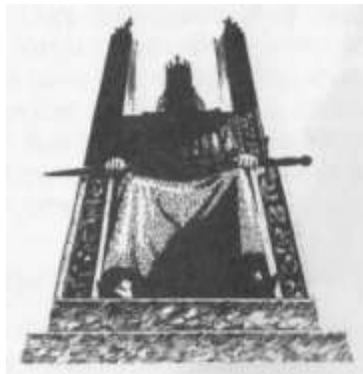
Paul Mason

Les Mercenaires du Levant

Défis Fantastiques/47

Traduit de l'anglais par Mona de Pracontal

Illustrations de Terry Oakes



Gallimard

La Feuille d'Aventure

HABILETÉ	ENDURANCE	CHANCE
<i>Temporaire =</i>	<i>Temporaire =</i>	<i>Temporaire =</i>
<i>Permanente =</i>	<i>Permanente =</i>	<i>Permanente =</i>

FÉROCITÉ	AGE <i>Age initial = 13</i>	PIÈCES D'OR
-----------------	---------------------------------------	--------------------

ÉQUIPEMENT	PROVISIONS ET NOTES
-------------------	----------------------------

CASES DES RENCONTRES AVEC UN ADVERSAIRE

<i>Habilitéte =</i>	<i>Habilitéte =</i>	<i>Habilitéte =</i>
<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>

<i>Habilitéte =</i>	<i>Habilitéte =</i>	<i>Habilitéte =</i>
<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>

<i>Habilitéte =</i>	<i>Habilitéte =</i>	<i>Habilitéte =</i>
<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>

<i>Habilitéte =</i>	<i>Habilitéte =</i>	<i>Habilitéte =</i>
<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>

Comment combattre les mercenaires des îles du Levant

Vous êtes le fils unique d'un couple de paysans pauvres, et vous êtes encore adolescent lorsque cette aventure commence. Avant de vous embarquer dans cette aventure, vous allez devoir évaluer vos forces et vos faiblesses. Pour cela, vous utiliserez une paire de dés grâce auxquels vous établirez **VOS** totaux d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE**, de **FÉROCITÉ** et de **CHANCE**. A mesure que l'aventure se déroule, vous vieillissez et vos qualités augmentent. Page 16 et 17, vous trouverez la ***Feuille d'Aventure***, où vous consignerez les détails de votre mission ainsi que l'évolution de vos totaux et de votre âge. De nombreux dangers vous guettent, et votre succès n'est pas assuré : vos adversaires sont puissants et ne reculeront devant rien pour vous arrêter, aussi devrez-vous peut-être vous y reprendre à plusieurs fois pour mener cette mission à terme. Nous vous conseillons donc de faire des photocopies de la ***Feuille d'Aventure***, pour les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau.

Habilité, Endurance, Férocité et Chance

Lancez un dé et inscrivez le résultat dans la case **HABILETÉ** de votre ***Feuille d'Aventure***. Lancez ensuite deux dés et inscrivez le total dans la case **ENDURANCE** de votre ***Feuille d'Aventure***. Pour calculer votre total de **CHANCE**, lancez un dé,

ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez cette somme dans la case **CHANCE** de votre ***Feuille d'Aventure***. Lancez à nouveau un seul dé. Ajoutez au chiffre obtenu la moitié de votre total d'**ENDURANCE** (en arrondissant à la fraction supérieure si nécessaire ; par exemple si votre total d'**ENDURANCE** est 9, vous arrondirez la moitié à 5) ; et inscrivez, le résultat dans la case

FÉROCITÉ de votre *Feuille d'Aventure*. Les résultats que vous venez d'obtenir indiquent votre total de départ d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE**, de **FÉROCITÉ** et de **CHANCE**. Ces points varieront constamment au cours de votre aventure, et vous devrez en garder un compte très exact ; nous vous conseillons à cet effet d'écrire au crayon dans les cases et d'avoir une gomme à portée de main. A la différence des autres Défis Fantastiques, Les Mercenaires du Levant débute lorsque vous êtes encore enfant, ce qui explique que vos montants d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **FÉROCITÉ** pourront éventuellement s'élever au-dessus de leur total de départ. Pour votre **HABILETÉ** et votre **FÉROCITÉ**, il vous suffira jusqu'à dix-huit ans de garder le compte des variations de leur total. Pour votre **ENDURANCE**, en revanche, vous devrez garder le compte du total permanent *et* du total temporaire. Dans le texte, il vous sera clairement expliqué si les changements qui surviennent concernent votre **ENDURANCE** permanente ou temporaire, mais n'oubliez pas que les combats affectent toujours l'**ENDURANCE**. Attention : n'effacez jamais votre total de départ de **CHANCE** car, à la différence de l'**HABILETÉ**, de l'**ENDURANCE** et de la **FÉROCITÉ**, votre **CHANCE** ne pourra jamais s'élever au-delà de son total de départ.

Vos points d'**HABILETÉ** reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat.

Plus votre total d'**HABILETÉ** est élevé, mieux c'est. Votre **ENDURANCE** traduit votre force, votre forme physique, votre volonté de survivre et votre capacité à résister aux coups et aux blessures. Plus votre total d'**ENDURANCE** est élevé, plus vous serez capable de survivre longtemps. Si votre total d'**ENDURANCE** tombe à zéro, votre personnage est mort : il ne vous reste plus qu'à arrêter de lire, refermer le livre puis tout recommencer depuis le début. Votre total de **CHANCE** indique si vous êtes naturellement *chanceux* ou *malchanceux*, car la **CHANCE**, tout comme la magie, joue un grand rôle dans ce monde fantastique que vous vous préparez à explorer. Votre **FÉROCITÉ** correspond à votre soif de vengeance. La **FÉROCITÉ** est à double tranchant : elle est utile lors des combats, mais rend la maîtrise

de soi-même plus difficile. Si jamais votre **FÉROCITÉ** tombe à zéro, inscrivez le numéro du paragraphe où vous vous trouvez et rendez-vous immédiatement au [200](#).

Age

Vous avez treize ans lorsque cette aventure commence, mais elle peut se prolonger durant des mois et des années. Vous devrez donc modifier votre âge dans la case prévue à cet effet sur votre **Feuille d'Aventure**, quand un changement d'âge vous sera signalé dans le texte. Chaque fois que vous grandirez, vous devrez faire deux choses : diminuer votre **FÉROCITÉ** de **2** points et ramener votre **ENDURANCE** temporaire à son total de départ (le temps guérit bien des maux) : n'oubliez pas car cela ne sera pas rappelé dans le texte. Quand vous atteindrez dix-huit ans, vous ne pourrez plus augmenter ni votre total de départ d'**HABILETÉ**, ni celui d'**ENDURANCE**.

Combats

Vous aurez souvent à combattre des créatures de toutes sortes. Parfois, vous aurez la possibilité de prendre la fuite, sinon - ou si vous décidez de combattre de toute façon - il faudra mener les combats comme suit :

Tout d'abord, vous inscrirez les points d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** de votre adversaire dans une case vide des **Rencontres avec un adversaire**, sur votre **Feuille d'Aventure**. Ces points sont indiqués dans le texte chaque fois que vous avez à combattre une créature.

Le combat se déroule ensuite ainsi :

1. Lancez deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'**HABILETÉ** au nombre obtenu. Ce total vous donnera sa **Force d'Attaque**.

2. Lancez deux dés pour vous-même et ajoutez au nombre obtenu vos propres points d'**HABILITÉ**. Ce total représente votre **Force d'Attaque**.

3. Si votre **Force d'Attaque** est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n° 4. Si la **Force d'Attaque** de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez alors à l'étape n° 5. Si les deux **Forces d'Attaque** sont égales, chacun a esquivé les coups de l'autre : reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.

4. Vous avez blessé la créature : vous diminuez son total d'**ENDURANCE** de 2 points. Vous pouvez faire appel à votre **CHANCE** pour tenter d'aggraver sa blessure (voir page 14).

5. La créature vous a blessé : vous retirez 2 points à votre total (**J'ENDURANCE**). **VOUS** pouvez alors recourir à la **CHANCE** pour tenter de minimiser les effets de la blessure.

6. Modifiez votre total d'**ENDURANCE** ou celui de la créature, selon le cas. Faites de même pour votre total de **CHANCE**, si vous en avez fait usage (voir page 14).

7. Procédez au deuxième Assaut, en reprenant les étapes de 1 à 6. Vous poursuivrez ainsi jusqu'à ce que vos points d'**ENDURANCE** ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

Combat avec plus d'une Créature

Vous serez parfois, lors de certaines rencontres, confronté à plusieurs créatures. Des instructions seront alors données dans le texte, indiquant si vous allez les affronter l'une après l'autre ou les combattre toutes à la fois. Dans ce dernier cas, le déroulement des Assauts vous sera précisé.

Fuite

Dans certains paragraphes, on vous proposera de prendre la fuite au cours d'un combat, s'il tourne en votre défaveur. Sachez cependant que si vous vous enfuyez, votre adversaire arrivera à tous les coups à vous frapper dans le dos, vous infligeant ainsi une perte de 2 points d'ENDURANCE, car tel est le prix de la lâcheté... (Notez que vous pourrez recourir à la CHANCE pour tenter de minimiser les effets de cette blessure, voir page 14). Attention: vous n'avez le droit de prendre la fuite que si cette possibilité vous est expressément signalée dans le paragraphe où vous vous trouvez.

Chance

Parfois le succès d'un combat ou d'une stratégie que vous mettez en œuvre, ou encore le dénouement de certaines situations, dépendra entièrement de votre CHANCE. On vous demandera alors de **tenter votre Chance**. Comme vous allez le comprendre, recourir à la CHANCE peut se révéler risqué... Pour **tenter votre Chance**, vous procéderez ainsi : Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est **inférieur ou égal** à votre total de CHANCE, vous êtes **Chanceux**. Si le résultat est supérieur, vous êtes **Malchanceux**. Quel que soit le résultat, vous devez soustraire 1 point de votre total de CHANCE chaque fois que vous **tentez votre Chance**. Ainsi, plus vous recourez à cette procédure, plus vous risquez d'être **Malchanceux** car votre total de CHANCE est de plus en plus bas. S'il tombe à 1 ou à 0, vous serez systématiquement **Malchanceux** chaque fois que vous **tenterez votre Chance** ! Réfléchissez donc bien avant de **tenter votre Chance**, quand vous n'êtes pas contraint de le faire (à savoir en cours de combat). Vous aurez parfois l'occasion de regagner des points de CHANCE. Toutefois, à moins que des instructions ne vous l'indiquent, votre total de CHANCE ne pourra jamais dépasser son total de départ.

Utilisation de la Chance dans les Combats

A certains paragraphes, on vous demandera de **tenter votre Chance**, et vous serez averti de ce qui arrivera selon que vous serez **Chanceux** ou **Malchanceux**. Dans ce cas, vous êtes obligé de recourir à votre CHANCE. Mais il n'en va pas de même lors des combats : vous pourrez toujours **choisir** d'utiliser votre CHANCE soit pour aggraver la blessure que vous venez d'infliger à une créature, soit pour minimiser les effets de celle que vous avez reçue. Si vous venez de blesser votre adversaire, vous pouvez **tenter votre Chance** de la manière décrite plus haut. Si vous êtes **Chanceux**, vous lui avez infligé une très grave blessure et vous pouvez ôter 2 points de plus à son total d'ENDURANCE. En revanche, si vous êtes **Malchanceux**, la blessure que vous avez infligée à votre adversaire n'était qu'une écorchure bénigne et vous devrez rajouter 1 point à son total d'ENDURANCE (c'est-à-dire que, au lieu de perdre 2 points d'ENDURANCE, elle n'en perd que 1). Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez également **tenter votre Chance** pour essayer de minimiser les effets de la blessure qui vous a été infligée. Si vous êtes **Chanceux**, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors 1 point à votre total d'ENDURANCE (c'est-à-dire que vous ne perdez que 1 point des suites de la blessure, au lieu de 2). Si vous êtes **Malchanceux**, le coup que vous avez reçu est plus grave que vous ne le pensiez et vous perdez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire. N'oubliez pas que vous devez soustraire 1 point à votre total de CHANCE chaque fois que vous **tentez votre Chance**.

Comment rétablir votre Habilité, votre Endurance, votre Chance et votre Férocité

Habilité

A mesure que vous grandirez, vous acquerez de l'expérience et votre HABILITÉ devrait donc augmenter. Vous parviendrez toutefois à un stade où votre apprentissage de la vie aura pris fin : l'âge de dix-huit ans. Vous inscrirez alors votre **total de**

départ d'**HABILETÉ** sur votre **Feuille d'Aventure** pour indiquer qu'il ne peut plus augmenter. A partir de ce moment, seule une arme spéciale pourra accroître votre **HABILETÉ**, mais n'oubliez pas que vous ne pouvez utiliser qu'une seule arme à la fois ! Si vous possédez, par exemple, deux épées magiques, vous ne pourrez pas cumuler l'effet magique des deux pour le même combat.

Endurance et Provisions Votre total permanent d'**ENDURANCE** variera à mesure que vous grandirez et que vous vous développerez physiquement. Cependant, une fois que vous aurez atteint l'âge de dix-huit ans, il ne pourra plus augmenter: votre total permanent d'**ENDURANCE** deviendra alors votre **total de départ** et vous devrez l'entourer sur votre **Feuille d'Aventure** pour le signaler clairement.

Votre **ENDURANCE** ne cessera d'être mise à rude épreuve par les combats et la fatigue, mais vous pourrez aussi reprendre des forces en vous reposant et en vous nourrissant, de sorte que votre total d'**ENDURANCE** variera sans cesse au cours de votre aventure. Lorsque vous approcherez du but, il sera peut-être dangereusement bas et les combats se révéleront pleins de risques, aussi devrez-vous redoubler de prudence !

Au cours de votre aventure, vous aurez l'occasion de vous procurer des Provisions. Vous pourrez vous reposer et manger à n'importe quel moment sauf au cours d'un combat, et vous ne pourrez pas faire plus d'un Repas à la fois. Un Repas vous permet de récupérer 4 points d'**ENDURANCE**. Quand vous prenez un Repas, ajoutez 4 points à votre total d'**ENDURANCE** (en veillant toutefois à ce que ce dernier n'excède pas le total permanent), et retirez 1 point à vos Provisions. Une case réservée à l'état de vos Provisions figure sur la **Feuille d'Aventure**. Rappelez-vous également que vos points d'**ENDURANCE** ne peuvent pas excéder leur total de départ ou le total permanent après dix-huit ans sauf si cela est spécifiquement indiqué.

Chance

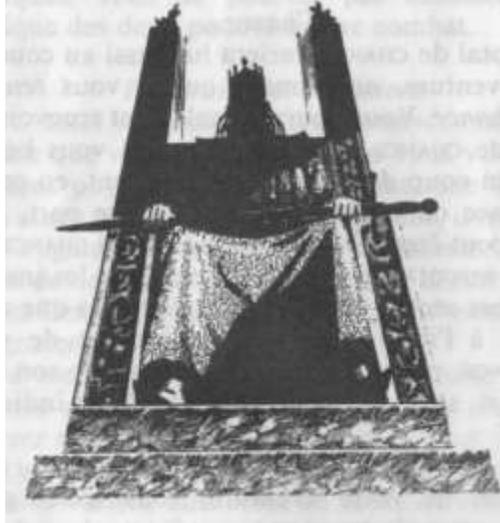
Votre total de **CHANCE** variera lui aussi au cours de votre aventure, notamment quand vous ***tenterez votre Chance.*** Vous pourrez également recevoir des points de **CHANCE** supplémentaires si vous bénéficiez d'un coup de chance ; inversement, en cas de malchance ou d'erreur grave de votre part, vous devrez peut-être rabaisser votre total de **CHANCE**. De tels cas seront signalés dans le texte, et les instructions vous seront données. N'oubliez pas que votre **CHANCE**, à l'instar de votre **HABILETÉ** et de votre **ENDURANCE**, ne peut s'élever au-dessus de son total de départ, sauf si cela est spécifiquement indiqué.

Équipement

Au début de votre aventure, vous n'êtes guère équipé : vous n'avez pour tous vêtements que ceux que vous portez et, comme seule arme, une épée de bois ! Mais ne vous inquiétez pas car vous trouverez certainement divers objets au cours de votre aventure ; n'oubliez pas alors de les inscrire sur votre ***Feuille d'Aventure.***

Notes

On vous demandera parfois d'inscrire des noms ou des informations diverses dans la case ***Notes*** de votre ***Feuille d'Aventure.*** Si cela se présente, veillez à ne pas faire de fautes d'orthographe en recopiant les mots et à bien les inscrire dans l'ordre où vous les avez lus.



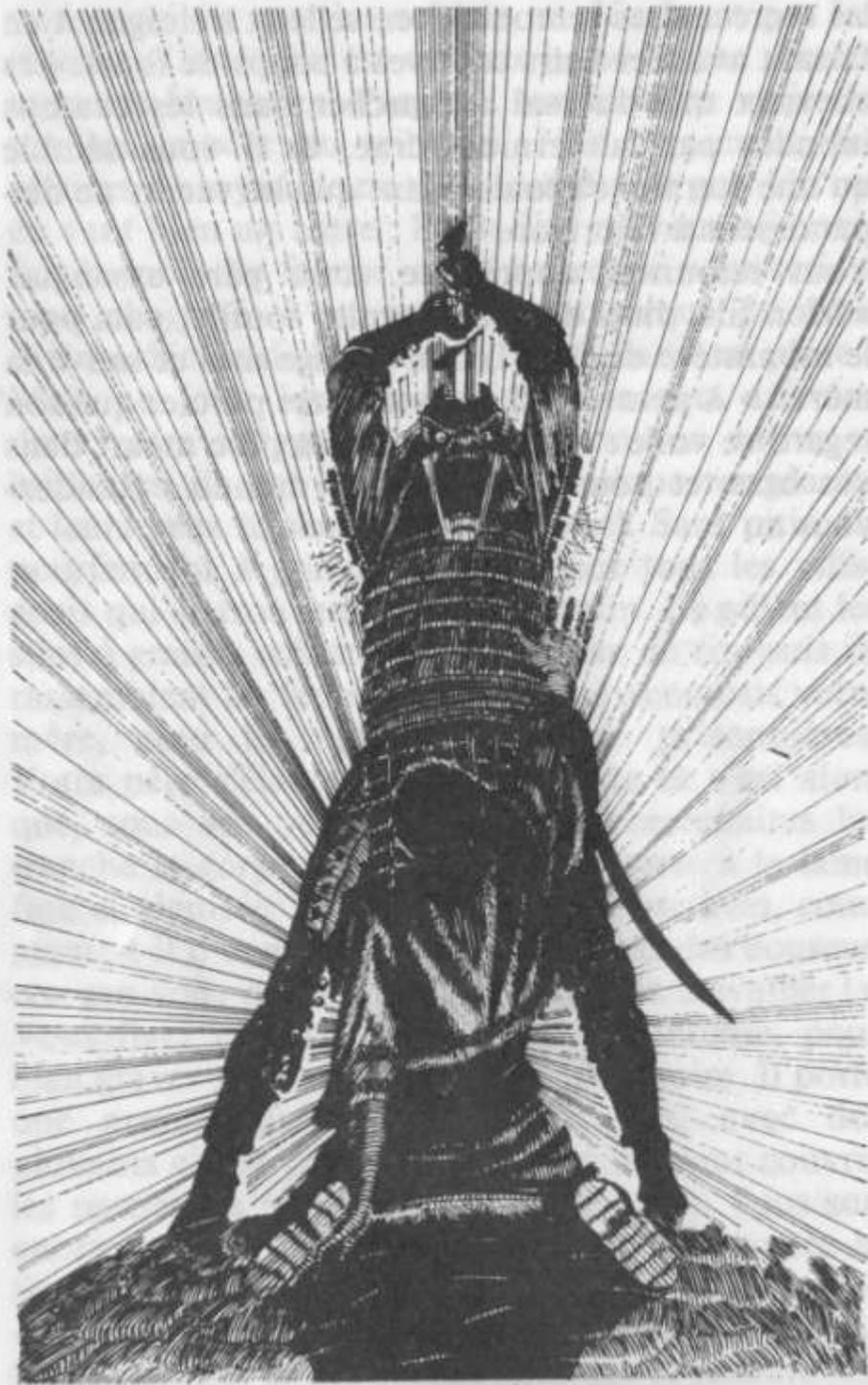
L'enfance d'un héros

Vous vivez dans un univers d'eau et de boue. Depuis votre plus tendre enfance, vous n'avez connu que les maisons de terre séchée de votre village, les vastes rizières détremées et, çà et là, quelques plats pâturages. Vous n'avez pas encore quatorze ans mais vous êtes rompu aux travaux des champs depuis déjà longtemps. Heureusement pour vous, la nature vous a doté d'une constitution vigoureuse et résistante : après une longue journée à repiquer de jeunes pousses dans la boue des rizières, vous trouvez encore l'énergie de jouer et de vous entraîner. Vous vous imaginez que vous êtes un guerrier formidable, comme ces cavaliers que vous voyez parfois traverser la plaine au galop, vous avez taillé une épée bien pointue avec un bâton de bois dur, et vous la faites tournoyer en grands cercles au-dessus de votre tête. Au début, les autres enfants du village se moquaient mais, depuis que vous avez pourfendu un Ver de Boue Géant, ils sont pleins d'admiration pour vous. Les événements du monde extérieur ne vous touchent guère. Même lorsque des rumeurs de guerre civile dans la région vous parviennent, votre seul souci est que les soldats ne dévastent pas les récoltes» Car le riz est un luxe ; une bonne récolte rapporte beaucoup d'argent... englouti en majorité par les impôts du tribunal. Non, vraiment, les affaires du

royaume ne vous intéressent pas. Un roi en vaut bien un autre ; Pouh-Tah ne vous a jamais fait la moindre faveur, alors pourquoi vous seriez-vous chagriné si un second « monarque de droit divin » décide de le chasser pour prendre sa place ?

Mais un jour, les mercenaires étrangers arrivent dans votre village. Avec leurs armures noires et brillantes, ils ont l'air d'horribles cloportes géants, et leurs yeux luisent d'un éclat cruel. Sans pitié, ils pourfendent à grands coups d'épée tous les villageois qui se trouvent sur leur chemin. Ils pillent les silos à grains, volent toute la récolte de riz, puis ils rassemblent les femmes du village, y compris votre mère, pour les emmener comme prisonnières. Votre père s'élance à leur poursuite et c'est alors que, sous vos yeux, le chef des mercenaires lui tranche la gorge avec un long cimeterre à la lame fine et aiguisée. « Le roi a besoin d'esclaves, commente-t-il d'une voix éraillée, c'est pas des bouseux comme vous qui allez m'empêcher de travailler ! » Vous fixez cet homme d'un regard intense, pour bien graver son image dans votre mémoire. Il porte une armure en écailles métalliques, avec des piquants et des plaques de protection pour couvrir les parties les plus vulnérables du corps. Sous son énorme casque, un masque barbare lui couvre la figure : c'est une parodie de visage humain, avec des traits grimaçants, de grosses arcades sourci-lières en relief et des cornes pointues et recourbées. Du fond des deux grands trous, les terribles yeux noirs de l'assassin de votre père vous renvoient un regard teinté d'amusement. Avec des cris bestiaux, les mercenaires remontent en selle et s'éloignent en faisant avancer leurs captives à coups de fouet. Les chevaux ont du mal à marcher dans les champs inondés par la dernière crue, et il vous semble qu'une éternité s'écoule avant que les tueurs ne disparaissent à l'horizon.

Vous retournez auprès de votre père exsangue. « Mon fils, dit-il dans un dernier souffle, pars pour le monastère de Baô-Tchou ; venge-moi et sauve ta mère ! » A peine a-t-il prononcé ces paroles que son regard se voile : votre malheureux père meurt dans vos bras, et vous voici seul au monde... Rendez-vous au [1](#).



*Sans pitié, les mercenaires étrangers pourfendent à
grands coups d'épée les villageois qui se trouvent sur
leur chemin.*

Vous quittez le village avec plusieurs autres garçons et filles, déterminés à vous venger. Pour tout bagage, vous emportez votre *Épée de Bois* (à inscrire dans la case *Équipement* de votre *Feuille d'Aventure*) et quelques vivres (notez que vous avez de quoi faire 2 Repas). Autour de vous s'étendent les rizières vertes et inondées, scintillantes sous le soleil, et vous progressez le long d'un sentier perché sur une digue de terre peu élevée qui sépare les rizières entre elles. La ville de Yenshu se trouve à quelques kilomètres, et c'est là que le magistrat de votre district tient tribunal. Vous n'y êtes jamais allé, mais votre cousin Quan a visité le temple de la cité il y a deux ans et il connaît le chemin. Votre petit groupe marche sans parler jusqu'à la route de Yenshu. A la rencontre du sentier et de la grand-route, un petit hameau s'est formé : une auberge, quelques maisons, deux ou trois échoppes. Et, là-aussi, les mercenaires sont passés : des pans de murs écroulés et des poutres calcinées jonchent le sol, parsemé de vaisselle brisée et de meubles à l'abandon. Le petit Hani hurle soudain en montrant du doigt un corps ensanglanté qui gît raide et sans vie dans un abreuvoir. « Nous nous vengerons de ces assassins ! » profère Sunäi, votre aînée, en serrant les poings. « Le magistrat de Yenshu fera justice », répond Quan d'une voix douce. Quan n'est même pas encore novice, mais il a déjà l'étoffe d'un moine. Tandis que vous discutez du sort que méritent à vos yeux ces cruels mercenaires, Sunäi compte les victimes. D'après Quan, les envahisseurs viendraient d'au-delà des mers, du pays d'Hachiman où les hommes sont barbares et maltraitent les femmes. « Ces êtres primaires ont une religion grossière, qui ne reflète qu'un visage d'Arn, explique-t-il. Ils n'ont pas eu la possibilité de bâtir une civilisation. De plus, leur pays est gouverné par des guerriers qui ne cessent de se battre entre eux. » Sunäi a terminé sa pénible tâche et elle vous apprend qu'il y a six morts, tous des hommes. Vous devez alerter le magistrat au plus vite afin que la justice puisse se mettre en branle, mais les mercenaires risquent de rôder encore dans le secteur : si vous empruntez la route et que vous vous dépêchiez, vous pourriez les rencontrer. Par ailleurs, si

vous gagnez la ville en passant par les digues, le trajet sera beaucoup plus long et assez éprouvant pour les plus petits. Est-ce à cause de votre Épée de Bois ? Il semble que tous vous considèrent comme le chef, et c'est donc à vous de décider. Si vous choisissez la route, rendez-vous au [92](#). Si vous préférez les digues à travers les rizières, rendez-vous au [288](#).

2

Vous vous extirpez en rampant de l'ouverture pour glisser, à peine debout, sur une plaque de limon : vous basculez la tête la première dans la rivière en contrebas ! Un courant très fort vous emporte et vous parvenez tout juste à garder la tête hors de l'eau. Bientôt, un bateau à voiles apparaît devant vous, sur votre trajectoire. Vous pouvez tenter de vous y agripper lorsqu'il passera à votre hauteur (rendez-vous au [83](#)), ou concentrer tous vos efforts pour vous maintenir à flot (rendez-vous au [175](#)).

3

Vous faites un pas pour vous engager entre les portes mais une barrière invisible vous arrête. Une cloche se met à sonner et des cris retentissent à l'intérieur. Le moine qui vous escortait recule en poussant des cris hystériques, puis il fait demi-tour et s'enfuit à toutes jambes. Si vous décidez, vous aussi, de dévaler la montagne, rendez-vous au [213](#). Si vous préférez attendre pour voir ce qui cause tout ce désordre, rendez-vous au [388](#).

4

Vous retournez à la croisée des couloirs en franchissant les doubles portes. Meng les regarde d'un air pensif mais ne dit mot. Vous pouvez passer de nouveau les doubles portes. Rendez-vous au [230](#) dans ce cas. Sinon, vous avez le choix entre :

Le couloir de gauche

Rendez-vous au [58](#)

Le passage de droite

Rendez-vous au [193](#)

Le tunnel en face

Rendez-vous au [158](#)

5

Comme, à Yenshu, vous aviez échoué dans vos démarches auprès du magistrat, Sunaï propose de s'en charger, cette fois-ci. Le lendemain matin, elle se met en route, jurant de ne prendre aucun instant de repos tant qu'elle n'aura pas persuadé un responsable d'intervenir. Pendant son absence, vous pouvez parcourir la ville, en quête d'informations (rendez-vous au [119](#)), ou attendre son retour en toute sécurité dans la maison de Bofu (rendez-vous au [239](#)).

6

Avant même que le corps du soldat ne touche terre, vous vous élancez pour rejoindre les fermiers. Quelques flèches sifflent à vos oreilles mais les mercenaires, avec leurs lourdes armures, ne sont pas assez mobiles pour vous pourchasser, et leurs chevaux se dispersent, effrayés par le feu. Rendez-vous au [89](#).

7

Vous devez payer 1 Pièce d'Or pour avoir une place sur le plancher du dortoir principal, mais le propriétaire de la pension vous promet, à ce prix-là, de vous offrir un repas. Et il tient sa parole : le ragoût bouillant qu'il vous sert, agrémenté de cornichons, vous revigore. Le lendemain matin toutefois, vous devez opter pour une marche à suivre. Si vous décidez de chercher du travail, rendez-vous au [328](#). Mais vous pourriez aussi vous rendre au tribunal et essayer de graisser la patte des officiers pour les convaincre d'agir. Rendez-vous au [292](#) dans ce cas. Ou encore enquêter sur les mercenaires dans les bouges de la ville en vous rendant au [210](#). Enfin, si vous choisissez de quitter la ville et de partir pour le nord, rendez-vous au [18](#).

8

Les moines vous toisent avec de longs visages de carême, le regard triste et sévère. « Tu es un parasite pour l'humanité, déclare leur porte-parole. Tu dois comprendre que nous ne pouvons te laisser vivre davantage. » A peine a-t-il prononcé ces paroles que l'assemblée se referme sur vous. Votre aventure va bientôt connaître un terme tragique et définitif.

9

Vous rampez le long du tunnel à l'odeur putride. Vous remarquez bien plusieurs boyaux latéraux, mais ils sont tous trop étroits pour vous permettre d'y entrer. Au bout d'un moment, des voix étouffées vous parviennent, de l'avant. A pas de loup, vous arrivez au pied d'un escalier ; les voix semblent venir d'une pièce Située à l'étage. Si vous continuez d'avancer le long du tunnel, rendez-vous au [63](#). Si vous voulez monter sans vous faire remarquer et surprendre la conversation, rendez-vous au [116](#). Enfin si vous appelez à la rescousse, rendez-vous au [392](#).

10

Le cœur lourd, vous vous inclinez devant le magistrat et vous sortez du tribunal. N'osant pas désobéir à ses ordres - ses officiers sont féroces et bien armés - vous allez directement vers les portes de la ville. Inscrivez le mot « Roi » sur votre **Feuille d'Aventure** et rendez-vous au [115](#).

11

Les cris et les coups de gong ont tôt fait de donner l'alarme. Vous n'avez pas même le temps de dire « ouf ! » que des Gardes Royaux vous encerclent et vous transpercent de violents coups d'épée, et vous rendez vite votre dernier soupir.

12

Comme un ouragan de bois déchaîné, les gourdins pleuvent sur vous. Une douleur sourde vous irradie la tête et vous perdez connaissance. Lorsque vous revenez à vous, vous gisez dans une impasse sombre et sale. Vous n'avez plus aucune de vos affaires (rayez-les de votre **Feuille d'Aventure**) et vous avez perdu **2** points d'ENDURANCE. Des formes floues dansent devant vos yeux, témoignant de la gravité des coups que vous avez reçus, et vous avez du mal à vous concentrer. Vous parvenez quand même à vous remettre sur pied et vous vous éloignez clopin-clopant. Rendez-vous au [251](#).

13

Bien qu'il subsiste çà et là des poches de résistance, la guerre civile est terminée. Le roi Pouh-Tah a péri au cours de la dernière grande bataille et, faute d'héritier légitime, c'est le héros du jour, Meyor, qui lui a succédé sur le trône. D'aucuns prétendent d'ailleurs que Meyor aurait recouru à la sorcellerie pour parvenir à ses fins, mais votre compagnon de beuverie affirme, quant à lui, qu'un dirigeant fort fera le plus grand bien aux îles, quelle que soit la façon dont il a accédé au pouvoir. Rendez-vous au [156](#).

14

C'est un long voyage que le vôtre, qui vous fait traverser des régions inconnues. Les gens du cru sont méfiants, aussi est-il rare qu'on vous héberge pour une nuit. Vous grandissez d'1 an au cours de ce périple (modifiez votre âge sur votre **Feuille d'Aventure**). Dans un village, on vous parle d'une bande de guerriers d'Hachiman, qui rôderaient à l'est du pays. Les autres enfants de la bande ont peur, car ils craignent qu'il s'agisse des mercenaires qui ont mis votre village à feu et à sang. Si vous voulez faire un détour pour rencontrer ces mercenaires, vous allez devoir vous séparer de vos compagnons en vous rendant au

349. Si vous continuez avec eux votre route vers la capitale, Shoudu, rendez-vous au **289**.

15

Les barbares vous toisent des pieds à la tête tandis que vous avancez dans leur campement, et l'un d'eux vous regarde avec une intensité touffe particulière. « Je connais ce visage, éructe-t-il d'une voix rauque. Ce freluquet vient d'un des villages que nous avons pillé du côté de Yenshu. » Rendez-vous au **206**.

16

Vous faites semblant de dormir et, lorsque le gardien dépose la ration de gruau à vos pieds, vous lui sautez dessus d'un bond vif. Lancez 3 dés : si le résultat est inférieur ou égal à la somme de vos points d'HABILETÉ et de FÉROCITÉ, rendez-vous au **311** ; si le résultat est supérieur, rendez-vous au **143**.

17

Le démoniaque Homme-Poisson se liquéfie à nouveau et se fond dans le courant. Vous demeurez quelques instants immobile et à bout de souffle, vous attendant presque à voir le Yuemo resurgir des flots. Au lieu de quoi, un minuscule poisson jaillit de la rivière et se pose au creux de votre main ; ses écailles sont toutes dorées et vous êtes tenté de prendre pour de l'intelligence la lueur qui pétille dans ses yeux. N'oubliez pas de noter cette étrange prise (dans la case Équipement) sur votre **Feuille d'Aventure** ! Vous regagnez la terre ferme. Si vous poursuivez votre route dans la direction que vous aviez empruntée au départ, rendez-vous au **380**. Si vous préférez rebrousser chemin, rendez-vous au **129**.

18

Vous marchez des jours entiers, dormant parfois chez des fermiers hospitaliers, mais le plus souvent à la belle étoile. Vous qui êtes habitué à travailler dur, vous vous forcez à marcher chaque instant de veille, et votre total permanent d'**ENDURANCE** s'accroît de 2 points. Vous voici enfin dans un pays vallonné, tout de collines et de vignobles en terrasses qui surplombent la ville de Traolé, capitale de cette province. Si vous décidez d'entrer dans la ville, rendez-vous au [377](#). Vous la laissez de côté pour vous diriger vers les montagnes qui se dressent à l'horizon, inscrivez le mot « offres » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [81](#).

19

Meng pointe du doigt les doubles portes, au fond de la pièce. Chacune des portés, finement ouvragées, est pourvue d'une poignée. Si vous ouvrez la porte de gauche, la noire, rendez-vous au 85. Si vous préférez choisir celle de droite, la blanche, rendez-vous au [363](#). Enfin, si vous actionnez les deux poignées à la fois, rendez-vous au [307](#).

20

Marzaï écarte une tenture et vous montre un couloir dépouillé de tout ornement. « Ce passage mène aux quartiers du Roi, dit-il, que la chance soit avec toi ! » Vous longez le couloir qui se termine sur un panneau de bois. Vous mettez quelques bonnes minutes à le faire coulisser puis vous avancez prudemment dans la pièce. Le Roi Meyor y est assis à un bureau de travail des plus simples. C'est un homme de grande stature, avec un nez fort et des cheveux étonnamment bouclés. Il relève la tête et vous lance un regard qui vous transperce jusqu'au fond de l'âme. Vous ne lisez ni peur ni surprise dans ses yeux bruns. Malgré sa mise simple, le roi Meyor en impose par son port altier. Vous vous jetez au sol, les yeux baissés. « Tu es venu demander justice, parle ! » ordonne le Roi. Une fois de plus, vous racontez toute

votre histoire, le pillage de votre village, l'enlèvement de votre mère par les assassins de votre père, et vous terminez en déplorant que les autorités laissent agir les mercenaires à leur guise. Si vous possédez l'Épée d'Or, rendez-vous au [218](#). Sinon, rendez-vous au [107](#).

21

Vous vous joignez aux mercenaires dans leur orgie de destruction. Ils poussent des hurlements bestiaux en saccageant le village. Ils pourchassent les fermiers et, au moindre signe de résistance d'un de ces malheureux, ils l'encerclent et le taillent en pièces. Bien que cette soif du sang versé vous révulse, vous participez au massacre, allant même jusqu'à mettre le feu à quelques huttes pour faire plus vrai. Le pillage est enfin fini. Vous jetez quelques sacs de grain sur le dos de bêtes de trait et vous regroupez les survivants. Vos espoirs d'apprendre où les mercenaires envoient leurs prisonniers sont anéantis, car votre chef les fait partir avec une simple escorte de deux hommes, deux lieutenants de toute confiance. Le reste de la bande repart vers le sud. Au bout de deux jours, les deux lieutenants rejoignent votre troupe, chargés de sacs débordant d'or qui est distribué. Comme vous êtes une nouvelle recrue, vous ne touchez que 1 seule Pièce d'Or. Quelques jours s'écoulent encore, et vous vous retrouvez à tendre une embuscade à un petit groupe de Samourais, des guerriers d'Hachiman, qui escortent une litière couverte. Pour l'attaque, vous êtes placé au premier rang et vous devez affronter un des Samourais les plus redoutables.

SAMOURAI HABILITÉ: 11 ENDURANCE: 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [98](#).

22

La plupart des sortilèges que vous maîtrisez sont assez longs à invoquer, mais vous en connaissez un qui s'adapte tout particulièrement à la situation. Prononçant les paroles magiques, vous tendez la main, paume ouverte. Un éclair de feu en jaillit et frappe le mercenaire en pleine poitrine. Le choc ne ferait qu'ébranler une personne normale mais le mercenaire est enfermé dans la gangue de métal de son armure, ce qui multiplie par cent l'impact de la décharge : avec un éclair aveuglant et des hurlements horribles, il s'affaisse dans un nuage de fumée chargée de la terrible odeur de la chair carbonisée. Rendez-vous au [305](#).

23

Vous dévalez la pente noircie, vous efforçant d'éviter les pierres qui menacent de vous faire tomber à chaque pas. Derrière vous, les hurlements se taisent peu à peu. Au pied de la pente, vous entendez le grondement d'un torrent, aussi tournez-vous sur la gauche pour vous engager dans la vallée. Rendez-vous au [129](#).

24

Vous engagez la conversation avec un vieux barbier ambulancier qui parcourt les rues. Il bavarde volontiers et, lorsque vous évoquez les rebelles, il vous fait comprendre qu'il sait quelque chose à ce sujet. Il vous propose de les rencontrer plus tard dans la nuit, à l'intérieur d'un bâtiment désaffecté, rempli de machines. Mais il vous met en garde : si vous acceptez, vous devrez vous considérer comme un des leurs. Quelques heures plus tard, suivant les indications du barbier, vous parvenez à l'immeuble de ralliement. Vous voici au milieu d'une assemblée de révolutionnaires prêts à tout. Rendez-vous au [290](#).

25

Après une petite marche, vous vous retrouvez devant la pension où les autres ont passé la nuit. Ils ont dormi tard, et c'est en frottant leurs yeux encore pleins de sommeil qu'ils vous écoutent raconter votre conversation avec votre oncle. Rendez-vous au [296](#).

26

Les prisonniers se ruent hors de leur cellule et vous embrassent avec reconnaissance, puis ils vont libérer leurs compagnons d'infortune, y compris vos amis. Sunaï proteste qu'il ne faut pas agir à rencontre des autorités, mais aucun de ses arguments n'ébranle votre conviction. Vous approchez de la porte du couloir et vous l'ouvrez brutalement ; jouant de l'effet de surprise, vous neutralisez les gardiens en un tour de main. Vous tentez ensuite de sortir du tribunal. Des officiers de police se dressent pour vous barrer la route mais vous êtes trop nombreux et vous déferlez par le portail comme une vague en colère. Un petit groupe de policiers vous attend là, prêts à se battre. L'un d'eux vous attaque.

POLICIER HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [110](#).

27

Le second personnage porte les mêmes vêtements que vous mais son visage est entièrement recouvert d'un fard blanc comme de la craie. Dès qu'il vous aperçoit, il s'accroupit. Si vous avez inscrit le mot «bois» sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [373](#). Sinon, rendez-vous au [132](#).

28

Vous trouvez plusieurs lingots d'argent dans une bourse passée à la ceinture de l'un de vos agresseurs, et vous allez reporter votre attention sur les autres corps lorsque la police arrive. Vous avez beau protester de votre innocence, les officiers ne veulent rien entendre et ils vous traînent devant le magistrat, à qui ils racontent qu'ils vous ont pris en flagrant délit tandis que vous dépouilliez vos victimes de leurs biens. Toutes les preuves sont contre vous, jusqu'aux armes souillées de sang. Le magistrat, qui n'est pas un homme clément, vous condamne au supplice de la mort lente.

29

Inscrivez l'Épée d'Or (aussi appelée Épée Sacrée de Tsui) dans la case Équipement de votre **Feuille d'Aventure**. Chaque fois que vous mènerez un Assaut avec cette arme, votre Force d'Attaque se trouvera accrue de 2 points. Bien qu'il fasse maintenant tout à fait nuit, vous vous remettez en route. Rendez-vous au [295](#).

30

Vous avez le choix entre chercher une auberge, dans l'espoir d'y trouver trace des mercenaires (rendez-vous au [36](#)), ou aller au temple pour demander conseil aux divinités (rendez-vous au [258](#)).

31

Écrivez le mot «jamais» sur votre **Feuille d'Aventure**. Les cris du petit Hani s'estompent à mesure que vous vous éloignez par la rizière. Au bout d'un certain temps, vous rejoignez Sunai, Quan et les autres, mais Hani n'est pas avec eux. Abattu, vous vous apprêtez à partir pour Yenshu par les sentiers des rizières. Rendez-vous au [288](#).

32

Vous prenez une posture de combat tandis que Zanshi s'approche. « C'est un moine ! » s'écrie le chef. Rendez-vous au [206](#).

33

Vous déposez une petite offrande sur l'autel des Vives Instances puis vous sortez dans la cour, où un prêtre prêche à un groupe d'adorateurs qui l'écoutent avec respect. L'homme de religion se plaint que le culte d'Arn soit de plus en plus délaissé et en tient pour responsable la présence toujours accrue d'étrangers dans les îles. Il ajoute que la délégation d'Hachiman qui est passée récemment en ville, en route pour la capitale, n'est rien d'autre qu'une bande de barbares ignorants et qu'il espère que leur expédition se soldera par un échec. Si vous souhaitez vous aussi partir pour Shoudu, la capitale, située au sud, rendez-vous au [99](#). Si vous préférez vous diriger vers le nord, rendez-vous au [81](#).

34

Dans un endroit calme du bassin, vous abordez un des clients les moins antipathiques de l'auberge. Entre deux gorgées de vin chaud, il vous raconte qu'il a vu récemment une troupe de soldats d'Hachiman traverser la ville, en route pour le sud. Ils escortaient, semble-t-il, une personnalité importante. Votre compère entreprend dans la foulée de vous exposer les avantages des cimenterres hachimans, à lame recourbée, sur les épées droites, et vous prenez aimablement congé de lui. Rendez-vous au [362](#).

35

Vous ramassez hâtivement une liasse de papiers et vous foncez dans la nuit. Inscrivez ces Talismans de Papier dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [295](#).

36

Ce ne sont pas les auberges qui manquent à Traolé, et vous devriez parvenir à en trouver une qui ne soit pas trop mal famée, du moment que vous pouvez payer votre pension. Justement d'ailleurs, combien d'argent avez-vous ? Si c'est :

Rien du tout	Rendez-vous au 340
Quelques pièces de cuivre	Rendez-vous au 228
Des Pièces d'Or	Rendez-vous au 168

37

Le jeune homme du nom de Sui-Yan meurt, le cœur transpercé, à l'instant même où vous brandissez l'Épée d'Or. Un silence brusque se fait, bientôt brisé par une forte clameur : « L'Épée Sacrée est avec nous ! » Galvanisés, les révolutionnaires se jettent à corps perdu dans le combat et, ayant l'avantage du nombre sur les Gardes du Dragon, ils finissent par l'emporter. Mais la victoire est amère : près de la moitié des hommes l'ont payée de leur vie. Le chef se tourne vers vous : « Sui-Yan est mort et c'est à toi de reprendre le flambeau. Pars pour la capitale avec l'Épée Sacrée ; va voir le Conseiller Marzaï en personne, il faut qu'il nous entende ! »

Vous avez beau protester que la cause vous est tout à fait étrangère, vos paroles tombent dans l'oreille d'un sourd. Vous quittez la ville avec empressement et vous mettez le cap sur le sud. Rendez-vous au [99](#).

38

Le courant vous emporte au fond de la faille rocheuse et vous jette contre les parois de pierre polie par les eaux grondantes. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous avez de l'eau plein les oreilles et le nez, vous buvez la tasse à plusieurs reprises, un vrombissement assourdissant fait battre vos tempes. Soudain,

l'obscurité est chassée par une clarté éblouissante et vous traversez les airs dans une pluie de gouttelettes, pour finir la tête la première dans un bassin profond et obscur. Rassemblant vos ultimes forces, vous refaites surface et vous gagnez le rivage où vous vous écroulez comme une loque. Ça y est, vous vous êtes évadé de la mine ! Rendez-vous au [263](#).

39

« Eh bien un sage a écrit un jour qu'aucun homme ne peut vivre sous le même ciel que l'assassin de son père, dit Yao. Mais un autre sage a écrit que rien ne peut justifier le meurtre. Personnellement, je ne crois qu'en une seule sagesse, celle de la table. » Yao contemple son bol fumant quelques secondes et reprend : « Je suis peut-être à même de t'aider mais tu dois d'abord me rendre un petit service. Il y a un mois, un jeune homme plein d'ardeur, répondant au nom de Sui-Yan, est venu me trouver pour me prier de l'aider à défendre sa cause. Une histoire de terre et de justice à rétablir... J'ai promis de l'aider mais je dois avouer que ça m'est un peu sorti de la tête. Je ne veux pas du tout me mêler de politique, mais j'ai un objet qui peut s'avérer précieux pour ce jeune homme. Tu le lui porteras ! dit Yao en vous tendant son épée. Ceci est l'Épée Sacrée de Tsui. Prends-en grand soin et va à Traolé la remettre à Sui-Yan. » Inscrivez l'Épée d'Or dans la case Équipement de votre **Feuille d'Aventure**. Si vous l'utilisez en combat, votre Force d'Attaque sera accrue de 2 points à chaque Assaut. Vous passez la nuit chez Maître Yao puis, au matin, vous vous remettez en route pour Traolé. Rendez-vous au [235](#).

40

Vous vous inclinez devant le magistrat et vous quittez le tribunal. Si le mot « art » est inscrit sur votre **Feuille d'Aventure**, rendez-vous au [351](#). Sinon, rendez-vous au [251](#).

41

On vous explique votre tâche : nettoyer la salle d'entraînement des moines. Ils utilisent une grande variété d'armes et c'est aussi à vous qu'il incombe de les nettoyer. Les jours passent et vous commencez à vous demander quand vous allez être à votre tour initié aux arts martiaux. Car, si vous faites le ménage de la salle d'entraînement, vous avez en revanche ordre de vous retirer lorsque les moines viennent s'exercer. Si vous décidez d'observer les moines et de vous entraîner à les imiter en cachette, rendez-vous au [231](#). Si vous préférez laisser les choses suivre leur cours, rendez-vous au [343](#).

42

Vous atteignez sain et sauf le bassin qui se trouve au fond du tunnel où vous avez glissé. Des bruits de voix vous parviennent d'en haut : même si vous arriviez à regrimper, vous ne pourriez vous enfuir par là. Il ne vous reste plus qu'à continuer par la conduite d'égout. Rendez-vous au [255](#).

43

Vous gagnez la maison de votre oncle, près de la porte Nord. Si vous disposez de 10 Pièces d'Or, rendez-vous au [118](#) ; sinon, rendez-vous au [381](#).

44

Meng hoche tristement la tête. Le chef des mercenaires s'approche alors de vous et dégaine son épée. Si vous restez sur votre position, attendant de voir ce qu'il va faire, rendez-vous au [369](#). Si vous préférez l'attaquer, rendez-vous au [352](#).

45

Si vous avez une broche ronde en votre possession, rendez-vous au [140](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [81](#).



46 *Un squelette phosphorescent marche vers vous en brandissant une épée à large lame.*

46

Il n'y a pas de lune ce soir pour éclairer les rizières. De temps à autre, un sinistre gargouillis, un sifflement-porté par le vent, viennent vous rappeler que des monstres féroces sont tapis dans la nuit, guettant l'instant où vous sombrerez dans le sommeil pour vous dévorer. Vous sondez l'obscurité de toute la force de vos yeux, tournant la tête vers le ciel sans parvenir à trouver réconfort à la vue des rares étoiles qui luisent d'un éclat pâle et froid. Soudain les bruits cessent. Un squelette phosphorescent, surgi de nulle part, marche vers vous en brandissant une épée à large lame, et le feu de l'enfer brûle dans ses orbites creuses. Vous vous redressez d'un bond, brandissant votre épée de bois. Un frisson glacé vous glisse entre les omoplates tandis que la créature de l'au-delà arrive à votre hauteur pour vous tuer.

MESSAGER DE LA MORT HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [170](#). Si vous périssez, ne recommencez pas votre aventure depuis le début comme vous devriez normalement le faire, mais rendez-vous au [246](#).

47

Les gardes vous ramènent à votre cellule, où gît le gardien que vous avez frappé. Vous êtes traîné devant le magistrat qui vous fait administrer une volée de coups de fouet. Si vous avez un gourdin, rendez-vous au [185](#). Sinon, rendez-vous au [330](#).

48

Vous attrapez le bol à pleines mains mais rien ne se passe. Vous décidez de l'emporter : n'oubliez pas d'inscrire ce Bol d'Argile dans la case Équipement de votre **Feuille d'Aventure**. Meng glousse. « C'est facile quand on sait, commenté-t-il, sibyllin. Mais comment vas-tu partir ? Réfléchis, fais marcher ta tête ! » Vous remontez le tunnel jusqu'à la croisée. Vous pouvez :

Repasser les doubles portes Rendez-vous au [230](#) Longer le tunnel en face Rendez-vous au [276](#) Prendre le tunnel de droite Rendez-vous au [158](#).

49

L'atmosphère est tendue dans les rues de Traolé. Vous croisez une escouade de Gardes du Dragon qui se dirigent vers le bâtiment dont vous venez de sortir. Souhaitez-vous quitter la ville sans plus tarder et partir vers le sud ? En ce cas, rendez-vous au [99](#). Si vous préférez rester pour chercher du travail, rendez-vous au [237](#).

50

Le vieillard vous emmène le long d'un sentier puis vous fait traverser un ravin qui débouche sur une vallée abritée. Vous le suivez jusqu'à une petite hutte modestement meublée. Il allume un feu et prépare du thé dans une vieille bouilloire cabossée. C'est seulement une fois que vous êtes assis avec un bol de thé fumant entre les mains, qu'il vous adresse enfin la parole. Rendez-vous au [150](#).

51

Réfugié dans une impasse, vous regardez avec frayeur un cordon de soldats armés jusqu'aux dents disperser sans ménagement une foule de civils rassemblés pour manifester. Si le mot «jamais» est écrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [353](#). Sinon, rendez-vous au [171](#).

52

Meyor sourit. Il se tourne vers le gros fonctionnaire et lui explique que votre village a été détruit par des mercenaires. « Il faut que tu t'occupes de régler cette affaire, Pantu. Mon pays est plus agité que tu ne le prétends. » Pantu s'incline et vous lance un regard en biais. Le Roi vous congédie alors tous deux, vous donnant ordre de suivre Pantu. Rendez-vous au [400](#).

53

Le père abbé, Jade Sec, sourit. «Tu es un bon moine », dit-il. Vous reprenez vos corvées à la cuisine, et le temps passe : ajoutez **1 an** à votre âge, ainsi que **1 point** à votre total permanent d'**ENDURANCE** et **1 point** à celui d'**HABILITÉ**. Avec cette maturité nouvellement acquise, vous perdez **2 points** de **FÉROCITÉ**. Une autre année s'écoule. Jade Sec vient à nouveau vous voir. Il vous donne un Couteau de Moine (à inscrire dans la case Équipement) et vous demande comment vous allez maintenant. Si vous répondez que vous êtes toujours satisfait de votre carrière, rendez-vous au, [199](#). Si vous demandez à être initié aux arts martiaux, rendez-vous au [278](#). Enfin, si vous estimez que le moment est venu pour vous de quitter le monastère et de reprendre la mission que vous vous étiez fixée, rendez-vous au [236](#).

54

Vous poussez un cri à cailler le sang d'un honnête homme en vous jetant sur le barbare avec de grands moulinets de votre épée de bois. Pris par surprise, il titube en grimaçant de douleur. Vous voulez enchaîner avec un direct à l'estomac, mais il est plus rapide que vous et il attrape votre épée, ce qui vous fait basculer. Vous n'avez pas le temps de dire « ouf ! » qu'il vous tord le bras dans le dos. « Ha ! Ha ! ricane-t-il, on se bat comme un jeune tigre ! Ça va beaucoup plaire, au cirque ! » Diaboliquement agile, il vous attache les mains dans le dos et vous jette en travers de son cheval. La chevauchée mouvementée qui s'ensuit contusionne la moindre parcelle de votre corps, et vous vous demandez si vous êtes encore entier lorsque votre vainqueur fait son entrée dans une ville. Il vous conduit au cirque et vous remet au maître d'armes, un certain Jian, véritable paquet de muscles au sourcil droit étonnamment recourbé. Étroitement surveillé de jour comme de nuit, vous recevez un entraînement intensif à l'épée, la lance, la hallebarde, l'arc et la hache. Jian est un bon maître. Au bout de deux ans, vous l'avez presque égalé en adresse et vous voici prêt à affronter votre premier adversaire dans



54 Dans l'arène, vous vous retrouvez face à une bête vorace, à la peau parcheminée et au regard buveur d'âme.

l'arène. Tout au long de ces deux années, vous n'avez cessé de penser à vos parents, et le désir de vengeance qui brûle dans votre cœur s'est chaque jour avivé. Vous avez grandi de 2 ans, acquis 6 points d'**HABILITÉ** en plus, 10 points d'**ENDURANCE** (total permanent) et 10 points de **FÉROCITÉ**. N'oubliez pas de reporter tous ces changements sur votre ***Feuille d'Aventure***. Le jour de vos débuts dans l'arène arrive enfin. Jian vous a bien expliqué que votre premier combat est le plus important. Vous entrez dans l'arène, accueilli par une foule hurlante, pour vous retrouver face à une Bête de Cirque vorace, cauchemar vivant à la peau parcheminée et au regard buveur d'âme.

BÊTE DE CIRQUE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 13

Chaque fois que la Bête de Cirque vous blesse, lancez 2 dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre **HABILITÉ**, **VOUS** avez évité le regard du monstre. En revanche, si le résultat est supérieur à votre **HABILITÉ**, vos yeux ont croisé ceux de la Bête de Cirque et ce bref échange vous fait perdre 1 point d'**HABILITÉ** et 1 point de **FÉROCITÉ**. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [274](#).

55

Si vous portez un tatouage, rendez-vous au [187](#). Sinon, rendez-vous au [294](#).

56

Vous serrez les poings, vous préparant à vous battre. Lancez 2 dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de **FÉROCITÉ**, rendez-vous au [122](#). Sinon, rendez-vous au [385](#).

57

« Tu te trompes, répond-il, et maintenant pars ! » Le moine vous montre de la main le sentier qui s'enfonce devant vous. Si vous lui obéissez, rendez-vous au [295](#). Si vous décidez de passer devant lui pour vous engager dans le sentier de gauche, rendez-vous au [271](#).

58

Le tunnel continue un certain temps tout droit puis marque un coude sur la droite. Vous le suivez et vous parvenez à une pièce de forme étrange. Dans le mur qui vous fait face s'ouvrent cinq couloirs bas qui font tous moins de deux mètres de haut. Au milieu, un bol d'argile repose sur un bloc de pierre et, tout autour, sont semés les ossements d'une douzaine de squelettes. « Beaucoup ont essayé de s'emparer du bol. Oseras-tu, toi aussi ? » Vous pouvez :

Attraper le bol d'argile

Rendez-vous au [48](#)

Vous approcher et le toucher

Rendez-vous au [257](#)

Retourner sur vos pas

Rendez-vous au [4](#)

59

Vous courez au bout du couloir et vous vous heurtez à une porte close que vous ouvrez grâce au trousseau du gardien. Vous jetez un coup d'œil prudent à l'intérieur : deux gardes somnolent, assis sur des chaises. Impossible de fuir par là sans attirer leur attention. Vous refermez doucement la porte et, juste au moment où vous tournez la clef dans la serrure, vous entendez un cri d'alarme : un des gardes a dû vous voir. Vous revenez à toutes jambes sur vos pas, à la recherche d'une autre issue. Hélas, vous n'en trouvez pas, sauf un tunnel qui dégage une intense puanteur, et dont l'accès est barré par une grille au sol. Est-ce bien l'heure de se montrer délicat ? Vous soulevez la grille et vous plongez le regard dans les profondeurs obscures du boyau. Si vous décrochez une torche du mur pour vous éclairer, n'oubliez pas de le noter sur votre **Feuille d'Aventure**. Vous vous laissez maintenant glisser dans le boyau. Lancez 2 dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total temporaire d'**ENDURANCE**, rendez-vous au [136](#). Sinon, rendez-vous au [232](#).

60

L'air est lourd du parfum des mûriers en fleur. Les mercenaires n'émettent plus que des sons étouffés par la peur. Ils dégainent leur épée, les mains tremblantes. Vous lisez, non sans surprise, une terreur indicible sur leur visage devenu gris cendre. Le chef aboie soudain quelques ordres et tous prennent la fuite. Vous vous retrouvez seul dans le campement abandonné. Bientôt, vous voici pris de torpeur. Lorsque vous vous réveillez, vous êtes face à un vieil homme et vous le regardez droit dans les yeux. « Un sort pèse sur toi, dit-il. Si tu le souhaites, je peux t'en libérer. » Si vous :

Acceptez l'exorcisme

Rendez-vous au [179](#)

Attaquez le vieillard

Rendez-vous au [279](#)

Partez

Rendez-vous au [339](#)

61

Heureusement, Sunäi a assez de pièces de cuivre pour régler votre hébergement à tous dans le dortoir plein de courants d'air de la plus misérable pension de Yenshu. Il n'y a pas de quoi payer un dîner et vous devez vous contenter des vivres que vous avez emportés avec vous. Dans le dortoir, on ne parle que de la guerre civile qui ravage le nord du pays ; certains disent que Meyor et Feyor, les deux neveux et héritiers de Dezunvial, sont de retour aux îles et qu'ils font la guerre au Dieu-Roi Pouh-Tah. Jadis, Dezunvial, le Maître Obscur, régnait sur les îles du Levant, et les anciens vous ont raconté des histoires atroces sur cette période terrible. Maintenant, les Jumeaux du Mal, Meyor et Feyor, recourent à la sorcellerie pour décimer les légions loyales aux îles. Ils emploient des hordes de mercenaires venus des terres sauvages d'outre-mer, et on dit même qu'ils ont amené dans les îles quelques spécimens de ces créatures difformes qu'on appelle des Orques : hideuses, peu d'intelligence mais de la ruse et de la cruauté à revendre... Vous vous endormez, bercé par des visions cauchemardesques de monstres ricanants. Ce qui ne vous

empêche pas de dormir très tard, le lendemain matin, et d'avaler un frugal petit déjeuner à votre réveil. Rendez-vous au [296](#).

62

Lorsque vous revenez à vous, vous êtes debout devant le père abbé, tenant le Bol d'Argile entre les mains. Sans un mot, l'abbé vous retire la coupe des mains et la dépose respectueusement sur un piédestal. (Rayez le Bol d'Argile de votre **Feuille d'Aventure**.) Tous les frères présents vous félicitent de votre succès. Inscrivez le mot « moine » sur votre **Feuille d'Aventure**. Si vous désirez rester avec cette secte, rendez-vous au [155](#). Sinon, vous enlevez le fard blanc de votre visage et vous prenez congé des religieux. Si vous décidez d'aller en ville pour y glaner des informations, rendez-vous au [375](#). Si vous prenez vers le nord, rendez-vous au [81](#).

63

La puanteur ne fait qu'augmenter à mesure que vous avancez dans le boyau. Au bout d'un moment, vous parvenez à un enbranchement. Du tunnel de droite parvient un clapotis à peine audible ; si vous souhaitez vous y engager, rendez-vous au [284](#). Si vous préférez choisir le tunnel de gauche, rendez-vous au [146](#).

64

La créature se dresse de toute sa hauteur et vous découvrez pour la première fois les minuscules pattes qui lui courent tout le long du ventre. Sans lui laisser le temps d'agir, vous lui assenez un grand coup d'épée. Le cri strident du Ver Géant vous transperce le tympan et vous manquez en tomber à la renverse, mais vous vous ressaisissez pour repartir à l'attaque sans mollir.

VER GÉANT HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 8 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [148](#).

65

Vous brandissez votre épée pour frapper l'homme, mais il pose le regard sur vous et vous sentez aussitôt toutes vos forces vous quitter, comme aspirées. Il lève alors les deux bras et une déflagration vous embrase. Transformé en torche humaine, vous accueillez avec soulagement la mort qui vient vous délivrer.



66

Votre adversaire ne se donne pas la peine de dégainer son épée. Vous le frappez de toutes vos forces sans parvenir à entamer son épaisse armure laquée. Sous le rire sardonique du mercenaire, vous êtes jeté au sol, ficelé puis pendu à un piquet. Deux longues heures durant, ces hommes cruels s'amusent de vous comme d'un jouet, ce qui attise votre hargne : vous gagnez 2 points de **FÉROCITÉ**. Finissant par se lasser, ils emballent leur barda et vous laissent planté là devant le campement désert. Il vous faut deux jours entiers pour vous détacher, au bout desquels vous défaillez presque de faim et de fatigue. Les mercenaires sont partis à cheval vers le sud. Vous pouvez essayer de les suivre à pied (rendez-vous au [273](#)), prendre la direction du nord pour gagner la côte et tenter de vous embarquer à bord d'un bateau en partance (rendez-vous au [142](#)).

67

Vous expliquez aux autres que vous devez agir seul. Quand approuve d'un geste de la tête lorsque vous mentionnez le monastère, mais Sunai paraît plus sceptique. « Renonce donc et fais-toi moine ! Lâche-t-elle, moi, je compte me faire un nom, ici à Yenshu. » Après des adieux déchirants, vous quittez la ville par la porte Nord et vous commencez votre route en solitaire. Rendez-vous au [115](#).

68

Votre compagnon de table sourit et répond qu'il est assez bien renseigné sur les mercenaires, mais qu'il se demande bien en quoi cela vous intéresse. Vous pouvez dire que c'est :

Pour devenir mercenaire	Rendez-vous au 189
Pour vous venger d'un mercenaire	Rendez-vous au 252
Sans raison particulière	Rendez-vous au 350

69

Vous voici de retour au temple. Un de vos frères moines vous conduit auprès du père abbé, qui vous tance sévèrement pour votre échec et vous renvoie à votre cellule. A partir d'aujourd'hui, vous mènerez l'austère vie des moines et toutes vos demandes de quitter l'ordre seront poliment refusées. Votre quête de vengeance se termine ici, sur un échec.

70

Votre total de **FÉROCITÉ** augmente de 2 points. Le moine se relève et époussette sa robe de bure. « Tu sais te battre ! dit-il, passe ! » Vous auriez juré que votre dernier coup l'avait tué, pourtant c'est à peine s'il a le souffle court lorsqu'il s'assied pour reprendre sa méditation interrompue. Rendez-vous au [338](#).

71

Vous bramez de joie à votre victoire, mais un peu vite ! Cinq Gardes du Dragon viennent remplacer celui que vous avez tué et vous êtes rapidement maîtrisé. Pieds et poings liés, ils vous traînent en prison. Au bout de cinq jours d'attente dans une cellule infâme, vous apprenez que, étant un danger pour l'ordre public, vous allez être exécuté. La condamnation est sans appel.

72

Vous arrachez le masque du mort, découvrant en guise de visage une masse de chairs à vif, rouges et tuméfiées. Mû par une force étrange, vous mettez le masque à votre tour et vous levez les bras. Les mercenaires s'inclinent devant vous, saluant leur nouveau chef. Le brouillard rouge danse toujours devant vos yeux, le brouillard de la haine et de la mort, la vague sanguinaire de la vengeance qui ne vous quittera plus jamais, pas plus que ce masque qui vous colle à la peau, maintenant et jusqu'au dernier instant de votre vie vouée au mal.

73

Les mois passent, et bientôt les années. Vous finissez par comprendre que le contremaître maintient son pouvoir sur ses esclaves en attisant de faux espoirs en eux. Vous pourrez certes améliorer légèrement votre sort, mais vous ne serez jamais libre. Quand vous prenez enfin conscience de cela, votre corps est trop usé pour l'action. Même si vous parveniez à vous~-enfuir de la mine, vous n'auriez jamais la force de sauver votre mère, encore moins de vous venger des mercenaires. Votre aventure s'achève ici, dans ces tristes carrières.

74

Vous concentrez toutes vos forces mentales pour libérer le vieillard de son envoûtement. Au bout d'un moment, il secoue la tête et regarde autour de lui, étonné comme s'il venait de s'éveiller. Vous vous agenouillez devant lui et vous vous excusez

de l'avoir attaqué, le front bas en signe de repentir. L'homme vous accorde son pardon en grommelant et vous invite à le suivre. Vous longez un sentier et vous parvenez à une vallée abritée où se trouve la modeste cabane de Maître Yao. Rendez-vous au [360](#).

75

Après avoir remercié Jade Sec pour son hospitalité, vous quittez le monastère et vous vous éloignez le long du sentier. Rendez-vous au [295](#).

76

Lancez 2 dés. Si le résultat est inférieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [376](#). Si le résultat est supérieur ou égal, rendez-vous au [318](#).

77

Meyor fait seller un cheval de ses écuries. Comme c'est la première fois de votre vie que vous montez à cheval, il vous fait asseoir derrière lui. Vous chevauchez plusieurs jours, dormant à la belle étoile. Non sans surprise, vous découvrez que Meyor est rompu à la dure vie des voyageurs. Au fil des jours, il vous raconte un peu son histoire : il est venu au pouvoir, comme son oncle Dezunvial l'avait annoncé dans l'Ancienne Prophétie, mais il a refusé l'héritage du Mal que lui léguait le Maître Obscur, son oncle. Au terme de cette longue chevauchée, vous parvenez devant un manoir qui, à en juger par sa taille et son allure coquette, est la résidence d'un important fonctionnaire. Meyor vous dit que votre mère est là. Tous les enfants, explique-t-il, sont reliés à leur mère qu'ils le veuillent ou non, et des yeux qui savent voir peuvent suivre ce fil du cœur : c'est ainsi qu'il a trouvé le chemin jusqu'ici. Sans hésiter, Meyor franchit le seuil, écartant d'un geste impérieux le gardien qui proteste. Vous le suivez jusqu'au grand salon, où se tient justement un joyeux banquet. Vos yeux se posent immédiatement sur votre mère. Comme vous courez vous jeter dans ses bras, la voix chaude et

forte de Meyor retentit : « Je suis le Roi. Cette femme est désormais libre. » Confondus, les hôtes restent cois, et personne n'ose protester. Vous repartez avec le Roi et votre mère, qui ne peut s'empêcher de pleurer de joie des heures durant. Vous vous arrêtez à la première ville et Meyor vous emmène tous deux au tribunal. Là, il confie votre mère au magistrat en ordonnant à ce dernier de la traiter comme une personnalité de rang royal. Promettant à votre mère de la rejoindre une fois votre mission accomplie, vous repartez à nouveau. Grâce aux dons étranges de Meyor, vous parvenez au campement des mercenaires en moins d'une semaine. Tandis que vous avancez le long des tentes, les mercenaires reculent en voyant Meyor, saisis de crainte. Soudain, le Roi s'arrête devant l'une des tentes et attrape le petit marteau accroché au tambour, à l'entrée. Avant qu'il n'ait le temps de frapper, le pan de toile s'écarte et votre ennemi paraît, revêtu de son armure laquée, sur son visage le masque démoniaque et maudit. Aussitôt alerté, il porte la main vers son fourreau mais Meyor trace un signe dans l'air et des formes lumineuses surgissent de ses doigts. Le chef des mercenaires se fige sur place, hypnotisé. Si vous profitez de son impuissance pour dégainer l'Épée d'Or et le frapper, rendez-vous au [174](#). Si vous dites à Meyor que vous voulez lui épargner la vie, rendez-vous au [393](#).

78

Votre vie manque un peu d'imprévu, certes, mais au moins avez-vous l'assurance d'une bonne pitance et de vêtements chauds : c'est un choix, mais il met un terme à votre aventure.

79

Avant votre départ, Yao vous offre quelques Talismans de Papier qui, pense-t-il, peuvent s'avérer fort utiles. N'oubliez pas de les inscrire dans la case Équipement. Vous remerciez chaleureusement le sage de son hospitalité et vous reprenez la route vers le nord. Rendez-vous au [295](#).

80

Vous contemplez la scène du carnage, le cœur serré, croyant revoir la triste dépouille de votre village assassiné. Vous jurant qu'un jour tous ces innocents seront vengés, vous partez au grand galop sans accorder la moindre attention aux cris des mercenaires qui vous rappellent. Au bout de quelques heures à bride abattue, vous vous débarrassez de votre tenue de mercenaire et vous faites don du cheval à un fermier, en échange d'un repas chaud et d'une bonne paire de chaussures de marche. Rendez-vous au [166](#).

81

Vous cheminez le long de la route, croisant çà et là un rare marchand. Au bout de deux jours de marche éreintante, vous parvenez aux premiers contreforts, et la route n'est plus qu'une piste qui grimpe en serpentant le long des pentes sablonneuses. A gauche, vous apercevez le sommet le plus élevé de la chaîne montagneuse ; sur la droite, la route présente un embranchement. Allez-vous continuer tout droit (rendez-vous au [97](#); ou prendre l'embranchement (rendez-vous au [253](#)) ?

82

Vous partez sur la piste des mercenaires, qui se dirigent d'abord vers l'est puis piquent sur le sud. Il est tristement aisé de les suivre à distance : il suffit de se fier aux colonnes de fumée qui s'élèvent dans le ciel, à mesure qu'ils pillent et incendient les villages qu'ils trouvent sur leur route. Après plusieurs mois de voyage, vous vous rendez compte que vous êtes arrivé aux abords de Traolé. Si vous voulez continuer à suivre les mercenaires, rendez-vous au [310](#); si vous préférez gagner la ville, rendez-vous au [235](#).

83

A l'instant où le bateau passe, vous parvenez à attraper le gouvernail et à vous hisser par-dessus bord. Vous vous affaissez sur le pont, sans force à peine conscient des injures que le timonier fureux vous adresse. Quand vous reprenez votre esprit l'homme au visage fin et cultivé est en train de vous examiner de près. « Ce pauvre hère peut se joindre à l'équipage, dit-il alors à son capitaine, un gaillard râblé et barbu, tu m'as dit ce matin que nous manquions d'hommes. » Le capitaine vous assigne votre poste sans tarder: corvée de faubert. Le navire longe la côte avec, comme destination finale, la capitale. Le propriétaire, Zengueï, est une personnalité importante qui doit rejoindre son ministère. Vous croulez sous le travail durant ce voyage et, chaque fois que vous vous plaignez, le maître d'équipage vous administre pour toute réponse une bonne raclée. Un an passe et vous gagnez 3 points d'ENDURANCE sur le total permanent. (Reportez ce changement sur votre *Feuille d'Aventure* et ajoutez 1 an à votre âge.) Lorsque le bateau arrive à Shoudu, le capitaine vous rend votre liberté. Au moment où vous allez débarquer, il vous donne une écharpe de marin et vous dit que, si jamais vous cherchez du travail, vous devriez songer à vous faire matelot. Vous voici dans le port de Shoudu. Voulez-vous gagner le palais pour vous plaindre auprès du Roi ? Si tel est le cas, rendez-vous au [202](#). Sinon, rendez-vous au [195](#).

84

Rugissant comme un fauve, vous faites fuir les spectateurs affolés et vous grimpez les gradins quatre à quatre. En haut, un garde s'élançe pour vous arrêter, mais vous l'envoyez bouler et vous vous jetez d'un bond dans le vide, par-dessus le parapet. La chance est avec vous : vous tombez sur la tente d'un rôtiiseur, ce qui amortit votre chute, d'un bond vous émergez des décombres de son étalage, vous attrapez une broche chargée de viandes, vous lissez sur un cheval et vous partez au grand galop, faisant tournoyer votre épée et lançant des injures à l'adresse de vos ravisseurs. Inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure* l'Épée et les

rôtis (qui comptent pour 1 Repas) ; ce sont là vos seules possessions. Notez aussi le mot « cirque ». Vous chevauchez des heures durant, jusqu'à ce que l'immensité scintillante et bleue de l'océan surgisse à votre droite. Tournant bride vers l'intérieur des terres, vous vous engagez dans un pays de rizières qui vous rappelle le vôtre. Le temps passe et, bientôt, de hautes montagnes se dessinent à l'horizon. Tout à coup, votre monture titube et vous renverse. Vous n'avez rien de cassé mais la pauvre bête, en revanche, est à bout de forces : vous l'avez menée au-delà de ses limites et elle ne peut plus continuer. Vous voici contraint de l'abandonner là et de partir à pied vers les premiers contreforts. Rendez-vous au [264](#).

85

Vous ouvrez la porte noire et vous franchissez le seuil. Vous voici dans la grande salle d'un temple dédié à Arn, comme l'indique l'immense statue qui se dresse contre le mur d'en face. Si votre visage est blanc comme craie, rendez-vous au [320](#). Si vous portez une robe rouge, rendez-vous au [139](#).

86

Traolé est une ville énorme et grouillante, et vous êtes stupéfait du nombre de maisons et d'êtres humains qui se serrent entre ses remparts. Vous errez dans les rues, anonyme parmi les citadins qui s'affairent. A un moment donné, alors que vous admirez un étalage de fruits, vous entendez un brouhaha et vous remarquez un grand nuage de poussière qui approche en tourbillonnant du fond de la rue. Si vous courez voir ce qui se passe, rendez-vous au [322](#). Si vous préférez vous éloigner au plus vite de cet incident, quel qu'il soit, rendez-vous au [51](#).

87

Un kilomètre plus loin, la route traverse un bosquet de roseaux hauts et serrés, avant d'enjamber le fleuve par un vieux pont de pierre. C'est l'endroit idéal pour tendre une embuscade. Les guerriers avancent lentement, ce qui vous laisse tout le temps de

les dépasser pour aller vous cacher. Vous les laissez passer devant vous jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus qu'un sur le pont, et c'est alors que vous attaquez. Vous prenez le dernier garde par surprise et il bascule dans le fleuve, mais un autre Samouraï fait volte-face et s'élance vers vous.

SAMOURAÏ HABILITÉ : 11 ENDURANCE : 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [323](#). Si vous voulez prendre la fuite, vous êtes libre de le faire à tout moment : rendez-vous au [214](#).

88

La tête vous tourne horriblement lorsque vous vous levez, mais vous parvenez à garder l'équilibre et vous vous élancez hors de la hutte. L'homme est en train de s'éloigner le long d'un sentier qui s'enfonce dans la forêt, aussi vous mettez-vous à courir en sens inverse entre les arbres. Vous avancez des heures durant, jusqu'à vous écrouler de fatigue. Vous avez gagné 1 point de **CHANCE**. Rendez-vous au [263](#).

89

Une fois que vous êtes tous en sécurité, les fermiers se prosternent devant vous. «Jeune Libérateur, nous avons une dette éternelle envers toi ! vous dit l'un d'eux. Si jamais tu as besoin de notre aide, tu peux compter sur nous. » Vous les prenez au mot et vous les suivez jusqu'à leur village, où vous êtes tous accueillis avec des cris de joie. Bien que les mercenaires aient volé et pillé, les villageois arrivent à vous faire un repas léger, que vous avalez avec appétit avant de sombrer dans un sommeil bien mérité, sur une moelleuse couche de duvet. Vous vous réveillez ragaillard de 2 points d'**ENDURANCE**. Il est temps maintenant de réfléchir à la situation. Rendez-vous au [131](#).

90

Si le mot « vert » est écrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [248](#). Sinon, rendez-vous au [348](#).

91

Votre attaque surprise marche à merveille. Le bougre crie de douleur et lâche votre bras pour porter la main à son nez ensanglanté. « Espèce de... commence-t-il, avant de vous reconnaître et de se taire tout net. Bon, c'est vrai, je l'ai bien cherché », bougonne-t-il alors. Tout en essuyant le sang qui lui macule le visage, il vous promet qu'il vous emmènera auprès des mercenaires dès le lendemain. Inscrivez le nombre « **336** » sur votre *Feuille d'Aventure*. Si jamais on vous propose de quitter la ville par la porte Nord, vous pourrez vous rendre au [336](#) au lieu du paragraphe indiqué pour y retrouver votre nouveau compagnon. Et maintenant, rendez-vous au [197](#).

92

Les routes de votre district sont très fréquentées par des marchands qui viennent acheter du riz aux paysans, et pourtant, vous ne croisez personne. Au bout d'une heure de marche, vous découvrez pourquoi : un petit nuage de poussière surgit devant vous, dont les contours se précisent très vite. C'est un guerrier armé jusqu'aux dents qui approche au grand galop. Peut-être est-ce un des barbares qui ont saccagé votre village ? Il va arriver à votre hauteur d'une seconde à l'autre. Si vous décidez de prendre la fuite, comme les autres enfants qui se sont déjà réfugiés dans les rizières, rendez-vous au [133](#). Si vous essayez de tendre une embuscade au mercenaire, rendez-vous au [325](#).

93

Lorsque vous vous réveillez, Jade Sec est penché au-dessus de vous, l'air inquiet. Votre **ENDURANCE** est remontée à son total permanent. Maintenant que vous avez échoué au test, vous devez faire un choix : rester au monastère, renonçant à votre vengeance (rendez-vous au [199](#)), ou partir (rendez-vous au [281](#)).

94

Il fait noir dans les rizières. Vous avancez le long d'une digue et de larges feuilles volettent autour de vous. Étonné, vous vous demandez d'où elles viennent car, aux abords de votre village, il n'y a aucun arbre qui porte ce genre de feuillage. **Tentez votre Chance**. Si vous êtes **Chanceux**, rendez-vous au [347](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [163](#).

95

Les prêtres se mettent à psalmodier. De violentes vibrations vous parcourent, votre vue se brouille et vous ressentez une vive douleur à l'estomac, un peu comme si un reptile était en train de s'y enrouler. Vous entendez un cri de douleur lointain, avant de reconnaître avec effroi votre propre voix ! Vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. La cruelle épreuve se termine enfin : rayez le mot « soie » de votre **Feuille d'Aventure**. Vous êtes si faible que vos jambes vous portent à peine, mais vous tenez tout de même à remercier les moines avant de sortir en titubant dans la rue, la tête bourdonnante. Où aller, maintenant ? Si vous décidez de :

Partir vers le nord

Rendez-vous au [45](#)

Partir vers le sud

Rendez-vous au [99](#)

Chercher du travail à Traolé

Rendez-vous au [375](#)

96

L'homme ne vous rend pas votre salut et il continue d'avancer avec ce sinistre rictus plaqué sur le visage, bras grands ouverts. Soudain, il les referme sur vous dans une étreinte d'acier. Surpris par ce geste que vous prenez d'abord pour une manifestation cordiale, vous êtes sans défense lorsqu'il vous frappe avec violence. Une douleur aiguë vous transperce ; baissant les yeux, vous voyez que votre ventre est rouge de sang. Votre sang... Vous mourez rapidement...

97

Le sentier monte en serpentant. Impressionné, vous admirez la cime majestueuse de la plus haute des montagnes du Crâne d'Or qui se dresse au-dessus de vous. Vous ne voyez ni maison ni signe de vie au sommet. Un peu plus avant, le sentier forme un embranchement sablonneux sur la gauche et, à la croisée, un homme au crâne rasé est assis en lotus. Il porte la robe rouge des moines. Si vous le saluez simplement, rendez-vous au [229](#). Si vous lui demandez si le monastère de Baô-Tchou est bien au sommet de la montagne, rendez-vous au [161](#). Mais vous pouvez l'ignorer et continuer tout droit (rendez-vous au [295](#)) ou tourner à gauche (rendez-vous au [338](#)).

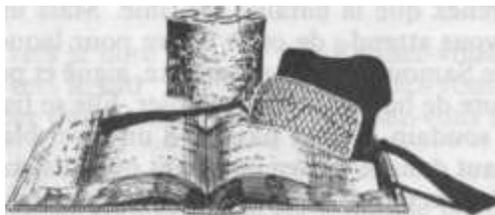
98

Les mercenaires affluent vers la chaise à porteurs tandis que votre adversaire s'écroule, et vous comprenez que la bataille est finie. Mais une surprise vous attend : de cette litière pour laquelle est mort le Samouraï s'élève une note, aiguë et pure. La structure de bois se met à trembler. Elle se fissure et éclate soudain, livrant passage à un objet blanc qui fuse haut dans le ciel en palpitant puis disparaît. Le chef des mercenaires fouille parmi les débris de la litière et en extirpe une plaque de bois. « Une trouvaille intéressante », commente-t-il en la glissant dans sa ceinture. Les autres dépouillent les corps des Samouraïs morts, s'exclamant joyeusement sur la bonne qualité de leurs

épées et de leurs armures. Durant les jours qui suivent, vous guettez l'occasion d'attaquer le chef de la bande, mais elle ne se présente jamais : ce dernier est bien trop méfiant pour laisser quiconque l'approcher de très près. Pour finir, vous vous voyez contraint d'abandonner ce plan. Vous commencez à acquérir certaines habitudes des mercenaires et si vous restez plus longtemps en leur compagnie, vous risquez de devenir un des leurs pour de bon. Une nuit, vous vous esquiviez du bivouac sans bruit, vous jetez votre tenue de mercenaire aux orties, et vous partez seul et à pied vers le sud. Rendez-vous au [289](#).

99

Vous regagnez rapidement votre village, qui se trouve sur la route du sud. Les traces du saccage sont moins visibles et il semble même possible, maintenant, de le reconstruire. Le cœur réchauffé par ce nouvel espoir, vous vous remettez en route pour Yenshu. Vous avez tellement l'habitude de dormir à la belle étoile que l'idée de dépenser de l'argent si rudement gagné pour séjourner en ville ne vous vient même pas. Rendez-vous au [166](#).



100

Vous approchez du campement. Si le mot « magie » est écrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [396](#). Sinon, lancez 2 dés : si le résultat est inférieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [312](#). Si le résultat est supérieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [261](#).

101

Dans la grotte, les esclaves ne manifestent guère d'intérêt pour vous. Ils vous donnent une pioche et vous montrent la paroi rocheuse sur laquelle ils travaillent. Ils ne sont pas surveillés mais vous découvrez vite que si un captif tente de s'évader, tous les esclaves de son groupe se retrouvent punis. Vos compagnons sont tous résignés à leur sort et ils vous exhortent, menaces à l'appui, à ne pas leur causer d'ennuis. Le travail est éreintant, et vous perdez vite la notion du temps. (Un an s'écoule : modifiez votre âge en conséquence sur votre ***Feuille d'Aventure.***) Parfois, vous rêvez de votre père tué par les mercenaires, de votre mère captive, livrée à un esclavage sans doute aussi dur que le vôtre. Un jour, votre contremaître Kuang Gong vous déclare qu'il apprécie votre travail et qu'en récompense il va vous transférer dans une autre unité, où la charge sera un peu plus légère et la nourriture plus copieuse. Vous comprenez que c'est l'occasion ou jamais de tenter de vous enfuir pour reprendre votre quête de vengeance. Si vous élaborez un plan pour vous enfuir, rendez-vous au [216](#). Si vous décidez de rester à la mine dans l'espoir de racheter votre liberté à force de rude labeur, rendez-vous au [73](#).

102

Le père abbé Jade Sec sourit : « Tu es un bon moine », dit-il. Vous reprenez vos tâches à la buanderie. Augmentez votre âge d'un an, votre total permanent d'**ENDURANCE** de 2 points et votre total d'**HABILETÉ** de 1 point. Diminuez votre **FÉROCITÉ** de 2 points. Une autre année s'écoule (modifiez votre âge en conséquence), et Jade Sec revient vous trouver. Il vous donne un Bâton de Pèlerin (inscrivez-le dans la case Équipement car il peut éventuellement servir d'arme) et vous demande comment vous allez. Si vous répondez que vous êtes toujours content de votre sort, rendez-vous au [199](#). Si vous demandez à être initié aux arts martiaux, rendez-vous au [278](#). Enfin, si vous sentez que le moment est venu pour vous de quitter le monastère et de repartir vers votre mission, rendez-vous au [236](#).



103 *Le chef des mercenaires est en train de frapper un villageois.*

103

Le chef des mercenaires est en train de frapper un villageois. Vous vous interposez et vous lui portez un violent coup d'épée à la tête, mais votre lame rebondit contre le masque démoniaque ! « Sale cloporte ! » persifle votre ennemi avec mépris.

CHEF DES MERCENAIRES HABILITÉ: 12 ENDURANCE: 15

Vous avez la possibilité de fuir à n'importe quel moment en vous rendant au [80](#). Si vous êtes encore en train de vous battre au bout de 5 Assauts, rendez-vous au [206](#).

104

Le tunnel tremble lorsque vous frottez une pierre à briquet pour allumer la torche. Un gargouillis sonore résonne, accompagné d'une bouffée d'air nauséabond, et une énorme langue jaillit des ténèbres pour vous balayer d'un revers baveux. Vous brandissez la torche pour vous défendre, brûlant l'horrible chose rose et humide qui forme aussitôt une grosse cloque. Avec un cri assourdissant et une autre bouffée pestilentielle, la créature vous crache hors de sa bouche. Vous voyez les mâchoires hérissées de crocs pointus se refermer en claquant puis l'espèce d'immonde reptile disparaît dans l'obscurité des égouts. Un éclair illumine soudain le boyau : au contact de la torche, les gaz qui s'accumulent dans ces égouts ont pris feu ! Vous n'avez que quelques secondes pour échapper à cet enfer, aussi jetez-vous la torche au loin en vous élançant à toutes jambes (Rayez la Torche de la case Équipement.) Les flammes vous lèchent et vous roussissent les cheveux : vous perdez 1 point d'ENDURANCE temporaire. Rendez-vous au [42](#).

105

Les coups pleuvent sur vous. Vous avez bientôt la tunique en lambeaux et le dos en sang. Vous sortez de la salle en rampant, pour vous écrouler en pleine voie publique, devant le tribunal. Vous avez perdu 2 points d'ENDURANCE temporaire. Comme

personne ne vous vient en aide, vous finissez par vous relever tout seul et par vous éloigner en titubant le long de la rue. Si le mot « art » est écrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [351](#). Sinon, rendez-vous au [251](#).

106

Vous luttez de toutes vos forces pour résister à la créature, mais vos pieds s'enfoncent dans le sol boueux, à l'odeur douceâtre. Faisant appel à toute votre force de détermination, vous assenez un grand coup d'épée au Ver Géant et vous parvenez à le blesser. Il se jette en arrière en hurlant de douleur et vous apercevez les minuscules pattes qui lui courent tout le long du ventre. Le monstre oscille quelques brèves secondes au-dessus de vous puis il retombe sur vous de tout son poids. Écrasé comme une puce, vous mourez aussitôt.

107

« Ceci est une affaire des plus sérieuses, dit le Roi, qui frappe un gong miniature posé sur son bureau. Je vais en confier la charge à mon conseiller personnel. » Un personnage grassouillet entre dans la pièce, revêtu d'atours cent fois plus luxueux que la robe du Roi. Meyor ordonne à Pantu - tel est le nom du conseiller - de s'occuper de votre affaire d'urgence. Vous vous inclinez respectueusement devant le monarque et vous quittez la pièce avec Pantu. Rendez-vous au [400](#).

108

Dans une taverne, vous entendez un jeune homme maudire avec véhémence les autorités au pouvoir dans les Iles. Lorsqu'il sort, vous l'abordez et vous tentez de parler des rebelles. Il vous lance un regard vitreux et aviné puis il vous décoche un coup d'épée sans autre préambule.

IVROGNE: **HABILETÉ** : 4 **ENDURANCE**: 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [315](#).

109

Le père abbé vous fait visiter le monastère, où quelque deux cents moines étudient, méditent et s'entraînent aux arts martiaux. On vous remet une Robe Rouge (inscrivez-la dans la case Équipement), et une natte vous est attribuée dans le dortoir. Le père abbé vous demande quelle tâche vous préférez, entre les corvées de cuisine, la lessive et le ménage de la salle d'entraînement. Si vous choisissez :

Là cuisine	Rendez-vous au 374
La lessive	Rendez-vous au 186
Le ménage	Rendez-vous au 41

110

Vous passez en force le cordon d'officiers de police et vous vous élancez dans la rue. Guidé par une des prisonnières, vous courez par des ruelles sombres et tortueuses jusqu'à ce que vous soyez sûrs de ne plus être suivis. Elle vous conduit à une bâtisse désaffectée, pleine d'étranges machines, et vous explique qu'il s'agit d'une immense horloge à eau. Tout en admirant les mécanismes, vous la suivez jusqu'au grand rouage du milieu. Rendez-vous au [290](#).

111

Les Samourais se placent en position en vous voyant approcher mais ils ne manifestent pas d'intention agressive. L'un d'eux pointe du doigt vers la chaise à porteurs et grommelle quelques mots à votre adresse dans une langue gutturale. Le rideau s'écarte et vous vous retrouvez face à face avec l'occupante de la litière. L'ambassadrice Keiko parle votre langue à merveille et elle vous explique qu'elle est venue aux Iles pour discuter d'un accord commercial. Les négociations préliminaires s'engageaient sur la bonne voie, lorsque Pantu, le nouveau conseiller du Roi, les interrompit brusquement et sans motif, allant jusqu'à

ordonner à Keiko de quitter le palais. Plutôt que de repartir sur un refus à Ojin - c'est ainsi qu'elle appelle le pays Hachiman -, Keiko voyage dans la région en espérant que les autorités changeront d'avis. Vous racontez votre histoire à cette jeune femme intelligente, qui vous écoute avec une sympathie manifeste. Elle vous apprend que les guerriers qui ont détruit votre village ne peuvent pas venir d'Ojin car les Samourais ne se louent jamais comme mercenaires. A son avis, il doit s'agir d'hommes des îles du Levant, les plus au sud de l'archipel, où on parle un dialecte différent. Pour vous aider; elle vous offre une Plaque de Bois qui vous permettra de pénétrer dans le palais (inscrivez-la dans la case Équipement). Une fois à l'intérieur, ajoute-t-elle, vous devrez faire tout votre possible pour rencontrer le Roi en personne. Peut-être pourrez-vous aider Keiko en retour, en vérifiant si le Roi a entendu parler de sa proposition d'accord commercial. Vous saluez l'ambassadrice en vous inclinant respectueusement et vous reprenez la route. Rendez-vous au [289](#).

112

« Faux, répond-il. Et maintenant pars ! » De la main, le moine indique le sentier qui mène tout droit. Si vous lui obéissez, rendez-vous au [295](#). Si vous le dépassez pour vous engager dans l'embranchement de gauche, rendez-vous au [271](#).

113

Vous sortez en rampant et vous glissez sur le limon, mais vous parvenez vite à rétablir votre équilibre. La berge offre de nombreuses prises, et vous n'avez pas grand mal à vous hisser sur le quai. Vous voici libre ! Libre et de retour dans la ville de Traolé ! Si vous décidez de la quitter, vous pouvez partir vers le nord (rendez-vous au [81](#)) ou vers le sud (rendez-vous au [99](#)). Si vous restez pour faire le tour des auberges à la recherche de mercenaires, rendez-vous au [36](#). Si vous allez solliciter l'aide des dieux au temple, rendez-vous au [258](#).

114

Le vieillard se met à vous parler des sortilèges et des envoûtements mais, bientôt, sa voix baisse en un murmure inaudible. Vous comprenez qu'il est en train d'échapper à votre contrôle. Si vous voulez qu'il vous apprenne toute sa magie, vous devez **fuser**. Vous lui dites que, lorsque vous frapperez des mains, il sera libéré de votre pouvoir mais qu'il vous prendra pour un ami à qui il aurait promis de transmettre son savoir. Et de fait, lorsque vous frappez des mains, Yao vous prend par le bras et vous conduit à la vallée encaissée qui abrite sa hutte. Rendez-vous au [247](#).

115

Vous n'avez pas, de mal à retourner jusqu'à votre village. Il est désert maintenant et les larmes vous montent aux yeux tandis que vous contemplez les ruines de ce qui fut votre univers. Vous vous agenouillez silencieusement devant la tombe de votre père et l'image de son bourreau revient à votre souvenir avec une violence inouïe. Les dangers que vous avez dû braver en allant à Yenshu vous ont échaudé et vous entendez bien vous préparer au maximum avant de repartir. Vous fouillez donc les décombres abandonnés à la recherche de tout ce qui pourrait vous servir. Vous trouvez une lance pointue, de celles qu'on utilisait dans les rizières pour tuer les Vers de Boue, 30 pièces de cuivre enfilées sur une ficelle, un chapeau à larges bords pour vous protéger du soleil, et une paire de solides godillots. (Inscrivez tous cela dans la case Équipement de votre **Feuille d'Aventure**.) Vous vous remettez en route, seul, cette fois-ci. Si vous prenez la direction du sud, vers Yenshu, rendez-vous au [371](#). Si vous partez vers le nord, rendez-vous au [18](#).

116

Vous distinguez trois voix différentes dans la pièce. «Alors c'est décidé, murmure l'une, nous n'avons pas d'autre choix que de nous ranger du côté de Meyor. La Prophétie ne dit-elle pas qu'il triomphera et qu'ainsi les ténèbres pourront s'abattre sur le pays ? » Les deux autres acquiescent en grommelant. Si vous vous éloignez sans bruit en rampant le long du tunnel, rendez-vous au [63](#). Si vous entrez en trombe pour attaquer les conspirateurs par surprise, rendez-vous au [225](#).

117

Vous vous élancez pour l'attaque et, sous vos yeux incrédules, votre père se transforme en une créature issue de vos propres cauchemars, sorte de monstre tentaculaire hérissé de griffes empoisonnées.

LE MEMGEMO HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 16 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [19](#).

118

Votre oncle s'étonne de vous voir rentrer si vite. Quant à Yubeï, elle se rembrunit en vous apercevant et éclate en violentes réprimandes : « Qu'est-ce que tu es revenu faire ici ? Je n'aurais jamais dû être aussi généreuse ! Sors de cette maison ! » Zong-gao essaie de l'amadouer, en vain ; vous vous retrouvez sur le pavé humide. Le soir va bientôt tomber. Le cœur lourd, vous marchez par les rues de Yenshu, vers la pension, tournant et retournant vos problèmes dans votre tête. Au débouché d'une rue, vous vous retrouvez brusquement nez à nez avec un solide gaillard au torse nu et couvert de tatouages. Il vous toise avec mépris : « Bouseux de campagne, va ! Y a pas de place pour toi ici ! » Et zac ! Il vous assène un coup de poing en pleine figure.

FRIPOUILLE URBAINE HABILITÉ:, 6 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [7](#).

119

Vous restez sur vos gardes en parcourant la ville. A deux reprises, vous croisez des patrouilles de soldats coiffés de casques à crête de dragon. En enquêtant discrètement auprès des marchands ambulants, vous apprenez que les guerriers d'Hachiman ont traversé Traolé dernièrement. Ils ont quitté la ville par la porte Sud et ont pris la direction de la capitale, Shoudu. La rumeur dit qu'un agitateur du nom de Marzaï est également venu en ville, espérant recruter pour son mouvement d'insurrection paysanne. Il serait lui aussi reparti par la porte Sud, mais avec une patrouille de Gardes du Dragon aux talons ! Vous retournez chez Bofu mais vous n'y trouvez pas Sunaï, qui réapparaît enfin, deux jours plus tard. A son visage triste et fermé, vous devinez tout de suite qu'elle a échoué dans sa mission. D'une main tremblante, elle prend la tasse que vous lui tendez. Elle refuse de raconter quoi que ce soit mais insiste pour repartir dès le lendemain matin. Inquiets de la voir aussi sombre, les autres décident de l'accompagner. Vous voici donc seul, désormais ! Le lendemain matin, vous remerciez Bofu de son hospitalité et vous souhaitez bonne chance à vos compagnons. Si vous partez vers le nord, rendez-vous au [81](#). Si vous restez à Traolé, rendez-vous au [30](#).

120

Vous déboulez comme une tornade dans le camp, en faisant tournoyer méchamment votre épée. Lancez 3 dés. Si le résultat est inférieur à votre total de **FÉROCITÉ**, rendez-vous au [224](#). Si le résultat est supérieur ou égal, rendez-vous au [206](#).

121

Une fois de plus, l'imposante tour de Yenshu se dresse devant vous. Vous franchissez les portes et vous avancez dans les rues désertes. Votre priorité est de trouver un abri pour la nuit. Si vous voulez demander asile à votre oncle, rendez-vous au [43](#). Si vous préférez chercher une pension, rendez-vous au [238](#).

122

Votre adversaire approche sans vous quitter des yeux. A la dernière seconde, vous détournez instinctivement le regard, juste à temps pour voir sa chemise s'ouvrir sous la pression d'une horrible paire de mâchoires qui se propulsent en claquant des dents vers vous !

LE CHONGUI HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 10 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [331](#).

123

L'homme au masque s'approche à quelques centimètres à peine de votre visage et, par les deux fentes de son second visage, votre regard plonge dans le sien, froid et cruel. « Si tu rentres dans ma bande, tu obéis sans jamais poser de question, compris ? » Vous vous surprenez à écouter attentivement l'accent du mercenaire : s'il est guttural et prononcé, vous n'en avez pas moins l'impression très nette que l'homme parle sa langue maternelle. Peut-être Quan se trompait-il en affirmant que ces barbares viennent d'outre-mer ? « T'as compris ? » répète le chef de bande. Vous acquiescez d'un hochement de tête énergique et convaincu. Shushi, un de vos nouveaux compagnons, vous emmène et vous équipe d'une armure, d'armes et d'un cheval. La bande lève le camp et se met en route vers le sud. Au bout de quelques jours, vos soupçons sont confirmés : vous découvrez que les mercenaires viennent tous de Tura, l'île la plus au sud de l'archipel du Levant. Lorsque vous arrivez en lisière du premier village, le chef aboie : « Sus aux trésors ! » et lance son cheval au galop, suivi par ses hommes. Si vous décidez de :

Participer au pillage

Rendez-vous au [21](#)

Leur fausser compagnie

Rendez-vous au [80](#)

Attaquer le chef

Rendez-vous au [103](#)

124

« Ce sera ta première tâche », dit Meyor, qui vous présente à nouveau l'épée. A moins d'avoir une autre possibilité d'action, vous devez choisir entre accepter l'épée (rendez-vous au [52](#)) ou répondre que vous n'en êtes pas digne (rendez-vous au

125

A peine libérez-vous vos amis qu'ils se mettent à crier. Alertés, les gardes accourent et se jettent sur vous. Ils ont tôt fait de vous maîtriser, de vous ligoter et de vous traîner au tribunal où les sbires vous administrent une sévère volée de coups de fouet. Si vous avez un gourdin, rendez-vous au [185](#). Sinon, rendez-vous au [330](#).

126

Le lendemain, des gardes vous emmènent au tribunal. Le magistrat de la ville vous accuse de tentative de coup d'État ; il fait signe aux sbires armés de gourdins, et vous intime l'ordre de confesser vos crimes car aucune condamnation ne peut être prononcée si le criminel n'avoue pas d'abord. Si vous passez aux aveux, rendez-vous au [330](#). Si vous niez en bloc, rendez-vous au [379](#).

127

Vous fixez le fourreau à votre ceinture et vous vous apprêtez à sortir de la pièce. Meng a disparu et une lumière crue a chassé l'obscurité. Vous êtes au creux de la main d'un géant dont le visage est votre propre figure ! Ses doigts se recourbent. Lentement la main se ferme pour vous broyer implacablement. Telle est la triste fin de votre aventure.

128

Un second hurlement retentit et, soudain, une masse hirsute surgit devant vous. Si vous avez suffisamment confiance en votre bonne étoile pour continuer à avancer le long du sentier, rendez-vous au [313](#). Si vous vous préparez à affronter la créature en brandissant votre arme, rendez-vous au [285](#).

129

Marchant à tâtons dans la nuit noire, vous vous cognez soudain à ce que vous prenez d'abord pour un arbre. Avec un sursaut d'effroi, vous vous rendez compte que c'est un homme immobile. Il tourne le visage vers vous et vous croisez un regard vif sous d'épais sourcils blanc neige. Le vieillard lève la main et caresse sa longue barbe blanche, puis il grommelle quelques paroles indistinctes et vous fait signe de le suivre d'un geste de la main. Vous remarquez qu'il porte une épée à la taille. Allez-vous l'attaquer par surprise (rendez-vous au [211](#)), ou le suivre tout en restant sur vos gardes (rendez-vous au [50](#)) ?

130

Vous choisissez un sarcophage et vous allumez un bâton d'encens, puis vous vous mettez à prier. Le motif circulaire gravé sur le marbre du tombeau vous fait penser à la broche que vous a donnée le père abbé. Vous avez l'impression qu'il se meut légèrement, tandis qu'une voix douce prononce : «Au sud, au sud, vers la capitale. Là est la délivrance. » Vous regardez autour de vous. Un prêtre se tient non loin, mais vous ne sauriez dire si c'est lui qui a parlé. Si vous quittez le temple pour prendre la route du sud, rendez-vous au [99](#). Sinon, rendez-vous au [364](#).

131

Il serait beaucoup trop risqué d'approcher du camp, maintenant que les mercenaires savent à quoi s'en tenir à votre égard. Si vous voulez les suivre et guetter l'occasion d'agir, rendez-vous au [82](#). Si vous décidez de repartir vers le sud, en quête de quelqu'un ou

de quelque chose qui pourrait vous aider à accomplir votre vengeance, rendez-vous au [273](#).

132

Le moine glisse vers vous, d'un pas souple et gracile de fauve. Vous restez calme lorsqu'il vous attaque, vous reportant mentalement à vos tâches triviales du monastère. Rapide comme l'éclair, il vous décoche un coup de pied, que vous balayez du bras d'un geste naturel et souple, pareil à ceux que vous faisiez durant vos innombrables heures de travail. Surpris, le moine prépare son Assaut suivant avec une concentration accrue.

MOINE AU VISAGE BLANC HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [267](#). Si le moine l'emporte, rendez-vous au [93](#).

133

Les enfants se dispersent à toutes jambes dans la rizière, mais le petit Hani, paniqué, trébuche et s'étale de tout son long sur la digue. L'homme à cheval s'arrête dans un nuage de poussière. Si vous continuez à fuir, rendez-vous au [31](#). Si vous faites demi-tour pour essayer de détourner l'attention du cavalier de Hani, rendez-vous au [157](#).

134

A peu de distance du campement, vous trouvez un monticule d'où vous pouvez examiner les mercenaires à loisir. Pas de doute, ce sont bien ces hommes qui ont saccagé votre village. Sous vos yeux, des mercenaires font entrer à coups de fouet un groupe de paysans dans le campement. Certains malheureux se voient ficelés puis pendus à des poteaux la tête en bas, d'autres chevillés au sol, bras en croix. Leurs plaintes douloureuses montent jusqu'à vos oreilles. Si vous décidez de leur porter secours, rendez-vous au [270](#). Si vous préférez rester ou vous êtes, rendez-vous au [329](#).

135

Vous avancez d'un pas pour passer entre les portes mais une barrière invisible vous arrête. Une cloche se met à sonner et des cris lui répondent de l'intérieur. Si vous faites demi-tour pour dévaler la pente en courant, rendez-vous au [213](#). Si vous attendez de voir ce qui cause tout ce tremblement, rendez-vous au [388](#).

136

Vous tombez en douceur, mais dans une flaque visqueuse et nauséabonde et, tout poisseux, vous vous relevez en titubant. Les parois dégagent une lumière faible et diffuse et vous voyez que vous êtes dans un tunnel bas de plafond. Si vous partez vers la gauche, rendez-vous au [326](#). Si vous partez vers la droite, rendez-vous au [255](#).

137

Yao se courbe en avant, profondément concentré. Il reste ainsi immobile plusieurs minutes, et vous attendez ses paroles pleines de sagesse. Sa tête se penche encore, il laisse échapper un soupir de contentement... et se met à ronfler ! Ce n'est pas de ce vieillard que vous allez recevoir d'édifiantes leçons de sagesse ! Vous le laissez à son sommeil et vous sortez de la hutte. Rendez-vous au [144](#).

138

Si vous décidez de prendre la route du nord, en direction de Traolé, rendez-vous au [18](#). Si vous préférez partir vers le sud pour Shoudu, la capitale des îles, rendez-vous au [166](#).



137 Yao se courbe en avant, profondément concentré. Vous attendez ses paroles pleines de sagesse.

139

Lorsque le moine Chaudron Noir pénètre dans la salle, vous comprenez que vous êtes au monastère de Baô-Tchou. Chaudron Noir compatit à votre déception d'avoir échoué au test. Si vous décidez de renoncer à votre quête de vengeance pour rester au monastère, rendez-vous au [199](#). Si vous préférez poursuivre votre aventure, rendez-vous au [281](#).

140

Vous voyagez plusieurs jours durant, le regard rivé sur la chaîne de montagnes à l'horizon qui s'approche peu à peu. Parvenu au pied de l'une d'elles, vous remontez la piste jusqu'à ce qu'elle croise le sentier qui mène au sommet. Vous regardez vers la cime de la montagne, sans apercevoir la moindre trace du monastère, et vous vous engagez le long du sentier. Rendez-vous au [295](#).

141

Le vent vous fouette et vous envoie des feuilles en plein visage. Vous distinguez une forme luisante qui s'approche dans l'obscurité puis prend la forme d'un Ver Géant et aveugle. Et cette vision n'est pas un cauchemar, elle est bel et bien réelle ! Vos hurlements réveillent vos compagnons qui se lèvent en titubant comme s'ils étaient saouls. Le Ver ondule vers vous, émettant un sifflement caressant qui flatte vos oreilles et sape votre volonté de résistance. Si vous voulez combattre la créature, rendez-vous au [64](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [163](#).

142

Quelques jours plus tard, vous parvenez à un port. Vous accostez un marchand qui paraît sympathique et vous le persuadez de vous prendre à son bord. Le lendemain, le bateau prend la mer, serrant la côte de près. A bord, on discute beaucoup des troubles qui agitent le pays, mais le marchand est joyeux et optimiste, et le voyage se déroule agréablement. En quelques semaines à

peine, vous atteignez le port de Shoudu. Le marchand vous conseille de présenter votre cas au Roi, et le capitaine vous propose un emploi de mousse. Si la carrière de matelot vous tente, rendez-vous au [195](#).

143

Vous faites tomber le gardien mais il se relève d'un bond et attrape un gourdin qu'il fait tournoyer au-dessus de sa tête, guettant le moment opportun pour vous fracasser le crâne.

GARDIEN HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [366](#).

144

Vous longez le sentier jusqu'à la sortie de la vallée. La nuit est tombée maintenant, aussi décidez-vous de faire halte. Par chance, vous trouvez un abri douillet dans un bosquet, ce qui vous permet de dormir en toute sécurité. Vous vous réveillez le lendemain matin, ayant récupéré 2 points d'**ENDURANCE** temporaire, et vous repartez d'un bon pied par le sentier. Rendez-vous au [295](#).

145

Les gens que vous rencontrez dans la rue manifestent une grande méfiance à votre égard mais, lorsque vous demandez le chemin de la maison de votre oncle, on vous répond gentiment. Grâce aux indications, vous parvenez sans peine à une jolie demeure, du côté de la porte Nord. Vous frappez un coup sur le gong pendu à la porte et une femme svelte vous ouvre. Elle vous fait entrer dans le vestibule, où votre oncle Zonggao est assis. Il se lève en souriant pour vous saluer, et vous êtes frappé par sa ressemblance avec votre père. On vous l'avait toujours décrit comme un parent éloigné, mais vous devinez qu'il est en fait le frère de votre père. Vous lui racontez votre triste aventure et une ombre vient voiler son visage lorsqu'il apprend la mort de son

frère et les crimes des mercenaires. « L'âme du pays faiblit une fois de plus, soupire-t-il. La griffe de Dezunvial nous serre-t-elle toujours à la gorge ? » Plus réaliste, la femme de Zonggao, Yubeï (qui vous a ouvert), intervient : « Il faut donner de l'argent à cet enfant. Un abri aussi, et toute l'aide que nous pourrons. Ils t'ont rejeté à cause de moi, mais c'est quand même ta famille. Tu dois venger la mort de ton frère ! » Lové dans un lit chaud et moelleux, vous dormez cette nuit-là d'un sommeil réparateur. Au matin, vous vous régalez d'un grand bol de bouillie de riz, accompagnée de petits légumes au vinaigre. Pendant que vous mangez, Zonggao réfléchit à ce que vous devez faire. « Le magistrat est débordé et il n'a pas encore assez d'expérience pour pouvoir agir, dit-il. Le plus sage serait peut-être que tu ailles à Baô-Tchou pour y apprendre les arts du combat, de manière à pouvoir toi-même accomplir ta vengeance. » Si vous décidez d'aller quand même trouver le magistrat, rendez-vous au [391](#). Si vous partez pour Baô-Tchou, rendez-vous au [365](#).

146

Une silhouette se dresse dans la pénombre du tunnel, celle d'un homme, revêtu de l'épaisse tunique de cuir des artisans. Il vous fixe d'un regard de fouine, un rictus plaqué sur le visage. Tout en marchant vers vous, il écarte les bras pour vous montrer qu'il n'est pas armé. Si vous décidez de :

Faire demi-tour	Rendez-vous au 284
Saluer l'homme	Rendez-vous au 96
L'attaquer	Rendez-vous au 56

147

Le palais est entouré de hauts remparts mais vous êtes assez entraîné pour les escalader et, par chance, c'est une nuit sans lune. Dans l'obscurité la plus totale, vous grimpez le long de la paroi et vous glissez en souplesse sur le toit des communs. Une lumière diffuse brille à un balcon au-dessus de votre tête, vous

agrippez le rebord des deux mains pour vous hisser à la force des bras. Vous passez la rambarde et vous traversez sans bruit une porte à claire-voie qui débouche sur un couloir richement décoré. Vous faites halte pour reprendre votre souffle, mais vous n'en avez pas le temps : un Garde Royal surgit au tournant et, dès qu'il vous voit, il sort son épée du fourreau.

GARDE ROYAL HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 12

Si vous êtes vainqueur en 10 Assauts ou moins, rendez-vous au [250](#) ; sinon, rendez-vous au [11](#).

148

La dépouille ensanglantée du Ver Géant gît à vos pieds. Sous vos yeux, sa chair spongieuse se délite pour découvrir rapidement le corps émacié d'un vieillard aux cheveux et à la barbe argentée. Le visage de l'homme est paisible. Vous regagnez 1 point de **CHANCE** (sans toutefois dépasser votre total de départ) et 1 point d'**HABILITÉ**. Vos compagnons vous félicitent de votre victoire et vous aident à creuser une tombe pour le vieillard dans la terre détremnée. Le lendemain matin, les feuilles qui tourbillonnaient autour de vous dans la nuit ont complètement disparu. Rendez-vous au [368](#).

149

Le courant vous emporte au fond de la faille et vous jette contre les parois de pierre. Vous vous cognez violemment la tête et vous perdez connaissance.

Quand vous revenez à vous, vous avez perdu 2 points d'**ENDURANCE** temporaire, et des milliers de minuscules diabolins vous piquent la tête avec des tisons. Des étincelles dansent devant vos yeux, mais vous parvenez à reconnaître que vous êtes dans une cabane de paysans. Un visage inquiet se penche sur vous. A travers le brouillard qui nimbe votre esprit, vous percevez le mot « mine ». Une main tamponne votre front avec une compresse humide, et vous sentez vos forces revenir.

Une paysanne s'affaire à vous soigner et vous apercevez, derrière elle, un homme qui sort de la hutte. Si vous voulez bondir sur vos pieds et prendre la fuite, rendez-vous au [303](#). Si vous préférez attendre un peu ici, rendez-vous au [245](#).

150

« Mon patronyme est Yao, commence-t-il, mais j'ai l'impression que j'ai oublié mes autres noms. » Il s'interrompt le temps d'avalier une gorgée de thé. « Je n'ai pas souvent de visites, ici.*Je vis retiré du monde. Tout ce bruit, tous ces va-et-vient, ce n'est pas pour moi ! Je veux une existence toute simple où je puisse m'exercer à mes petits tours et ne plus penser aux choses. » Le regard du vieil homme plonge soudain avec insistance dans le vôtre : « Qu'est-ce qui t'amène ici ? » vous demande-t-il. Si vous répondez que vous êtes à la recherche de votre père, rendez-vous au [39](#). Si vous dites être venu pour qu'il vous enseigne sa sagesse, rendez-vous au [367](#).

151

Vous entrez timidement dans l'auberge et vous réprimez un haut-le-cœur en voyant la brochette de bons à rien et de fripouilles qui s'ébattent dans le bassin, en buvant des liquides louches. Vous rassemblez tout votre aplomb pour adresser la parole à un des clients, mais il vous envoie grossièrement sur les roses et vous ordonne de quitter l'auberge d'un ton sans réplique. Déconfit, vous battez en retraite. Vous tentez bravement votre chance dans d'autres tavernes, pour essayer à chaque fois les mêmes rebuffades. Rendez-vous au [362](#).

152

Tout devient noir. Vous perdez 2 points de **FÉROCITÉ**. Consultez votre ***Feuille d'Aventure***; si vous possédez :

Un bol d'argile et le visage blanc comme craie Rendez-vous au [62](#)

Un bol d'argile et une robe rouge Rendez-vous au [217](#)

Le visage blanc comme craie Rendez-vous au [69](#)

La robe rouge Rendez-vous au [93](#)

153

Le moine vous explique qu'ils ont besoin d'une relique religieuse et que vous avez les dons exceptionnels qui seuls permettraient de l'extirper de sa cachette souterraine. Ils vous entraînent à un art martial tout en souplesse et nervosité - qui évoque la grâce menaçante de l'araignée - jusqu'à ce que vous soyez prêt pour l'expédition. (Inscrivez le mot « araignée » sur votre **Feuille d'Aventure**.) Vous avez un an de plus, 3 points d'HABILETÉ et 3 points d'ENDURANCE (total permanent), reportez aussi ces changements. Avant de vous laisser partir vers le monde des profondeurs, les moines vous griment le visage d'un fard blanc comme de la craie selon l'usage dans leur communauté (notez-le sur la **Feuille d'Aventure**). Finalement, le grand moment arrive : vous franchissez les portes dorées du royaume d'En Bas. Rendez-vous au [399](#).

154

Vous vous campez dans une position stable et vous vous concentrez pour rassembler l'énergie nécessaire à renverser votre adversaire. Il vous assène par surprise un grand coup d'épée, mais vous en neutralisez la force presque sans effort et vous tirez à vous le meurtrier. Déséquilibré, il s'écroule par terre. Vous envoyez bouler son épée d'un coup de pied puis vous vous accroupissez près de lui. C'est compter sans les autres mercenaires ! Rendez-vous au [206](#).

155

Vous allez vivre l'austère vie des moines pour le restant de vos jours, et votre quête de vengeance trouve ici son terme.

156

Vous pouvez aborder un autre sujet avec votre compagnon de boisson mais, pour cela, vous devez déboursier encore 2 Pièces d'Or pour une nouvelle tournée. Si vous n'avez plus d'argent, ou si vous n'avez pas envie de poser d'autres questions, rendez-vous au [197](#). Sinon, vous pouvez l'interroger sur :

La guerre civile	Rendez-vous au 208
Les mercenaires	Rendez-vous au 68
Les guerriers d'Hachiman	Rendez-vous au 268

157

« Eh, toi là-bas ! Sac à patates ! Sauvage ! Ver de Boue ! » hurlez-vous en gesticulant à l'adresse du mercenaire. Vexé, il vous agone d'injures, saute de cheval et se rue sur vous. Vous reculez en veillant à ce que le mercenaire ne puisse pas voir le petit Hani qui s'est relevé et court sur la digue. Heureusement pour vous, le mercenaire est gêné par sa lourde armure et vous n'avez pas de mal à lui échapper. Il remonte alors en selle, crache dans votre direction et éperonne furieusement son cheval qui s'élance vers vous. Trop tard pour esquiver le sabot ferré d'acier ! Frappé en plein front, vous basculez dans l'eau boueuse et vous perdez connaissance. Lorsque vous revenez à vous, trempé mais seul, vous avez perdu 2 points d'ENDURANCE temporaire et gagné 1 point de FÉROCITÉ. **VOUS** ne voyez pas trace de Quan ni des autres. Si vous décidez de retourner à votre village, rendez-vous au [115](#). Vous pouvez aussi tenter de continuer seul vers Yenshu. En ce cas, par où allez-vous passer ? La route présente des dangers, mais vous ne connaissez pas le réseau des sentiers de

rizières. Si vous optez pour la route, rendez-vous au [384](#). Si vous décidez de passer par les digues, rendez-vous au [332](#).

158

Vous venez d'entrer dans un tunnel court et large qui débouche sur une pièce à peu près ronde, illuminée par des milliers de petites lucioles qui dansent dans l'air, les unes très vite, les autres presque immobiles. Au milieu de la pièce se tient un homme grand et sombre, dont la silhouette est depuis longtemps gravée dans votre mémoire, et qui semble se moquer de vous, avec son masque démoniaque et ricanant... Meng se met à gesticuler furieusement. Si vous voulez attendre de voir ce qu'il a à dire, rendez-vous au [23](#). Si la peur vous étreint, rendez-vous au [212](#). Sinon vous pouvez attaquer le personnage en vous rendant au [352](#).

159

Le garde lève son épée pour vous frapper. La dernière chose que vous voyez avant de sombrer dans l'inconscience est le pommeau qui s'abat. Vous vous réveillez sur un tas de paille moisie. Vous avez l'impression que votre tête s'est transformée en galette de riz pilé mais, malgré cela, votre évanouissement vous a permis de récupérer 2 points d'ENDURANCE temporaire. Rendez-vous au [243](#).

160

Vous faites volte-face pour attaquer l'homme qui vous a trahi, mais il a déjà dégainé son épée et s'éloigne à reculons, en vous regardant avec un rictus cruel. Vous vous élancez vers le chef des mercenaires, ce monstre qui a égorgé votre père, mais quelle chance avez-vous, seul contre tant de brutes féroces ? Votre aventure connaît bientôt une fin violente et fatale.

161

Le moine vous regarde en souriant. « Non », répond-il. Puis il penche la tête et se retire à nouveau dans son univers de méditation. Si vous décidez de :

Continuer le même sentier Rendez-vous au [295](#) Prendre le chemin de gauche Rendez-vous au [338](#) Interroger encore le moine Rendez-vous au [221](#)

162

Les portes du bâtiment s'ouvrent soudain sur une patrouille de Gardes du Dragon qui se jettent dans la foule et entreprennent de tailler les manifestants en pièces, sans discrimination. Si vous disposez de l'Épée d'Or et si vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [37](#). Sinon, rendez-vous au [342](#).

163

Vous ne tardez pas à vous rendre compte que vous vous êtes perdu dans les champs boueux. Il n'y a aucune lumière à l'horizon et les étoiles ne percent pas l'épaisse couche de nuages. Il ne vous reste plus qu'à vous allonger sur la digue en attendant le jour. Vous passez une nuit bien désagréable qui vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE temporaire. Le lendemain matin, vous vous réveillez au milieu de rizières inconnues. Il vous faut plusieurs heures pour trouver un semblant de piste, et vous n'êtes même pas sûr qu'il s'agisse bien du sentier sur lequel vous marchiez hier. Rendez-vous au [368](#).

164

Vous levez votre épée pour frapper le vieillard mais il vous fixe droit dans les yeux d'un regard si puissant que le temps semble s'arrêter et que votre main se fige. Les yeux plongés dans ses yeux, vous avez la très bizarre sensation de voler à travers un tunnel, puis d'émerger dans une caverne. L'image se dissipe et vous vous retrouvez devant le vieillard immobile et comme

tétanisé. Si vous voulez prendre sa belle épée et le laisser où il est, rendez-vous au [29](#). Si vous préférez l'interroger, rendez-vous au [398](#).

165

Une fois la décision prise, Sunai prend le relais en se chargeant des préparatifs du départ. Vous arrivez à vous procurer de la nourriture et des chutes de bois pour consolider vos godillots. Et, de bon matin, vous vous mettez en route, marchant bon train dans l'air vif. Bientôt, vous croisez le hameau abandonné que vous aviez dépassé en allant à Yenshu. Aucun de vous ne se sent prêt à retourner au village natal, vous continuez donc tout droit. Le crépuscule approche et les ombres s'allongent. Dans l'air du soir des feuilles volettent, portées par le vent. Malgré l'obscurité naissante, la route s'étend comme un ruban clair, dégageant une chaude lumière. Si vous poursuivez votre marche dans la nuit, rendez-vous au [319](#). Si vous décidez de bivouaquer ici même, rendez-vous au [277](#). Enfin, si vous quittez la route, rendez-vous au [94](#).

166

Les semaines qui suivent se fondent en un continuum sans point de repère, dans la routine du voyage. Vous croisez souvent des paysans au travail dans les champs, mais il y a peu de voyageurs sur la route. Un jour, vous rencontrez un homme revêtu d'une robe d'universitaire élimée, et vous devinez que c'est un bailleur d'énigmes itinérant. Les candidats qui échouent aux examens administratifs ont en effet du mal à trouver du travail par la suite, aussi optent-ils souvent pour une vie de bailleur d'énigmes. La tradition veut qu'un bailleur d'énigmes pose une question à chaque personne qu'il croise sur la route. Si le passant ne trouve pas la réponse, il se doit d'offrir la charité au bailleur, donnant au minimum le prix d'un Repas. Ce bailleur d'énigmes n'est guère plus vieux que vous et il ne paraît pas très sûr de lui. « Un jour j'ai acheté un arbre, commence-t-il d'une voix fluette, le lendemain, il a poussé d'une demi-fois sa hauteur ; le

surlendemain, il a pris un tiers de sa nouvelle taille, le quatrième jour un quart, etc. En combien de jours mon arbre a-t-il atteint cent fois sa hauteur de départ ? » Si vous croyez avoir la réponse, inscrivez-la sur votre **Feuille d'Aventure** et rendez-vous au [275](#). Si vous n'arrivez pas à résoudre l'énigme, déduisez de vos biens ce que vous donnez au bailleur d'énigmes et rendez-vous au [378](#).

167

Vous brandissez votre épée tandis que Zanshi s'approche en ondulant comme un fauve. Il lève son épée, fait siffler la lame dans l'air. Vous vous élancez pour parer le coup... et vous perdez l'équilibre en ne rencontrant que du vent : c'était une feinte, et vous avez marché comme un bleu ! D'un revers d'épée désinvolte, Zanshi vous désarme. « Dégage ! hurle-t-il, tu n'es qu'un blanc-bec empoté ! » Humilié, vous quittez le campement, sentant dans votre dos le regard du chef des mercenaires qui vous suit aussi loin que possible. Ce n'est qu'une fois hors de son champ de vision que la peur vous quitte. Rendez-vous au [131](#).

168

Vous trouvez une taverne d'allure respectable dans un des beaux quartiers de la ville. A l'intérieur, vous repérez un jeune homme avenant et vous lui offrez un verre. Vous voici bientôt en train de bavarder gaiement. Vous aiguillez habilement la conversation sur les sujets qui vous intéressent. La première tournée vous coûte 2 Pièces d'Or (à rayer de votre **Feuille d'Aventure**). Si vous essayez de le faire parler :

De la guerre civile	Rendez-vous au 208
Des mercenaires	Rendez-vous au 68
Des guerriers d'Hachiman	Rendez-vous au 268

169

Vous vous approchez de la tente qui se dresse au milieu du campement et vous frappez au petit gong pendu devant le rideau de toile. Un grognement provient de l'intérieur, et le chef des mercenaires émerge, le visage caché par son effroyable masque. Si vous l'attaquez sans préambule, rendez-vous au [346](#). Si vous préférez lui parler d'abord, rendez-vous au [240](#).

170

D'un coup d'épée hardi, vous pourfendez la nuque du squelette. Ses vertèbres s'égrènent comme les perles d'un collier, et l'apparition de l'Hadès se dissipe dans l'air. Écrivez le mot « quand » sur votre *Feuille d'Aventure*. Votre ENDURANCE remonte à son total permanent, votre HABILITÉ gagne 1 point et votre FÉROCITÉ diminue de 2 points : joli coup, non ? Rendez-vous au [345](#).

171

Vous remarquez que le petit Hani ne cesse de regarder autour de lui avec de grands yeux ronds. Soudain, un large sourire illumine son visage et il s'exclame, en pointant du doigt vers une maisonnette, au bout de l'impasse : « Oncle Bofu ! » Vous avancez jusqu'à la maison et vous frappez à la porte d'une main hésitante. Au bout de quelques minutes, la porte s'entrebâille juste assez pour laisser passer un visage inquiet. Dès qu'il voit Hani, l'homme ouvre grand et vous fait tous entrer. Bofu n'est pas riche, mais il vous accueille du mieux qu'il peut. Il écoute votre récit, puis vous recommande avec insistance d'abandonner vos projets de vengeance et vous installer ici, à Traolé. Sunai vous rappelle que vous aviez décidé de présenter votre cas au préfet. Si vous choisissez de rester quelque temps à Traolé, rendez-vous au [5](#). Si vous préférez vous séparer de vos compagnons pour repartir vers le nord et tenter d'obtenir une audience avec le préfet, rendez-vous au [386](#).

172

Vous n'attendez pas longtemps. Un vieillard entre dans la hutte en traînant des pieds, et vous remarquez la superbe épée en or à sa ceinture. Vous vous jetez à genoux pour vous excuser d'avoir présumé de son hospitalité, mais l'homme ne paraît pas autrement surpris de votre présence chez lui. Il s'assied tranquillement, prend la tasse de thé que vous lui tendez et en hume la vapeur parfumée avant de vous adresser la parole. Rendez-vous au [150](#).

173

« Tu te trompes, dit-il, et maintenant, va-t-en. » D'un geste de la main, il indique le sentier qui continue tout droit. Si vous lui obéissez, rendez-vous au [295](#). Si vous passez devant lui pour prendre l'embranchement de gauche, rendez-vous au [271](#).

174

Avec un cri sauvage, vous abattez votre épée de toutes vos forces sur l'épaule gauche de votre ennemi, traversant son armure et lui perçant le cœur. Pendant quelques secondes, le chef des mercenaires reste debout, immobile, vous fixant d'un regard vide du fond des orbites creuses du masque démoniaque, puis il s'écroule, sans vie. Vous vous baissez pour arracher le masque et découvrir enfin le visage de l'homme que vous avez tant haï. Le masque se détache facilement et vous vous retrouvez devant un visage que vous ne connaissez que trop bien : le vôtre ! Un fol effroi vous envahit ; les yeux hallucinés par l'horreur de votre découverte, vous regardez alors Meyor, qui se dresse comme une statue. Vous lisez sur son visage déception et mépris. Il claque soudain des doigts... et votre aventure s'achève.



175

Vous nagez avec l'énergie du désespoir, évitant de justesse l'hélice du bateau à son passage. Le courant vous entraîne sur plusieurs centaines de mètres, loin des maisons qui bordent les rives de Yenshu. Le fleuve s'élargit alors et le courant devient moins fort, ce qui vous permet de nager jusqu'à la berge. Vous vous hissez hors de l'eau et vous vous écroulez, épuisé, sur l'herbe. Un peu reposé, vous prenez quelques points de repère : vous avez émergé sur la rive nord, à une certaine distance de Traolé. Si vous souhaitez y retourner, rendez-vous au [262](#). Si vous préférez prendre maintenant la direction du nord, rendez-vous au [81](#).

176

Le tribunal est un bâtiment imposant, avec un clocher qui domine la ville. Ses magnifiques grilles de fer forgé sont ornées de plaques de cuivre martelé et surmontées d'un grand panneau. Pour la première fois de votre vie, vous regrettez de ne pas savoir lire. Dans la cour, vous vous joignez à la longue queue des plaignants qui attendent pour présenter leur cas au magistrat. Votre tour arrive en milieu d'après-midi, et vous trouvez tout alangui d'avoir attendu des heures au soleil. Vous réprimez un bâillement et vous suivez les officiers qui vous conduisent dans une vaste salle ronde. Des gardes armés de gros gourdins se tiennent le long des murs, raides comme la justice et, face à vous, le magistrat trône dans sa cathèdre de marbre blanc surmontée d'un énorme poing doré, symbole de l'autorité du Roi-Dieu. Le magistrat de Yenshu est gros. Il vous toise avec un air de vague

ennui et fait un geste mou de la main, comme pour chasser une mouche. Vous avancez au milieu de la pièce, ne sachant trop ce que vous allez faire. « A genoux, chien ! Crache ton morceau ! » aboie l'officier de police qui vous a fait entrer, en vous frappant d'un coup de gourdin derrière les genoux. Vous vous écroulez sur le dallage. En quelques minutes, vous balbutiez votre histoire, sans que le représentant local de la justice divine en paraisse autrement ému. « Le tribunal n'a pas les fonds pour te verser une compensation, ni assez de ressources pour rattraper les bandits, qui doivent être déjà bien loin, maintenant ! Va-t'en donc et, à l'avenir, sois plus prudent ! » Si vous contestez la sentence du magistrat, rendez-vous au [316](#). Si vous partez sans un mot, rendez-vous au [40](#).

177

Le second personnage porte une robe pareille à la vôtre. Dès qu'il vous aperçoit, il se replie au sol comme un prédateur et avance vers vous en position d'attaque.

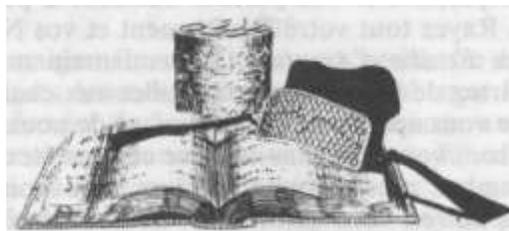
MOINE HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [267](#).

178

Vous êtes dans un long couloir bordé de nombreuses cellules, presque toutes pleines. Dans l'une d'elles, six personnes sont agglutinées l'une contre l'autre et chuchotent. Quand vous apparaissez derrière les barreaux, elles lèvent la tête et vous fixent avec attention. Puis un homme s'écrie : « Ouvre-nous, vite ! Nous pourrions libérer les autres prisonniers, au nom de la justice ! » Si vous décidez de leur ouvrir, rendez-vous au [26](#). Si vous passez votre chemin, sourd à leur requête pour continuer à chercher vos amis, rendez-vous au [293](#).

Le vieillard vous emmène par un sentier de montagne jusqu'à la petite vallée où se niche sa hutte. Il vous fait entrer dans sa modeste demeure et prépare un thé aux herbes fumées. Puis il entame sa pratique magique. Après vous avoir collé un Talisman de Papier sur le front, il se met à vous piquer avec de longues aiguilles sans cesser de chanter des incantations d'une voix étonnamment, forte et sonore pour son âge. Le sortilège n'en finit plus, vous perdez la notion du temps et seule l'activité sans trêve du vieux sorcier vous empêche de sombrer dans le sommeil. Au bout d'un long moment, vous sentez une horrible nausée vous soulever l'estomac et vous éructez violemment, pour cracher, non sans dégoût, une chenille grasse et blanche qui se contorsionne à vos pieds. Le vieillard l'écrase sous son talon et dit : « Je suis fatigué, maintenant. Mon énergie est au plus bas. Il faut que je me repose et tu dois partir. » Vous vous inclinez et vous remerciez le sorcier de son aide mais, pour toute réponse, il vous congédie d'un geste de la main. Au moment où vous allez franchir le seuil, il vous fait un clin d'oeil en souriant mystérieusement. Rayez le mot « soie » de votre **Feuille d'Aventure** et rendez-vous au [144](#).



Le propriétaire de la pension ouvre grand les bras et découvre les dents en un sourire plein de fiel : « Pas d'argent, pas de chambre, ainsi va le monde ici-bas ! décrète-t-il. Tout autre point de vue briserait l'harmonie ! » Les habitants de cette ville sont peut-être riches, mais ils ignorent la générosité ! Vous trouvez une impasse déserte et vous vous roulez en boule sur un tas de chiffons sales. A peine vous êtes-vous endormi qu'un coup de pied dans les

côtes vous réveille. L'œil embué, vous apercevez la face patibulaire et couverte de cicatrices de deux ruffians. L'un vous crache au visage et le second tire son épée. Vous roulez sur le côté, pas assez vite pour éviter sa lame qui vous entaille le bras : vous perdez 1 point d'ENDURANCE temporaire. Vous voici engagé dans un âpre combat pour sauver votre vie.

Premier RUFFIAN HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 12

Second RUFFIAN HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 12

Le second truand met du temps à sortir son épée du fourreau, ce qui explique que vous affrontiez seulement son compagnon durant les 3 premiers Assauts. Au quatrième Assaut, le second ruffian se joindra au combat. Si le premier ruffian est encore en vie, vous devrez alors décider lequel vous essayerez de blesser à cet Assaut, et vous l'affronterez selon la procédure normale. Vous lancerez aussi les dés avec l'autre, mais si vous l'emportez, vous ne pourrez pas le blesser pour autant : cela signifiera seulement que vous esquivez son coup. En revanche, bien sûr, si c'est lui qui a la plus grande Force d'Attaque, il vous blesse et vous inflige la perte habituelle de 2 points d'ENDURANCE. Si vous venez à bout des deux ruffians, rendez-vous au [282](#).

181

Des yeux pétillants de malice vous regardent. « Salut à toi, frère moine ! vous dit cet étrange gaillard au visage d'enfant. Je m'appelle Marzaï, tu as peut-être entendu parler de moi. Qu'est-ce qui t'amène ici ? » Les manières franches et ouvertes de l'homme vous inspirent confiance, aussi lui racontez-vous que vous êtes venu demander au Roi de faire quelque chose au sujet de votre village saccagé. « Le Roi est clément, répond Marzaï, je suis sûr qu'il t'aidera si tu lui présentes ton cas, mais je ne peux pas te conduire à lui car je suis tombé en disgrâce. Si tu veux, je peux te montrer le chemin. » Si vous avez une plaque de bois, rendez-vous au [20](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [358](#).

182

Vous foncez en haut de l'escalier, mais l'homme en rouge est déjà prêt à frapper. Avec des mouvements précis comme ceux d'une araignée, il s'accroupit puis propulse son pied avec la force d'un bélier. Vous êtes renversé sur les dalles de marbre, le crâne littéralement fracassé. Telle est la fin violente que connaît votre aventure.

183

« Quel horrible gaspillage d'argent, dit votre maître sans même prêter attention à votre éclat. Moi qui pensais que tu serais un bon élément ! » Avec désinvolture, il fait signe aux quatre gardes qui décochent sur vous une volée de flèches d'arbalète. Transpercé de part en part, vous mourez avant de toucher le sol.

184

Yao accepte d'exorciser la malédiction. Après avoir collé un Talisman de Papier sur votre front, il se met à vous piquer avec de longues aiguilles sans cesser de chanter des incantations d'une voix étonnamment forte et sonore pour son âge. Le sortilège n'en finit plus, vous perdez la notion du temps et seule l'activité incessante du vieux sorcier vous empêche de sombrer dans le sommeil. Au bout d'un long moment, vous sentez une horrible nausée vous soulever l'estomac et vous éructez violemment, pour cracher une chenille grasse et blanche qui se contorsionne à vos pieds. Le vieillard l'écrase sous son talon et dit : « Je suis fatigué, maintenant. Mon énergie est au plus bas. Il faut que je me repose. » Sur ces mots, il s'allonge sur une natte grossière et s'endort presque aussitôt. Vous en profitez pour faire un petit somme. Vous vous réveillez le lendemain matin, frais et dispos. Maître Yao, déjà debout, fait cuire des champignons de montagne. Au cours de ce petit déjeuner simple et sain, il vous demande quels sont vos projets. Si vous répondez que vous êtes à la recherche de l'homme qui a assassiné votre père, rendez-vous

au [39](#). Si vous demandez au sage de vous initier à la magie, rendez-vous au [247](#).

185

Vous êtes jugé coupable du meurtre du gardien et condamné au supplice de la mort lente. Votre aventure se termine par des souffrances atroces.

186

Vous commencez le travail dès le lendemain. Vous êtes assigné à la lessive des moines et votre tâche principale consiste à battre les robes mouillées sur une large pierre plate. Les jours passent et vous commencez à vous demander quand vous allez être initié à ces arts martiaux qui font le renom des moines de Baô-Tchou. Le monastère est un endroit paisible, néanmoins, et votre rude labeur vous consolide. Vous grandissez d'1 an (modifiez votre Age en conséquence) et vous gagnez 2 points d'ENDURANCE permanente. A la fin de l'année, le père abbé vient vous voir et vous demande où vous en êtes. Si vous répondez que tout va bien et que vous êtes satisfait, rendez-vous au [102](#). Si vous lui demandez à être initié aux arts martiaux, rendez-vous au [278](#).

187

« Mais pourquoi donc attirons-nous toujours la racaille ? s'exclame le chef avec un gros rire gras. Voyons comment tu te bats, si tu n'es pas trop mauvais, on te prendra. » Il fait un geste vers un mercenaire qui se tient près de lui et ajoute : « Mesure-toi à Zanshi ! » Si vous décidez de combattre le mercenaire en recourant aux arts martiaux (vous devez pour cela avoir un des mots suivants inscrit sur votre **Feuille d'Aventure** : « grue », « bois », « araignée », « épée », rendez-vous au [32](#). Si vous choisissez l'Épée Sacrée de Tsui, rendez-vous au [317](#). Vous pouvez aussi faire appel aux disciplines du cirque (vous devez avoir le mot « cirque » sur votre **Feuille d'Aventure**). Dans ce cas, rendez-vous au [244](#). Enfin si vous voulez utiliser une autre façon, rendez-vous au [167](#).

188

Vous vous réveillez dans une autre pièce, allongé sur une natte moelleuse. Vous vous sentez beaucoup mieux, d'ailleurs votre **ENDURANCE** est remontée à son total permanent. Un délicieux repas froid vous attend sur une petite table. Vous finissez à peine de le déguster que la porte s'ouvre sur un moine en robe rouge. Bien que son visage ne soit plus aussi blanc, vous le reconnaissez pour l'avoir vu dans les égouts. « Je te demande pardon pour les souffrances que tu as dû subir, dit-il. Nous avons essayé de nous rattraper de notre mieux. A toi maintenant de choisir si tu veux partir, ou... si tu veux bien nous aider à régler un petit problème. »

Si vous décidez de partir, rendez-vous au [304](#). Si vous voulez aider le moine, rendez-vous au [153](#).

189

Il plonge son regard dans vos yeux. « Tu penses que tu en as l'étoffe nécessaire ? » demande-t-il, avant de vous tordre le bras si fort qu'un éclair de douleur vous remonte jusque dans l'épaule. Si vous suivez le mouvement de torsion avec votre corps pour en atténuer la violence, rendez-vous au [344](#). Si vous mettez toute votre force dans cette partie de bras de fer, rendez-vous au [308](#). Mais vous pouvez reprendre l'initiative et donner un coup de tête au jeune ruffian ; dans ce cas rendez-vous au [91](#).

190

La tête vous tourne et vous perdez l'équilibre. Des étincelles dansent devant vos yeux : le coup que vous avez reçu était plus fort que vous ne le pensiez. Vous rampez vers la porte mais même cet effort est maintenant au-delà de vos forces. Vous vous écroulez, à bout de souffle. Rendez-vous au [245](#).

191

L'ombre d'un sourire flottant sur son visage, Maître Yao dit qu'il peut vous libérer de la malédiction et commence à chanter. Vous vous rendez compte que si vous êtes débarrassé du Ver Géant, vous perdrez votre emprise sur Yao, et vous lui criez d'arrêter tout de suite, tout en vous demandant ce que vous allez bien pouvoir faire. Il vous vient alors une idée : vous lui dites que lorsque vous claquerez des mains; il sera libéré de votre pouvoir mais qu'il vous prendra pour un ami à qui il aurait promis d'enseigner sa magie. Vous claquez des mains en espérant que cette astuce va marcher. Rendez-vous au [179](#).

192

Sunaï et les autres enfants s'appêtent à entrer dans Traolé. Vous leur souhaitez bonne chance et ils vous promettent de prier pour vous. Ému, vous les regardez franchir les portes de la ville et disparaître en vous demandant si vous les reverrez un jour. Rendez-vous au [81](#).

193

Le tunnel continue tout droit sur une trentaine de mètres puis oblique sur la gauche. Encore trente mètres environ et il débouche sur une pièce. Cinq petits tunnels partent du mur du fond mais, en vous approchant, vous voyez qu'ils sont tous vides et s'arrêtent en cul-de-sac au bout de cinq mètres. Au beau milieu de la pièce, une épée, dans un superbe fourreau ciselé, repose sur un piédestal de pierre. Vous remarquez que son pommeau est en or, et Meng vous apprend qu'il s'agit de l'Épée Sacrée de Tsui. « Il faut de la force pour la dégainer, de la sagesse pour s'en servir, ajoute-t-il, ce n'est pas une épée pour les êtres cupides ou bornés. » Si vous décidez de :

Sortir l'épée du fourreau Rendez-vous au [341](#) La prendre avec le fourreau Rendez-vous au [127](#) Retourner sur vos pas Rendez-vous au [4](#)

194

Vous vous éveillez. Une douce chaleur rayonne à travers votre corps. Vous voulez frotter le sommeil de vos yeux, mais vos mains refusent de se lever et vous vous rendez compte avec stupeur que vous êtes ficelé dans des rubans fluides et soyeux. Vous glissez à nouveau dans une douce torpeur, visitée de rêves où de belles feuilles de mûrier volettent dans une brise légère. Qui sait combien de temps vous dérivez ainsi, quasi inconscient ? Vos liens finissent par devenir secs et cassants, et vous vous libérez d'une poussée des bras et des jambes. Votre cocon s'ouvre, vous sortez comme une chrysalide dans la vive et chaude lumière du soleil. Vous ne voyez aucune trace de vos compagnons, pas plus que des arbres au doux parfum mais, non loin d'où vous êtes, une route passe, qui s'enfonce dans l'horizon brumeux. Écrivez le mot « soie » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [18](#).

195

Shoudu est une ville si grande que vous ne parvenez pas à en estimer l'étendue. Vous voyez plus de monde en une seule journée que vous n'en avez rencontré tout au long de votre vie, car cette puissante métropole est le lieu de séjour terrestre du Roi-Dieu. Une très ancienne tradition autorise à présenter ses plaintes au Roi en personne en cas d'injustice mais, si cette injustice a été commise par un de ses serviteurs, secourra-t-il la victime ? Si vous décidez de tenter votre chance en vous présentant au palais, rendez-vous au [202](#). Si vous préférez pénétrer par effraction dans le palais, rendez-vous au [147](#). Enfin, si vous voulez accepter l'offre du capitaine et vous engager comme marin, rendez-vous au [314](#).

196

La foule hurlante se referme sur vous, bloquant votre fuite. La soif de sang des spectateurs est plus forte encore que votre détermination : lentement, inexorablement, vous êtes repoussé dans l'arène. Jian s'approche de vous, un fin sourire aux lèvres. « Une tentative courageuse, mon jeune tigre, vous dit-il tristement, mais pour toi comme pour moi, la mort est l'unique porte de sortie. » Jian dit vrai, il est prisonnier du cirque lui aussi. Vous vivez les derniers jours de votre brève existence dans l'arène, à tuer pour le plaisir des autres, jusqu'à ce que votre tour arrive.

197

Vous sortez de l'auberge en réfléchissant à ce que vous allez faire ensuite. Si vous décidez de :

Partir vers le nord

Rendez-vous au [45](#)

Faire une visite au temple

Rendez-vous au [258](#)

Partir vers le sud

Rendez-vous au [99](#)

198

Lorsque vous tendez la main vers l'épée, une peur subite vous fait dresser les cheveux sur la nuque. Vous interrompez votre geste et vous balayez la salle du regard. Le gros fonctionnaire vous rend votre regard sans un mot. Vous attrapez l'épée et la sensation de danger s'accroît jusqu'à devenir presque palpable. Tout à coup, un serpent venimeux se dresse derrière vous, ondulant dans la robe du fonctionnaire, les crocs dégoulinants et prêt à mordre. Vous décrivez un arc de cercle avec l'épée et vous fauchez la tête du reptile qui se tortille quelques secondes, puis s'affaisse en tombant de sa robe de dignitaire comme d'un cocon. Le Roi Meyor contemple le corps inerte. « Je te dois une fière chandelle », dit-il. Il s'approche d'une cassette laquée, l'ouvre et en sort une broche. « Trop longtemps, j'ai laissé d'autres me servir d'yeux et d'oreilles et je leur faisais une confiance aveugle et imméritée.



198 *Tout à coup, un serpent se dresse derrière vous, les crocs dégoulinants et prêt à mordre.*

Marzaï a essayé de me le faire comprendre, mais j'étais trop fier pour l'écouter. » Le Roi se drape dans une cape et sort de la salle en vous faisant signe de le suivre. Les serviteurs se prosternent sur son passage tandis qu'il traverse les couloirs du palais, jusqu'aux imposantes portes de jade qui donnent sur la cour. « Choisis, dit-il alors, que veux-tu en premier : sauver ta mère ou venger ton père ? » Si vous optez pour le sauvetage de votre mère, rendez-vous au [77](#) ; si vous préférez venger d'abord votre père, rendez-vous au [327](#).

199

Le père abbé Jade Sec est ravi. Il vous dit que vous avez surmonté les attrait du monde matériel et que vous êtes sur la voie de la sagesse et de la spiritualité. Vous restez au monastère, à mener une vie humble et laborieuse. La mort de votre père ne sera jamais vengée.

200

Vous avez atteint la paix intérieure, et la soif de vengeance n'obscurcit plus votre esprit. Vous gagnez 2 points d'**HABILETÉ**. A partir de maintenant, si on vous demande de lancer les dés et de comparer le résultat obtenu avec votre total de **FÉROCITÉ**, vous pourrez choisir de ne pas être féroce si vous le voulez. En d'autres termes, vous pourrez prendre l'option « supérieur ou égal au total de **FÉROCITÉ** ». Retournez au paragraphe d'où vous venez.

201

C'est la pagaille dans la taverne, et des cris fusent : « A l'assassin ! Appelez la police ! » Cependant, personne ne s'interpose tandis que vous marchez vers la porte. Vous sortez sans autre incident. Rendez-vous au [197](#).

202

Parvenu au palais, vous vous joignez à la queue des citadins venus déposer leurs plaintes devant le Roi. Au bout d'une longue attente, vous êtes reçu par un fonctionnaire qui note tous les détails relatifs à votre histoire et vous dit de revenir dans une semaine pour avoir une audience avec un dignitaire qui décidera si votre cas mérite d'être entendu par le Roi. Si vous revenez au bout d'une semaine, rendez-vous au [29](#). Si vous n'avez pas la patience d'attendre et si vous décidez de vous introduire dans le palais par effraction, rendez-vous au [147](#).

203

L'harmonie du monastère de Baô-Tchou vous emplit. Une fois de plus, vous ressentez le calme des tâches triviales qui vous ont occupé tant de jours. Votre corps se meut naturellement, calmement, et vous êtes un peu surpris de voir comment, malgré ses moulinets furieux, l'épée de votre adversaire vous rate à chaque fois. Vous vous approchez de lui, renvoyant sa propre force contre lui. Il hurle de frustration et vous attaque en levant à deux mains son épée. Vous interceptez le coup à mi-course et vous esquivez la lame en lui tordant les mains vers le bas. Un craquement aigu résonne dans l'air quand les bras de votre adversaire se brisent. Avec un gémissement de bête, il glisse au sol. Vous repoussez son épée au loin d'un coup de pied puis vous le pourfendez dans le dos, traversant son armure jusqu'à plonger dans son cœur noir. Rendez-vous au [305](#).

204

Vous n'arrivez guère à dormir. Le vent chuchote comme un conspirateur et, de temps à autre, un horrible gargouillis ou un bruit de succion vient vous rappeler que d'ignobles Vers de Boue rôdent dans le secteur. La lune ne forme qu'un tout petit quartier et, juste au-dessus de votre tête, se dessine la constellation dite du Messenger de la Mort. Tout cela crée une de ces ambiances ! Soudain, la plainte du vent se fait plus forte et, un instant, vous

croyez voir le Messager de la Mort traverser le champ dans votre direction, luisant de tous ses os blanchis dans le pâle éclat stellaire. Vous vous redressez d'un bond et vous portez la main à votre épée. L'apparition se dissipe alors... sans doute une vision, causée par un excès de fatigue... Rendez-vous au [345](#).

205

Dès qu'ils aperçoivent votre tatouage, les fonctionnaires appellent les gardes. Vous êtes roué de coups et jeté hors de la ville, affaibli de 2 points d'ENDURANCE temporaire. Si vous prenez la direction du nord, rendez-vous au [81](#). Si vous partez vers le sud, rendez-vous au [99](#).

206

Des guerriers en armure noire vous encerclent. La dernière image que vos yeux emporteront de ce monde est celle de leurs épées scintillantes, jaillissant une à une des fourreaux. C'est la fin de votre aventure.

207

Vous dévalez le long du sentier dans l'obscurité et, dans votre dos, les hurlements prennent des accents moqueurs. **Tentez votre Chance.** Si vous êtes **Chanceux**, rendez-vous au [23](#) ; si vous êtes **Malchanceux**, rendez-vous au [256](#).

208

Si vous avez moins de quinze ans, rendez-vous au [372](#). Sinon, rendez-vous au [13](#).

209

L'image de votre père se fige tandis que vous avancez, puis elle se dissipe dans l'air. Rendez-vous au [19](#).

210

Vous vous blindiez de courage et vous partez pour la Taverne des Eaux Rouges, le tripot le plus dangereux de la ville. On raconte que l'eau du bassin où l'on sert à boire (la coutume, aux îles, est en effet de boire dans une piscine commune) est teintée de rouge, pour masquer le sang qui coule pendant les rixes. Lancez 3 dés. Si le résultat est inférieur à votre total de **FÉROCITÉ**, rendez-vous au [34](#). Si le résultat est supérieur ou égal à votre total de **FÉROCITÉ**, rendez-vous au [151](#).

211

Si le mot « soie » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [164](#). Sinon, rendez-vous au [65](#).

212

Les lucioles dansantes se fondent pour former l'image blanche et gigantesque du masque démoniaque de votre ennemi juré. A travers les fentes orbitales, ses yeux sans âme vous dévisagent haineusement. Vous hurlez de terreur et vous sortez de la pièce en courant. « Tu es fou ! » crie Meng. Mais vous ne l'écoutez pas et vous continuez à vous enfoncer à toutes jambes dans le tunnel, avant de vous rappeler qu'il n'a que quelques mètres de long. Vous vous arrêtez pour essayer de reprendre vos esprits. Rendez-vous au [276](#).

213

Vous redescendez vers la piste dans l'obscurité croissante du crépuscule, et la clameur s'éteint bientôt dans votre dos. Lorsque vous rejoignez le sentier principal, le moine n'est plus là. Vous avancez dans la vallée en longeant une rivière de montagne. Rendez-vous au [129](#).

214

Vous arrivez de justesse à éviter les attaques simultanées de deux guerriers en plongeant dans un bouquet de roseaux. Des flèches sifflent à vos oreilles mais vous restez bien caché et vous avancez au ras du sol, jusqu'à ce que vous ayez distancé les Samouraïs. Rendez-vous au [289](#).

215

Vous courez à toutes jambes dans le tunnel. « Que la Peur soit sur toi ! » crie une voix rauque dans votre dos. Vous continuez à courir éperdument, jusqu'à ce que vous soyez certain de ne pas être suivi. Rendez-vous au [63](#).

216

Les autres esclaves ne semblent pas se rendre compte qu'ils pourraient s'évader si seulement ils s'unissaient. Peut-être méritent-ils de passer leur vie à travailler pour Kuang Gong, après tout... Quant à vous, la vie vous réserve un autre destin ! La chance vous sourit le jour où votre pioche passe au travers de la paroi rocheuse, découvrant un fleuve souterrain. De l'eau jaillit et vous trempe jusqu'aux os, mais une idée vous vient à l'esprit : le cours d'eau doit bien faire surface quelque part ; si vous arrivez à le descendre, vous serez libre. Sans perdre une seconde, vous prenez le stock de nourriture que vous vous êtes constitué en cachette en prévision d'une occasion comme celle-ci (il compte comme 1 Repas, à inscrire sur votre **Feuille d'Aventure**), puis vous élargissez le trou à coups de pioche et vous vous laissez glisser dans l'eau noire. **Tentez votre Chance**. Si vous êtes **Chanceux**, rendez-vous au [38](#) ; si vous **Malchanceux**, rendez-vous au [149](#).

217

Vous reprenez connaissance debout devant Jade Sec. Le père abbé vous retire le Bol d'Argile des mains, il se tourne vers un moine au visage grimé de blanc qui se tient près de lui, sourit et jette le bol par terre. Il éclate en mille morceaux : rayez-le de votre **Feuille d'Aventure** et inscrivez le mot « tourner ». Jade Sec se tourne maintenant vers vous : « Le vrai prix du Pays Profond est dans ton cœur, déclare-t-il sibyllin. Tu n'as plus rien à apprendre de nous, retourne au monde. » Votre **ENDURANCE** a regagné son total permanent. Rendez-vous au [281](#).

218

Meyor remarque l'Épée Sacrée de Tsui à votre ceinture et vous demande s'il peut la regarder de plus près. Vous la dégainez pour la lui tendre avec respect. Le Roi passe doucement la main sur la lame qui crépite d'électricité statique comme un tissu soyeux. « Une belle lame pour un héros, commente-t-il, avant de frapper un coup sur le mini-gong posé sur son bureau. Je sais que des discordes ravagent le pays, continue-t-il, mais je suis trop loin de mon peuple pour savoir que faire. J'ai besoin d'un agent. » Un gros fonctionnaire boudiné dans une robe de brocart entre à ce moment-là. Meyor se lève et vous tend votre Épée Sacrée. « Prends-la et sois mon agent ! » dit-il. Si vous prenez l'épée en faisant serment de loyauté au Roi, rendez-vous au [52](#). Si vous la refusez en soutenant que vous n'êtes pas digne d'un tel poste, rendez-vous au [370](#). Mais vous pouvez aussi répondre que vous prendrez l'épée si le chef des mercenaires est traîné en justice. Rendez-vous au [124](#) dans ce cas. Enfin, vous avez peut-être une autre possibilité, dans ce cas utilisez-la si elle vous semble bonne.

219

Tous ensemble, vous regagnez le champ de ruines de ce qui fut votre village et vous vous attelez à le reconstruire de votre mieux. Peu à peu, une nouvelle vie commence, mais vous ne vengerez jamais votre père.



220

Les barbares vous toisent de la tête aux pieds tandis que vous avancez dans leur campement, mais aucun ne lève la main sur vous. Si le mot « jamais » est écrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [354](#). Sinon, rendez-vous au [169](#).

221

« Tu troubles la paix de la montagne, dit le moine, réponds-moi ou va-t'en : qu'est-ce qui est large au pied et étroit à la tête ? » Si vous décidez de ne pas tenir compte de sa question, vous pouvez continuer sur le sentier (rendez-vous au [295](#)) ou vous engager sur l'embranchement de gauche (rendez-vous au [271](#)). Mais, si vous répondez :

Le ciel	Rendez-vous au 173
Un pin	Rendez-vous au 112
Une montagne	Rendez-vous au 397
Un géant	Rendez-vous au 57

222

Le temple où vous vous trouvez ne vous est pas familier. Au bout d'un moment, un moine au visage blanc comme craie entre et, quand il vous voit, il repart en courant chercher ses frères. Les moines vous accompagnent jusqu'à Traolé. De là, si vous partez vers le nord, rendez-vous au [140](#) ; si vous prenez sur le sud, rendez-vous au [99](#), et si vous restez en ville pour y glaner des renseignements, rendez-vous au [375](#).

223

Vous quittez vos compagnons et vous parcourez les rues en questionnant les passants à propos des mercenaires. Mais vous éveillez la méfiance et les gens refusent de vous parler. Lorsque vous retrouvez vos amis, vous découvrez qu'ils se sont heurtés au même silence à l'exception de Quan, qui a appris par un prêtre que la plupart des combats se déroulaient au sud, près de la capitale. Si vous quittez la ville, allez-vous partir vers le sud (rendez-vous au [14](#)), ou vers le nord (rendez-vous au [165](#)) ? Mais vous pouvez aussi rester à Yenshu pour tâcher d'en apprendre davantage. En ce cas, rendez-vous au [335](#).

224

Vous vous élancez en rugissant à la barbe des gardes stupéfaits et vous foncez vers la grande tente qui trône au milieu du campement. La redoutable silhouette du meurtrier de votre père apparaît derrière le rideau de toile. Rendez-vous au [346](#).

225

Vous franchissez en courant les quelques pas qui vous séparent de la pièce et vous entrez en trombe. Les trois hommes en robe rouge se redressent, stupéfaits, et vous dévisagent de leurs yeux noirs, qui illuminent d'un troublant éclat leurs visages blancs comme craie. Ils adoptent des postures de combat souples et contrôlées, comme celles d'araignées à la chasse. Vous remarquez un escalier qui monte de la pièce. Si vous voulez essayer de l'atteindre pour vous enfuir, rendez-vous au [76](#). Si vous affrontez les trois hommes, rendez-vous au [318](#).

226

Vous apercevez bientôt les maisons aux couleurs tapageuses de Yenshu, dominées par la masse grise d'une grande tour qui doit être le tribunal. Il y a peu de monde en ville, et les rares personnes que vous croisez vous regardent avec méfiance et passent leur chemin. Il vous revient à l'esprit que vous avez un

parent éloigné à Yenshu, un oncle par alliance si vos souvenirs sont exacts. Il a toujours été considéré comme la brebis galeuse de la famille, mais il vous accueillera peut-être. Rendez-vous au [145](#).

227

Vous prenez congé de vos amis et vous partez vers le nord avec Maître Yao. Au cours des jours qui suivent, vous découvrez que ce dernier a plus de pouvoirs qu'il ne veut bien le montrer. Une nuit, vous vous réveillez et vous le trouvez en train de parler avec un aigle, et il ne manque jamais de nourriture à vous offrir à la halte du soir. Un jour enfin, vous atteignez les montagnes du Crâne d'Or. Yao vous conduit par des sentiers escarpés jusqu'à sa modeste hutte, nichée au creux d'une petite vallée protégée. Si vous lui demandez de vous initier à ses arts de la magie, rendez-vous au [247](#). Si vous restez quelque temps avec lui avant de repartir vers le nord, rendez-vous au [79](#).

228

Vos maigres finances vont vous permettre de payer quelques tournées dans une des auberges les plus mal famées de la ville. Vous choisissez avec soin votre compagnon de boisson et vous lui offrez un verre. Sa langue se délie bien vite et vous-amenez habilement la conversation sur les sujets qui vous intéressent. Il vous apprend qu'une bande de mercenaires en armures laquées noires ont récemment traversé la ville, se faisant haïr de tous par leurs manières brutales et leurs excès de boisson, tant et si bien qu'un officier des Gardes du Dragon leur a intimé l'ordre de quitter l'endroit. Il semblerait qu'ils soient partis vers le nord. Si vous sortez de l'auberge pour aller droit à la porte Nord, rendez-vous au [45](#). Si vous préférez passer au temple avant de quitter la ville, rendez-vous au [258](#).

229

Respectueusement, vous vous inclinez devant le moine. Vous avez tout d'abord l'impression qu'il ne vous a pas vu, mais il finit par relever la tête et sourire. « Réponds-moi, dit-il. J'ai de profondes racines en terre, je m'élève très haut, bien au-dessus de ta tête et pourtant je ne grandis jamais. Qui suis-je ? » Si vous répondez :

Un pin	Rendez-vous au 112
Le ciel	Rendez-vous au 173
Une montagne	Rendez-vous au 397
Un géant	Rendez-vous au 57

230

Vous vous réveillez en sursaut d'un cauchemar où des mercenaires saccagent votre village. Inondé de sueurs froides, vous faites le tour de votre hutte : tout est paisible et vos parents dorment à poings fermés. Rayez tout votre Équipement et vos Notes de votre **Feuille d'Aventure**. Le lendemain matin, vous partez de bonne heure travailler aux champs. Lorsque vous apercevez un gros nuage de poussière à l'horizon, votre estomac se noue et vous êtes pris d'un sombre pressentiment. Même sans voir les armures noires, vous **savez**. Vous courez au village et vous criez à tout le monde de s'enfuir, mais personne ne vous écoute. C'est alors que les mercenaires chargent au galop. Comme dans votre cauchemar, le chef de la bande, un guerrier au visage recouvert d'un masque démoniaque, tue votre père sous vos yeux. Les autres mercenaires rassemblent les villageois pour les vendre comme esclaves, et vous vous cachez tandis que votre mère en pleurs est arrachée du corps ensanglanté de son mari et entraînée sans pitié. Les sauvages jettent des torches enflammées sur les huttes et disparaissent avec les captifs. Vous prenez votre père dans vos bras, mais il est trop tard. Peut-être pouvez-vous apprendre quelque chose de votre rêve en vous le

repassant dans votre esprit pour en examiner tous les détails ?
Rendez-vous ensuite au [1](#).

231

Tous les jours, avant que les moines ne commencent leur entraînement, vous vous cachez dans un placard qui surplombe la salle. De là, vous observez soigneusement leurs mouvements et, la nuit, vous vous entraînez à les reproduire. Écrivez le mot « grue » sur votre *Feuille d'Aventure*. Notez aussi tous ces changements : vous grandissez de 1 an, vous gagnez 2 points d'HABILETÉ et 3 points d'ENDURANCE permanente. Rendez-vous au [300](#).



232

Vous retombez en douceur, mais vous manquez vous évanouir tant la puanteur des lieux est forte ! Vous sortez en titubant de la flaque boueuse où vous avez atterri et vous courez le long du tunnel. Vous êtes dans un boyau très bas de plafond, dont les parois de pierre dégagent une pâle lumière verdâtre. Rendez-vous au [326](#).

233

« Si tu sais dire où tu te trouves, tu pourras quitter cet endroit tout de suite », dit Meng. Si vous décidez d'ignorer l'intervention de Meng et d'attaquer votre ennemi, rendez-vous au [352](#). Mais vous pouvez répondre. Si vous proposez :

Au Pays des Racines

Rendez-vous au [44](#)

Dans mon esprit

Rendez-vous au [152](#)

Dans le champ démoniaque

Rendez-vous au [333](#)

Le mercenaire paraît pris de court par votre attaque surprise... mais, au dernier moment, il esquive votre lame et vous assène un violent coup sur la nuque. La terre se met à danser devant vos yeux, et vous avez vaguement conscience, à travers un brouillard sillonné d'éclairs de douleur, qu'on vous ligote et qu'on vous jette en travers d'un cheval. Un long voyage cahoteux s'ensuit, mais vous avez tellement mal en tournant la tête que vous vous contentez de regarder le flanc du cheval. Enfin, la bande s'arrête et vous êtes jeté au sol. Le mercenaire crie : « Viens donc voir ! Je t'apporte une nouvelle recrue ! Tu peux bien en tirer quelques années de pioche, de celui-là ! » Vous êtes entouré de falaises grises percées de trous noirs. L'écho métallique de coups de pioche contre la pierre résonne dans le cirque rocheux et vous apercevez une colonie d'esclaves qui sortent un chariot plein de caillasse d'une des grottes. Un petit homme grassouillet, vêtu de luxueux habits mauves, est debout devant vous et vous examine attentivement tout en roulant sa fine moustache entre deux doigts dodus. « Je t'en donne cinquante copeaux », dit-il alors en chassant d'une chiquenaude un grain de poussière de son manteau de brocart. « D'or seulement », croasse le mercenaire. Avec un déchirant soupir, le gaillard en mauve donne une petite bourse cliquetante au guerrier qui vide son contenu dans le creux de sa main et se met à recompter les minuscules pièces d'or. Votre cœur fait soudain un bond : la corde qui retient vos bras est en train de se desserrer ! Tandis que le mercenaire est occupé avec son argent, vous vous dégagez discrètement. Quand il a fini, il hoche la tête avec satisfaction puis remonte en selle et s'en va. Rayez de votre **Feuille d'Aventure** votre Épée de Bois et vos Repas (si vous en aviez) et augmentez de 2 points votre total de **FÉROCITÉ**. Lorsque l'homme en violet se retourne, vous jaillissez brusquement hors de vos liens. Si vous l'attaquez, rendez-vous au [306](#). Si vous attendez de voir ce qu'il va faire, rendez-vous au [266](#)

235

Vous franchissez les portes et vous avancez dans la ville grouillante d'activité. Le cœur plein de confiance en votre réussite, vous regardez alentour. Il est temps de partir à la chasse aux renseignements. Rendez-vous au [375](#).

236

Lorsque vous faites part à Jade Sec de votre décision, il hausse les épaules. « Je m'y attendais, mais je veux quand même te montrer quelque chose avant ton départ. » Il dépose un bloc de bois sur la table, pareil à ceux avec lesquels les moines s'entraînent, et il vous dit de vous détendre complètement. Il vous ordonne alors de frapper le pavé de bois. Sans réfléchir, vous reproduisez le geste que vous avez fait tant de fois dans votre travail au monastère, et le bois se fend en deux. « Tu es un bon élève, dit Jade Sec. Certains apprennent les arts martiaux par la longue voie, mais toi, par ton travail et ton dévouement, tu as appris le secret de notre style : se détendre et faire tous les mouvements avec le naturel d'une grue en vol. » Inscrivez le mot « épée » sur votre ***Feuille d'Aventure***. « Si tu t'en vas maintenant, tu partiras avec ma bénédiction. Mais tu peux aussi rester encore un peu et nous aider à régler un petit problème... » Si vous acceptez d'aider les moines, rendez-vous au [300](#). Si vous préférez partir tout de suite, rendez-vous au [281](#).

237

Par chance, vous rencontrez un marchand qui a une roue de chariot cassée et qui propose de vous embaucher comme assistant. Il s'apprête à partir vendre des marchandises dans les villages lacustres de Shenlaï, très loin à l'est de Traolé. Comme le voyage est long et difficile, il souhaite avoir quelqu'un qui l'aide à entretenir le chariot, et il est même prêt à vous verser une part des bénéfices. Quelques jours plus tard, vous quittez la ville par la porte Est, les roues de bois crissant joyeusement sur le pavé.

Vous ne reviendrez jamais à Traolé et vous ne vengerez jamais votre père. C'est la fin de votre aventure.

238

Vous trouvez facilement une pension avec un dortoir plein de courants d'air où passer la nuit, mais le propriétaire exige d'être payé en liquide et en avance. Si vous avez de l'argent, rendez-vous au [1](#). Sinon, rendez-vous au [180](#).

239

Voilà cinq jours que Sunaï est partie et vous êtes franchement inquiet. Vous envisagez d'aller voir ce qui se passe au tribunal lorsqu'elle réapparaît soudain. Un coup d'oeil à son visage blême et tendu vous apprend qu'elle a échoué. Ses cheveux sont tout emmêlés, et c'est d'une main tremblante qu'elle prend la tasse de thé aux herbes que vous lui tendez. Sunaï refuse de raconter quoi que ce soit, mais elle affirme avec entêtement qu'elle repartira pour Yenshu dès le lendemain matin. Effrayés par son attitude, les autres décident de l'accompagner. Vous allez donc vous retrouver seul... Le lendemain, vous remerciez Bofu de son hospitalité et vous dites adieu à vos compagnons. Vous partez par la porte Nord, tandis qu'ils s'éloignent vers le sud. Rendez-vous au [81](#).

240

Vous portez les yeux sur le masque impassible de l'assassin de votre père. «Eh bien qu'y a-t-il?» aboie-t-il. Si vous l'accusez de meurtre, rendez-vous au [321](#). Si vous lui demandez de vous prendre dans sa bande, rendez-vous au [55](#).

241

Vous franchissez les portes et vous avancez dans une pièce immense. Dans votre dos, les portes claquent et l'écho rebondit en vibrant le long des murs. Vous vous trouvez devant une grande statue d'Arn, dieu des îles du Levant. Un bol en métal



241 « Je suis Jade Sec, père abbé du monastère de
Baô-Tchou, dit-il. Sois le bienvenu ! »

posé à ses pieds dégage une épaisse fumée verte. Un moine entre alors par un couloir latéral et avance vers vous : « Je suis Jade Sec, père abbé du monastère de Baô-Tchou, dit-il. Sois le bienvenu ! » Si vous lui dites que vous souhaitez devenir moine, rendez-vous au [109](#). Si vous lui demandez de vous aider dans votre quête, rendez-vous au [355](#).

242

La hutte est à peine meublée, et un petit fourneau plein de cendres en occupe le milieu. Une vieille bouilloire et un bocal de feuilles séchées sont posés à côté. Contre le mur du fond s'appuie un bureau bas, surmonté d'une rangée de pinceaux. Vous remarquez une pile de papiers bien nette et vous vous approchez, la curiosité en éveil. Les papiers sont recouverts de caractères compliqués, tracés à l'encre rouge. Si vous décidez d'en empocher quelques-uns puis de vous en aller, rendez-vous au [35](#). Si vous vous faites une tasse de thé aux herbes en attendant l'occupant des lieux, rendez-vous au [172](#).



243

Au bout de quelques heures, un gardien vous apporte à manger. Vous ne manquez pas de remarquer qu'il tremble de peur : dès que vous serez un peu reposé, vous devriez pouvoir le maîtriser. Vous ignorez combien de temps les autorités comptent vous laisser moisir ici, et ce qui se passera lorsque vous serez appelé à comparaître. Ajoutez 2 points à votre **ENDURANCE** temporaire. Si vous attaquez le gardien la prochaine fois qu'il entre dans votre cellule, rendez-vous au [16](#). Si vous préférez attendre de comparaître, rendez-vous au [126](#).

244

Vous dégainez votre épée et vous vous apprêtez à combattre Zanshi, les enseignements de Jian présents à l'esprit.

ZANSHI HABILITÉ : 7 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [123](#).

245

Kuang Gong ne tarde pas à faire son entrée dans la hutte, encadré de quatre gardes. « Tu vois, tance-t-il, ça ne sert vraiment à rien d'essayer de s'enfuir ! » Les gardes vous attachent poignets et chevilles, vous traînent hors de la hutte et vous jettent en travers d'une mule. Vous êtes reconduit à la mine. Là, on vous met des fers aux pieds et vous êtes assigné à l'équipe qui connaît les pires conditions de travail : celle des fuyards. Vous perdez tout espoir, et c'est la fin de votre aventure.

246

Le squelette vous arrache votre épée, jette au loin sa propre arme et referme des mains osseuses sur votre cou. Le crâne blanchi se presse contre votre visage et une voix d'outre-tombe persifle dans votre oreille : « Tu es à moi, maintenant, tu feras tout ce que je t'ordonne ! » Vous êtes réveillé par les premiers rayons du soleil sur votre visage. Une fois de plus, vous êtes trempé et couvert de boue, mais votre **ENDURANCE** est remontée à son total permanent. Vous gagnez 2 points de **FÉROCITÉ**. Rendez-vous au [345](#).

247

« Si tu veux apprendre la magie, dit Yao, tu dois commencer par comprendre que tout ce que tu vois, entends et touches n'est qu'une illusion produite par ton esprit. Tu dois te considérer toi-même comme un personnage dans une histoire fabriquée par ton imagination. Alors tu découvriras que tout est possible. Les

incantations, les talismans et les gestes que je vais t'enseigner ne sont qu'un décorum ! » Ce qui n'empêche pas Yao de vous prodiguer un riche enseignement : vous maîtrisez bientôt des douzaines de sortilèges ! Inscrivez le mot « magie » sur votre **Feuille d'Aventure**. Au bout de quelques jours, vous prenez congé de Maître Yao et vous vous remettez en route. Rendez-vous au [295](#).

248

L'homme en rouge se fige à mi-chemin sur l'escalier, un pied en l'air. Il vous dévisage avec de grands yeux écarquillés puis il fait volte-face et remonte les marches quatre à quatre en hurlant : « Un fantôme ! » Vous gravissez prudemment l'escalier. Le palier dessert une pièce vide, d'où part un autre escalier que vous grimpez sans bruit. Vous vous retrouvez devant une porte en bois que vous ne parvenez pas à ouvrir, et il ne vous reste plus qu'à redescendre tout en bas et à reprendre le tunnel. Rendez-vous au [63](#).

249

Jade Sec vient vous saluer avant votre départ. « Qu'Arn te protège et te guide ! » dit-il en vous remettant une broche ornée du symbole circulaire du dieu (inscrivez cette Broche Ronde dans votre case Équipement). Vous repartez par le chemin qui vous avait amené, avançant cette fois-ci vers le sud, et vous refaites à pied la longue route de Traolé. Si le mot « offre » est écrit sur votre **Feuille d'Aventure**, rendez-vous au [377](#). Sinon, rendez-vous au [235](#).

250

Vous traînez le corps du garde sur le balcon puis vous rentrez et vous partez le long du corridor. Apparemment, cette aile du palais abrite les quartiers des courtisanes. Vous vous introduisez dans une chambre et vous trouvez des vêtements que vous enfiler. Ainsi déguisé, vous vous sentez beaucoup plus à l'aise

pour explorer le dédale de couloirs et d'appartements, à la recherche des quartiers du Roi. Rendez-vous au [383](#).

251

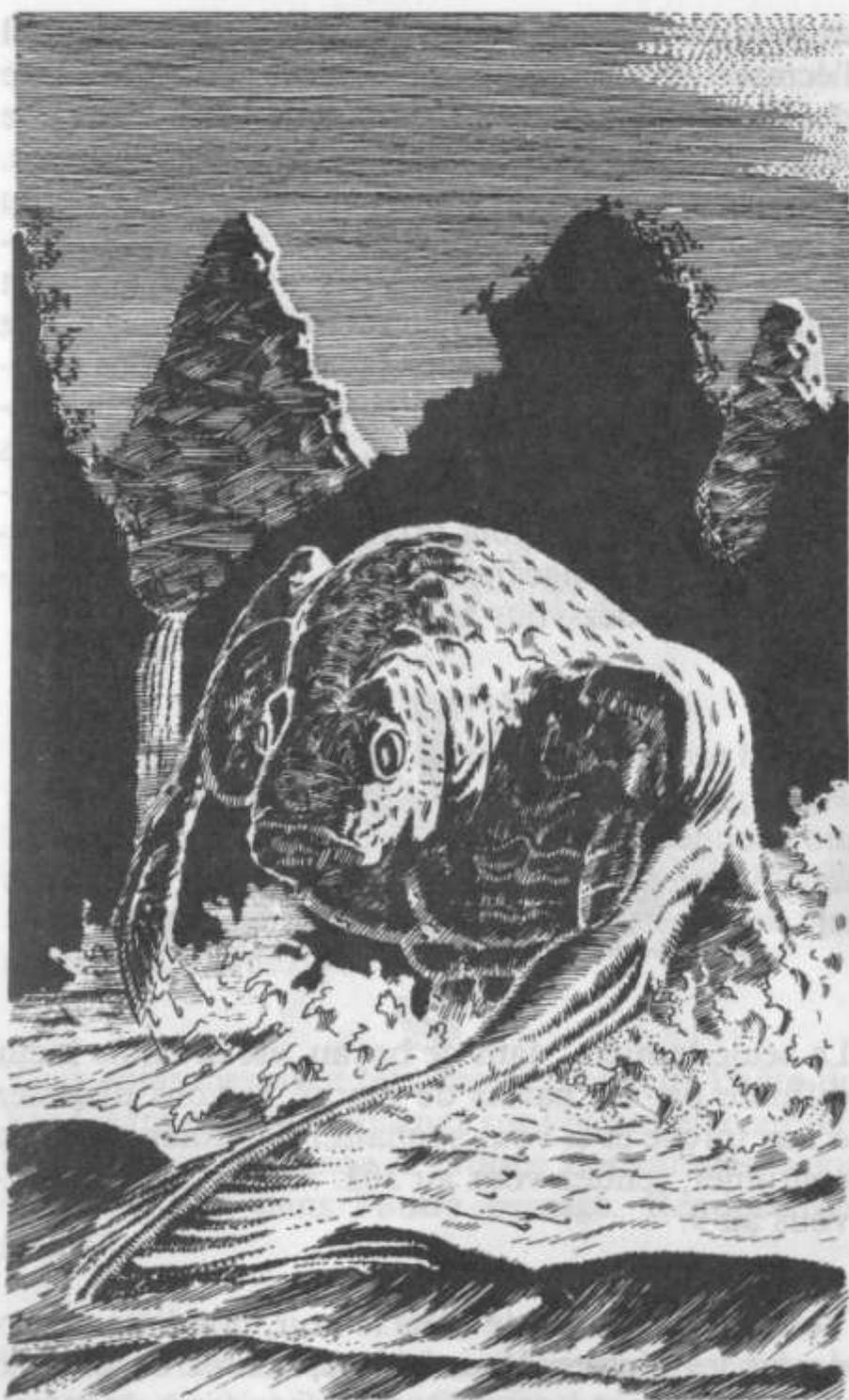
Maintenant que vos espoirs de recevoir de l'aide du magistrat sont anéantis, les paroles de votre père vous reviennent en mémoire : « Va au monastère de Bao-Tchou. » Les moines y enseignent des arts martiaux qui permettent à une personne seule d'en vaincre plusieurs. Mais ils sont fiers de leurs disciples et n'initient pas n'importe qui. Vous savez que le monastère se trouve au nord, au-delà de votre village, dans la direction de Traolé, capitale de la province. Vous quittez Yenshu et vous repartez donc sur vos pas. Inscrivez le mot « roi » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [115](#).

252

L'homme vous écoute et hoche la tête avec sympathie, puis il dit simplement: «Je sais qui tu cherches et je peux t'indiquer où ils sont. » Vous convenez d'un rendez-vous à la porte Nord pour le lendemain matin. Inscrivez le numéro **356** sur votre *Feuille d'Aventure* : si jamais on vous propose dans le texte de sortir de la ville par la porte Nord, vous pourrez, à la place, vous rendre au paragraphe [356](#) pour y retrouver votre compagnon. Rendez-vous au [197](#).

253

Dans le soir qui tombe, vous suivez le sentier qui descend dans la vallée jusqu'à un torrent bouillonnant. L'air est plein d'une myriade de gouttelettes. Brusquement, une créature menaçante émerge de l'eau : mi-homme mi-poisson, le Yuerno a des nageoires tranchantes comme des lames de rasoir en guise de mains... L'eau qui tourbillonne autour de vos chevilles vous empêche de bouger, et le Yuemo approche en ouvrant la bouche à intervalles réguliers...



253 *Brusquement, le Yuemo, une créature mi-homme mi-poisson, émerge de l'eau.*

YUEMO HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 8

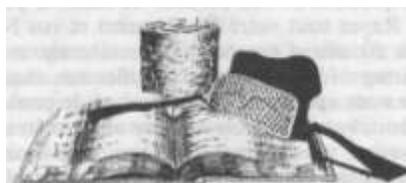
Si vous disposez d'un harpon, votre Force d'Attaque est augmentée de 2 points pour ce combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [17](#).

254

Vous lui rendez son regard. Il paraît décontenancé par votre aplomb et finit même par détourner les yeux. Mais, sur un geste de lui, ses hommes vous attrapent les bras par-derrière et vous immobilisent sans vous laisser le temps de dire « ouf ». « Je vais te laisser un petit souvenir de moi », ricane votre ennemi en se dirigeant vers le feu, dont il retire une braise avec une pince. Le regard brûlant de haine, il agite le tison rouge sous votre nez puis, soudain, il l'écrase violemment contre votre poitrine. Une douleur fulgurante vous déchire le torse et irradie tous vos membres. Vous perdez connaissance. Lorsque vous revenez à vous, vous avez perdu 2 points d'ENDURANCE et vous êtes seul : les mercenaires ont levé le camp. Vous avez terriblement soif. Vous rampez jusqu'au ruisseau, où vous buvez à longues gorgées. En vous lavant, vous vous apercevez que vous avez maintenant une horrible cicatrice en travers de la poitrine. La plaie est d'ailleurs encore à vif et le simple contact du tissu est douloureux. Vous devez à tout prix trouver le moyen d'assouvir votre vengeance contre cette maudite fripouille ! Rendez-vous au [273](#).

255

La seule lumière, dans ce boyau, est la faible lueur diffusée par les parois de pierre. Si vous disposez d'une torche et si vous souhaitez l'allumer avant de continuer, rendez-vous au [301](#). Autrement, rendez-vous au [9](#).



256

Vous dévalez la pente dans le noir, bondissant pardessus les pierres. Vous courez, courez de plus en plus vite et tout à coup vous voici en train de patauger dans de l'eau ! Vous tombez la tête la première et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Lorsque vous vous relevez, c'est pour vous retrouver face à un Yuemo, cauchemardesque créature mi-homme mi-poisson ! Le Yuemo agite des nageoires effilées comme des lames de rasoir dans votre direction...

YUEMO HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [17](#).

257

Vous touchez le Bol, caressant sa surface douce et polie, si fraîche... et brusquement incandescente ! Vous voulez retirer la main mais il est déjà trop tard : vous êtes carbonisé et vous tombez en cendres avant même que le dernier souffle de vie ne vous quitte...

258

Le grand temple de Traolé est une immense bâtisse, pleine d'une multitude d'autels et de sarcophages. Si vous possédez une Broche Ronde, rendez-vous au [130](#). Si le mot « soie » est écrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [334](#). Dans tous les autres cas, rendez-vous au [33](#).

259

Vous enjambez avec réticence le corps de l'hôte du Ver Géant et vous retournez sur vos pas en courant. Quand vous atteignez la croisée des tunnels, vous vous engagez dans l'autre passage. Rendez-vous au [284](#).

260

Vous apercevez bientôt les maisons aux couleurs criardes de Yenshu et Quan, tout excité, vous montre du doigt le toit en pente du grand temple qu'il a visité, ainsi que la tour du tribunal. Il y a peu de passants dans la rue, et ceux que vous croisez vous regardent avec méfiance. Le soleil est déjà bas dans le ciel : vous devez songer à trouver un endroit où passer la nuit. Il vous revient à l'esprit que vous avez un oncle éloigné qui vit ici mais, vu qu'il a toujours été considéré comme la brebis galeuse de la famille, vous ne savez pas trop quel serait son accueil. Ecrivez le mot « art » sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous quittez vos compagnons pour essayer de trouver votre oncle, rendez-vous au [145](#). Si vous restez avec eux dans une pension bon marché, rendez-vous au [61](#).

261

Vous attirez l'attention des mercenaires en gesticulant et en hurlant des insultes, puis vous détalez du campement à toutes jambes. Quelques flèches se fichent au sol autour de vous, mais vous parvenez à fuir. Malheureusement, ce n'est le cas d'aucun des fermiers. Votre belle tentative n'aura servi qu'à mettre les mercenaires sur leurs gardes... Rendez-vous au [131](#).

262

Vous entrez à nouveau dans la ville bourdonnante, en évitant avec soin les officiers de police et les patrouilles de Gardes du Dragon. Si vous cherchez une auberge, rendez-vous au [36](#). Si vous allez au temple, rendez-vous au [258](#). Si vous repartez par la porte Sud, rendez-vous au [99](#).

263

Vous tombez dans un profond sommeil et vous ne vous réveillez qu'à la nuit tombée. Vous marchez toute la nuit entre les arbres et, quand le jour se lève, vous avez atteint le sommet d'un monticule qui offre un vaste panorama sur la région. Un

sentiment de paix profonde vous emplit à la pensée que vous venez d'échapper à une vie entière d'esclavage. Vous êtes confiant, maintenant, qu'il ne sera pas difficile de trouver les îles. Rendez-vous au [18](#).

264

Une colonne de fumée s'élève d'un campement, à quelques kilomètres et, même à cette distance, il vous semble reconnaître les armures noires laquées des mercenaires. Si vous vous approchez en vous cachant, rendez-vous au [134](#). Si, au contraire, vous entrez d'un pas hardi dans le camp, rendez-vous au [390](#).

265

C'est un long corridor bordé de part et d'autre de cellules, et vous le remontez dans l'espoir de trouver vos amis. Hélas, à peine les avez-vous enfin dénichés que des cris vous parviennent de l'autre bout du couloir : une patrouille de gardes fonce droit sur vous. Vous cherchez fébrilement une issue par où vous enfuir, en vain. Bientôt, les gardes vous tombent dessus à bras raccourcis et vous frappent à coups de gourdin jusqu'à ce que mort s'ensuive.

266

L'homme vous fait signe de vous lever. « Je suis Kuang Gong, dit-il, et cette mine m'appartient. Si tu te conduis bien, tu auras une vie supportable et productive. Maintenant, rejoins ton unité de travail. Tu les trouveras en train de se reposer dans leur grotte-dortoir. » L'homme pointe le doigt vers l'un des orifices noirs qui percent le flanc de la falaise. En chemin vers la grotte, vous balayez le panorama du regard et vous remarquez que la mine est close sur trois côtés par des falaises à pic, toutes creusées de galeries. Derrière Kuang Gong, vous apercevez une belle villa, en bordure d'un lac traversé par de délicates passerelles. Dans la caverne, le groupe d'esclaves vous accueille sans enthousiasme. Ils vous expliquent que si vous trimez dur, vous obtiendrez des conditions de travail et une nourriture correctes, mais que si vous faites des difficultés, c'est toute l'unité

qui sera punie. Un coup de gong résonne, et vous gagnez tous une des galeries de la mine. Votre tâche consiste à attaquer la paroi à coups de pioche, tandis que les autres emportent les débris de pierres dans un chariot. Au bout d'une journée de travail, vous êtes trop épuisé pour pouvoir penser à autre chose qu'à dormir. La même chose se produit le lendemain, puis encore le jour suivant. Quand vous vous êtes enfin habitué à ce dur labeur, vous avez complètement perdu la notion du temps. Ajoutez 1 an à votre Age, 2 points à votre **ENDURANCE** permanente et 2 points à votre **FÉROCITÉ**. Si vous décidez de vous enfuir, rendez-vous au [216](#). Si vous préférez rester à la mine, dans l'espoir de gagner votre liberté en redoublant d'ardeur au travail, rendez-vous au [73](#).

267

Le corps du moine gît, inerte. Sous vos yeux, il se fait de plus en plus diaphane, jusqu'à disparaître complètement. Vous remarquez Meng, debout près de vous. « Par ici », dit-il en montrant du doigt un large corridor qui dessert la pièce, et donne sur une autre salle de taille égale. A peine entré, vous apercevez votre père, debout, qui tend les mains vers vous. « Tu peux le libérer en lui donnant ton bien le plus cher », dit Meng. Si vous décidez de lui donner votre bien le plus cher (soulignez l'objet choisi sur votre *Feuille d'Aventure*), rendez-vous au [387](#). Si vous préférez l'attaquer, rendez-vous au [117](#). Mais vous pouvez aussi l'ignorer et continuer d'avancer dans la pièce. Dans ce cas, rendez-vous au [209](#).

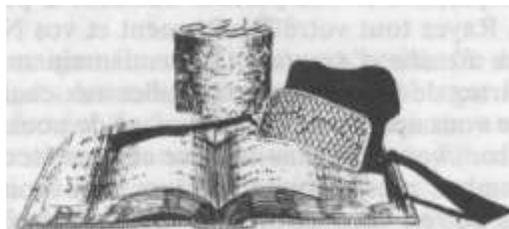
268

Le jeune homme vous dit que les îles du Levant ont beaucoup à apprendre des guerriers d'Hachiman en manière d'armes et de stratégie de combat. Il a observé certains de ces Samourais lors de leur récent passage en ville, et il a été époustouflé par leur maîtrise de soi et leur discipline. Vous lui demandez de vous en dire plus sur ces Samourais, mais tout ce qu'il veut vous

apprendre, c'est qu'ils sont repartis il y a environ une semaine, pour une destination qu'il ignore. Rendez-vous au [156](#).

269

Une fois que vous êtes tous tombés d'accord, Sunaï prend le relais pour veiller aux préparatifs du voyage. Vous parvenez à vous procurer des provisions ainsi que des lamelles de bois pour consolider les semelles de vos godillots. Et, par un vent frais, le lendemain matin, vous partez tous d'un pas alerte. Vous croisez bientôt le hameau abandonné que vous aviez vu en vous rendant à Yenshu. Aucun de vous ne se sent le cœur de retourner au village natal, vous continuez donc votre chemin. Le crépuscule tombe et les ombres s'allongent ; est-ce pour cela que vous n'apercevez pas le vieillard planté sur le sentier, immobile ? Vous lui rentrez presque dedans et vous le saluez, confus. Il toussote, remue sa barbe en gigotant, vous adresse une petite courbette puis tourne les talons et s'éloigne en vous faisant signe de le suivre. Vous voyagez plusieurs jours avec Maître Yao, sans apprendre grand-chose sur lui, hormis des détails anodins. Quand vous pensez que le vieillard est un peu fou ; vous ne sauriez trancher là-dessus, mais il est certain que Maître Yao, tout inoffensif qu'il soit, a un peu l'esprit ailleurs... Le temps passe, vous grandissez d'1 an (modifiez votre Age en conséquence). Vous arrivez finalement en vue de Traolé, la capitale de votre province. Yao vous dit qu'il va continuer vers les montagnes qui se dressent au loin, mais vos camarades sont impatients de découvrir la grande cité bourdonnante. Si vous choisissez d'accompagner Yao, rendez-vous au [227](#). Si vous prenez congé de lui pour gagner Traolé avec vos amis, rendez-vous au [86](#).



270

Vous dévalez la pente. Les cris de douleur redoublent d'intensité à mesure que vous approchez du campement. Si vous vous jetez à l'assaut des mercenaires, rendez-vous au [120](#). Mais si vous préférez détourner leur attention pour permettre à quelques villageois de s'enfuir, rendez-vous au [100](#).

271

A l'instant où vous allez passer devant le moine, il se lève et vous barre le passage, les mains tendues vers le ciel dans la posture d'une grue prête à l'envol. Brusquement, il se détend et attaque.

MOINE HABILITÉ: 7 ENDURANCE: 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [70](#).

272

Une langue monstrueuse surgit de l'obscurité, dardant ses énormes papilles baveuses vers vous.

LANGUE DU CESUCHOE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 12

Si vous n'avez pas d'arme pour vous défendre, votre Force d'Attaque est affaiblie de 4 points à chaque Assaut. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [337](#).

273

Vous faites demi-tour vers le sud, par la route des montagnes. Malgré votre impatience à infliger à votre ennemi le châtiment qu'il mérite, vous savez que vous devez prendre le temps de préparer la victoire. Inscrivez le mot « vers » sur votre **Feuille d'Aventure**. Si vous portez une robe rouge, rendez-vous au [129](#) ; sinon, rendez-vous au [235](#).

274

Quand la Bête de Cirque s'écroule sans vie sur le sable, vous entrevoyez l'occasion unique de faire une tentative de fuite : si vous bondissez dans la foule, vous parviendrez peut-être à vous y perdre. Vous déguisez vos intentions en faisant le tour de la piste, brandissant votre épée d'un geste triomphant sous les vivats des spectateurs excités. Et soudain, vous bondissez agilement dans les gradins, semant la panique autour de vous. Lancez 3 dés. Si le résultat est inférieur à votre total de **FÉROCITÉ**, rendez-vous au 84. Si le résultat est supérieur ou égal, rendez-vous au [196](#).

275

Votre réponse assurée déconcerte le bailleur d'énigmes qui vous jette un coup d'oeil soupçonneux en se grattant la tête, puis bredouille : « Euh... Oui... c'est ça... » En le regardant s'éloigner, vous êtes pris d'un doute : connaissait-il la réponse lui-même ? Vous repartez. Les semaines font suite aux jours. Vous grandissez bientôt d'1 an (modifiez votre Age en conséquence) et vous gagnez 1 point d'ENDURANCE permanente. Vous êtes parvenu à peu près à mi-chemin de Shoudu, lorsque vous entendez dire qu'une bande de guerriers d'Hachiman rôde dans le sud-est du pays. Si vous décidez de faire un détour pour chercher à les rejoindre, rendez-vous au [349](#). Si vous poursuivez votre route vers la capitale, rendez-vous au [289](#).

276

Alors que vous marchez le long du tunnel, vous êtes pris d'un soudain étourdissement. Le malaise passe au bout de quelques instants, et vous débouchez dans une salle, la grande salle d'un temple. Si votre visage est blanc comme craie, rendez-vous au [69](#). Sinon, rendez-vous au [139](#).

277

Le parfum des feuilles vous alanguit. Quand vous expliquez que ce sont des feuilles de mûrier et qu'on en fabrique un tissu très recherché. Vous allumez un petit feu et vous vous installez pour la nuit. Si vous décidez de monter la garde, rendez-vous au [141](#). Si vous vous allongez pour sombrer dans le sommeil, rendez-vous au [139](#).

278

Le père abbé déglutit. « C'est une honte que tu ne parviennes pas à mieux contrôler tes émotions », dit-il. Mais il vous permet tout de même de commencer à vous entraîner et vous assigne un maître en la personne de Tortue Volante, un moine petit et chauve. Tous les jours, Tortue Volante vous emmène dans le bois derrière le monastère, vous montre un tas de bois et vous dit de sauter sur chaque bûche jusqu'à la rompre. Vous rappez ensuite les morceaux de bois au monastère, où il va alimenter les fourneaux à la cuisine. Vous n'avez pas l'impression d'apprendre grand-chose sur les techniques de défense mais, quand vous protestez, Tortue Volante vous rembarre en criant. Les semaines et les mois passent. Vous grandissez d'1 an (modifiez votre Age en conséquence), et vous acquérez 4 points d'ENDURANCE permanente ainsi que 2 points d'HABILETÉ. Écrivez le mot « bois » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [300](#).

279

Vous vous redressez pour bondir sur le vieil homme, mais il devine votre intention et vous jette un Talisman de Papier à la figure. Ce dernier se colle à votre front et, comme le vieillard fait des gestes avec les mains, il se met à brûler. Une douleur terrible irradie votre corps tout entier, courant le long de votre colonne vertébrale. Le dernier son que vous entendez est une sorte de mélodie funèbre aiguë, puis les ténèbres se ferment sur vous.

280

Le magistrat coupe court à vos protestations d'un geste impérieux. Plongeant la main dans une coupe proche de lui, il prend une poignée de pièces et les jette au sol. Aussitôt, les officiers de police se précipitent sur vous en faisant tournoyer leurs gourdins. **Tentez votre Chance.** Si vous êtes **Chanceux**, rendez-vous au [105](#). Si vous êtes **Malchanceux**, rendez-vous au [12](#).

281

Si vous comptez partir vers le sud, rendez-vous au [249](#). Si vous préférez la direction du nord, rendez-vous au [295](#).

282

Le second détrousseur pousse un cri strident et s'affaisse sur le sol où, après quelques convulsions, il s'immobilise pour toujours. D'une des maisons voisines provient le grincement d'un panneau de bambous qu'on repousse. La lumière rougeoyante, au-dessus des toits, annonce le lever imminent du jour. Si vous décidez d'examiner les corps des deux truands, rendez-vous au [28](#). Si vous préférez vous enfuir de cette impasse et quitter la ville au plus vite, rendez-vous au [18](#).

283

Vous vous accroupissez, les leçons de Jian présentes à l'esprit : « Pas de moulinets alambiqués, pas de gaspillage d'énergie, tu cherches l'ouverture et tu l'exploites. » Mais votre adversaire est fort, lui aussi. Vous croisez le fer une douzaine de fois, sans que l'un de vous deux parvienne à prendre l'avantage. Et, comme il porte une armure, vous vous rendez compte que vous allez devoir ruser pour vaincre. Vous feignez un coup à la tête et vous lui faites un double croche-pied. Il tombe mais vous attrape la jambe et vous entraîne dans sa chute. Vous voici luttant tous deux au corps à corps sur la terre noire. Il roule sur vous et l'horrible masque démoniaque n'est plus qu'à quelques centimètres de

votre visage. Le soleil fait briller les cornes de son casque. Votre ennemi juré donne un violent coup de tête et vous sombrez pour toujours dans le néant...

284

De petits conduits débouchent dans le boyau principal dans lequel vous avancez, et vous vous retrouvez bientôt à patauger dans une gadoue nauséabonde. Vous apercevez une lumière de plus en plus forte devant : le bout du tunnel. Vous accélérez le pas et découvrez que l'entrée du tunnel surplombe la rivière qui traverse la ville. **Tentez votre Chance.** Si vous êtes **Chanceux**, rendez-vous au [113](#). Si vous êtes **Malchanceux**, rendez-vous au [2](#).

285

Vous forcez vos yeux dans l'obscurité et, soudain, vos cheveux se hérissent : la créature qui se tient devant vous - un ours, ou pire encore - grommelle et renifle en remuant la tête, pour finir par s'éloigner en traînant des pattes ! Vous vous remettez à marcher d'un pas prudent, l'œil aux aguets. Le sentier mène à une imposante porte taillée à flanc de montagne. Les deux battants de bois noir sont légèrement entrouverts. Si le mot « soie » est écrit sur votre **Feuille d'Aventure**, rendez-vous au [135](#). Sinon, rendez-vous au [241](#).

286

Alors que vous allez partir, vous remarquez un éclat d'or au pommeau de l'épée de Maître Yao. Quand vous l'interrogez à ce propos, il vous révèle qu'il s'agit de l'Épée Sacrée de Tsui, une arme redoutée par les démons. L'assassin de votre père portait un masque de démon, aussi vous semble-t-il normal de vous emparer de l'épée. Vous la passez à votre ceinture et vous sortez de la hutte. Lorsque vous vous battez avec l'Épée Sacrée, votre force d'Attaque sera augmentée de 2 points à chaque Assaut. Inscrivez cette formidable acquisition sur votre **Feuille d'Aventure** et rendez-vous au [295](#).

287

Un des officiers de police vous reconnaît pour vous avoir vu lors de votre précédente comparution. Vous n'avez pas le temps de vous élancer vers la porte qu'une bande de gardes se jettent sur vous, vous battent comme plâtre et vous lancent, endolori de partout, sur la terre battue d'une cellule. Le lendemain matin, dans la pâleur de l'aube, vous faites l'objet d'une exécution sommaire et anonyme. Et voilà la fin de votre quête et de votre vie.

288

Vous avancez par les digues, vérifiant de temps à autre que Quan est sûr du chemin. Vous arrivez bientôt en vue d'une chaîne de collines qui se dressent fièrement à l'horizon, brisant la monotonie de la plaine. Tout excité, Quan pointe du doigt vers les versants couverts de luxuriante verdure : « Yenshu est juste au sud de ces collines ! » s'exclame-t-il. A peine a-t-il prononcé ces paroles qu'un répugnant bruit de succion résonne dans un champ, sur la gauche : un hideux Ver de Boue tout couvert de bave et grand comme un homme se déplie de toute sa longueur et s'élance en dardant sa gueule aveugle dans la direction de Quan. Si vous n'intervenez pas, le Ver va s'abattre sur votre compagnon.

VER DE BOUE GÉANT HABILITÉ: 12 ENDURANCE: 6 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [357](#).

289

Le voyage se poursuit sans incident et vous parvenez enfin en vue de Shoudu. La ville s'étend sur des kilomètres de part et d'autre du large Fleuve Rouge. Au début, vous ne vous rendez pas compte de son étendue mais en approchant, vous constatez avec stupeur que votre village, les champs, les collines et les bois qui l'entourent, tiendraient sans peine à l'intérieur des remparts ! Vous traversez la majestueuse porte Nord et vous regardez autour de vous. Malgré le bourdonnement de la vie citadine,

plusieurs signes témoignent que la capitale a souffert de la guerre civile : les ruines noircies d'un immeuble, une patrouille de Gardes du Dragon qui surveillent les citoyens avec un mépris manifeste... Mais Shoudu n'en reste pas moins la villégiature terrestre du Roi-Dieu où, depuis toujours, chacun peut venir se plaindre au souverain en cas d'injustice grave. Si vous possédez une Plaque en Bois et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [302](#). Si vous voulez demander à être reçu par le Roi, rendez-vous au [202](#). Si vous préférez vous introduire clandestinement dans le palais, rendez-vous au [147](#).

290

Il y a une bonne cinquantaine de personnes entassées dans cet étrange bâtiment. De complexes mécanismes attendent, vacants, qu'on ait à nouveau, besoin d'eux et qu'une main experte les remette en route. Le chef des rebelles, une femme de fière allure qui dégage une forte énergie malgré son âge avancé, grimpe sur un cylindre de métal. Vous ne comprenez pas grand-chose à son discours, où reviennent souvent des allusions à « la grande vision de Marzaï » et au « gouvernement du Grand Conseil », mais l'enthousiasme qu'il déclenche est évident. Vous avancez vers les premiers rangs, alors qu'elle présente à l'assemblée un jeune homme du nom de Sui-Yan qui exhorte avec passion la foule à s'armer pour la lutte. Tous se mettent à crier : « A bas le Tyran ! » L'atmosphère est électrique et vous sentez la violence flotter dans l'air comme une brume de chaleur avant l'orage. Si vous voulez partir avant qu'il n'éclate, rendez-vous au [49](#). Si vous vous joignez aux rebelles pour crier avec eux, rendez-vous au [162](#).

291

A peine avez-vous porté le dernier coup que votre ennemi se volatilise dans une pluie d'étincelles. Un éclair de douleur vous traverse le crâne. Si vous aviez un Bol d'Argile, rayez-le de votre **Feuille d'Aventure** car il s'est dématérialisé. Ajoutez 4 points à votre total de **FÉROCITÉ**. Si votre visage est blanc comme craie,

rendez-vous au [69](#). Si vous portez une robe rouge, rendez-vous au [93](#).

292

Les officiers ricanent en voyant la piètre somme que vous offrez. Malheureusement, la corruption est un crime très grave, même pour si peu d'argent, vous êtes donc condamné à l'esclavage. On vous dépouille de tous vos biens (rayez-les de votre ***Feuille d'Aventure***) et quatre policiers vous emmènent. Au bout d'une longue semaine de voyage, vous parvenez à la mine où vous travaillerez désormais. Vous êtes dans un cirque de falaises grises, percées de trous noirs. L'écho des pioches résonne de paroi en paroi, et vous apercevez un groupe d'esclaves qui poussent un chariot plein de caillasse hors d'une galerie. Les officiers de police vous jettent au sol, tout ficelé, et s'en vont. Vous entendez des bruits de pas. Un homme trapu, vêtu de riches vêtements violets, s'est approché pour vous regarder. Il balaie un grain de poussière du revers de sa veste de brocart et tourne le coin de sa moustache en plissant le nez dédaigneusement. Rendez-vous au [266](#).

293

Les malédictions des prisonniers sifflent à vos oreilles tandis que vous les abandonnez à leur triste sort pour reprendre vos recherches. Au bout d'un moment, vous finissez par trouver la cellule de vos amis. Si vous les libérez, rendez-vous au [125](#). Si vous prenez le temps de discuter un peu d'abord, rendez-vous au [389](#).

294

Il vous rit au nez, sifflant comme un serpent. « Déguerpis, gamin, avant que je t'apprenne ce que c'est qu'un vrai mercenaire ! » Si vous l'attaquez maintenant, rendez-vous au [346](#). Si vous quittez le camp sans demander votre reste pour songer à un nouveau plan de vengeance, rendez-vous au [131](#).

295

Un matin, vous sortez enfin des montagnes, débouchant sur une vaste étendue de rizières qui s'étirent à l'horizon pour rejoindre un ruban argenté, scintillant de mille feux au soleil : la mer ! Si le mot « vers » est écrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [395](#). Sinon, rendez-vous au [264](#).

296

Vos camarades pensent que c'est à vous d'aller présenter le cas de votre village au magistrat de Yenshu. En effet, le tribunal n'autorise qu'une seule personne par affaire, et Sunaï affirme avec insistance que vous êtes le meilleur orateur du groupe. Comment pourriez-vous refuser? Vous voici dans les rues de Yenshu, vous dirigeant vers le palais de justice. Rendez-vous au [176](#).

297

Lorsque vous vous représentez au tribunal, une semaine plus tard, on vous fait entrer dans une grande salle d'audience rortde et vous recevez l'ordre de vous agenouiller aux pieds d'un grand trône. Un personnage corpulent, flottant dans des draperies de soie et de brocart, avance alors dans la pièce à pas lents, le nez dressé avec suffisance vers le plafond. Il s'assied sur le trône et déclare qu'il est Pantu, le Conseiller officiel de Sa Majesté. Il écoute votre histoire sans laisser paraître la moindre émotion, puis il hoche la tête et fait signe à un garde. Sur ces entrefaites, il quitte la salle sans un mot. Le garde vous emmène par un étroit couloir et vous pousse soudain dans une cellule sombre, claquant et verrouillant la porte en toute hâte derrière vous. « Drôle de justice », songez-vous avec amertume. Au fil des jours qui suivent, vous en apprenez bien plus que vous ne l'auriez jamais souhaité sur Pantu, le Conseiller du Roi, et sur ses appétits sadiques. Vous mourrez au cours de ses expériences, d'une mort cruelle et douloureuse.

298

L'autre personnage porte la robe rouge des moines. Dès qu'il vous aperçoit, il s'accroupit et, avec une agileté que vous n'auriez pas soupçonnée, il se propulse à votre assaut. Un voile noir vous couvre aussitôt les yeux. Lorsque vous reprenez connaissance, deux moines sont penchés sur vous, l'air inquiet. Vous n'êtes plus dans les tunnels. « Je suis Jade Sec, dit l'un d'eux. Bienvenue au monastère de Baô-Tchou. » Jade Sec vous explique que vous vous êtes retrouvé sans le savoir au beau milieu d'un combat entre monastères. Si vous le remerciez de sa gentillesse et quittez le monastère, rendez-vous au [249](#). Si vous lui demandez à être pris comme moine, rendez-vous au [109](#).

299

Vous faites remarquer à vos compagnons que le meilleur sort auquel vous puissiez aspirer, les uns et les autres, est de vous reconstruire une vie ici. A contrecœur, ils reconnaissent que vous avez raison. La gorge nouée, vous vous séparez, partant chacun en quête d'un travail et d'un toit dans la grande ville. Rendez-vous au [328](#).

300

Vous êtes convoqué devant l'assemblée des moines les plus importants dans la hiérarchie du monastère de Baô-Tchou. Jade Sec vous explique que vos qualités exceptionnelles vous valent d'avoir été choisi pour représenter le monastère dans une mission délicate : il s'agit de récupérer une relique sacrée, un calice qui aurait appartenu au grand prophète d'Ara des temps jadis, Shazi. La relique est cachée dans le royaume des profondeurs, un monde mystérieux plein de dangers cachés. Les moines vous escortent jusqu'aux portes de marbre noir qui marquent l'entrée du royaume et vous souhaitent bonne chance. Rendez-vous au [399](#).

301

A la lumière vacillante de la torche, vous distinguez plusieurs tunnels qui s'enfoncent dans des directions différentes et qui sont tous trop étroits pour s'y faufiler. Vous continuez à marcher et vous parvenez à hauteur d'un escalier qui monte, sur la gauche. Sondant la pénombre, vous distinguez un personnage en robe rouge en haut des marches, qui pose sur vous le regard de deux yeux très noirs, se détachant avec un contraste troublant d'un visage blanc comme craie. L'homme se met à descendre les marches. Si vous tournez les talons pour fuir en courant, rendez-vous au [215](#) Si vous attendez de voir ce qui va se passer, rendez-vous au [90](#). Enfin, si vous attaquez la créature sans autre forme de préambule, rendez-vous au [182](#).

302

Vous vous présentez à l'entrée du palais et vous montrez la Plaque de Bois. Le dignitaire vous examine avec méfiance mais, lorsque vous déclarez fièrement que vous êtes l'agent personnel de l'ambassadrice Keiko, il vous laisse entrer en maugréant. Vous traversez la cour et vous gagnez le principal corps de bâtiment du palais, puis vous franchissez les imposantes portes de jade de la Grande Salle. Consultez votre *Feuille d'Aventure*: si les mots « soie » ou « magie » sont inscrits, ou si vous disposez de Talismans de Papier, rendez-vous au [11](#). Autrement, rendez-vous au [383](#).

303

Lancez 2 dés. Si le résultat est inférieur à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [88](#). S'il est supérieur ou égal, rendez-vous au [190](#).

304

Vous vous retrouvez bientôt dans les rues de Traolé. Augmentez vos totaux de **CHANCE** et d'**HABILITÉ** de 1 point. Dans la mesure où vous venez de vous enfuir de prison, vous jugez préférable de quitter la ville au plus vite. Si vous décidez de partir vers le nord, rendez-vous au [81](#) ; si vous optez pour le sud, rendez-vous au [99](#).

305

Un brouillard rouge sang envahit votre esprit, tandis que vous regardez le corps de votre ennemi. Les mercenaires attendent en silence de voir ce que vous allez faire. Si vous crachez sur la dépouille du chef mort avant de tourner les talons, rendez-vous au [206](#). Si vous voulez revêtir l'armure et le masque de votre ennemi et prendre le commandement des mercenaires, rendez-vous au [72](#).

306

L'homme tend le bras pour faire un geste. Vous lui attrapez la main et vous tirez d'un coup vif. Il tombe avec une expression de surprise presque comique sur le visage. Vous bondissez et vous balayez les alentours du regard, cherchant par où vous enfuir. Une riche villa se trouve au bord d'un lac traversé par de ravissantes passerelles. Derrière se dresse la sinistre montagne grise, dont les flancs percés de galeries dessinent un cirque qui vous encercle sur trois côtés. Une route poussiéreuse s'enfonce par le quatrième côté, et vous y voyez le mercenaire qui s'éloigne à cheval. Lorsque vous retournez la tête, quatre hommes sortent de la villa et pointent leurs arbalètes vers vous. L'homme que vous avez jeté au sol se relève et époussette ses riches habits. Il paraît très calme. « Mauvais début, esclave ! cingle-t-il d'une voix glaciale. Ce n'est pas une bonne idée de manquer à tel point de courtoisie envers Kuang Gong, ton hôte. Maintenant, va rejoindre ton unité de travail dans cette galerie. » Il pointe le doigt vers une des grottes à flanc de montagne, où un groupe

d'esclaves en sueur vient de s'engouffrer en poussant un chariot vide. Votre **FÉROCITÉ** augmente de 2 points. Si vous gagnez la grotte, rendez-vous au [101](#). Si vous essayez de discuter, rendez-vous au [183](#).

307

Les portes s'ouvrent en douceur sur un couloir à l'éclairage tamisé. Des torches brûlent aux murs et, à leur lumière vacillante, vous distinguez trois tunnels. « Un fardeau pèse sur tes épaules, dit Meng. As-tu deviné où nous sommes ? » Si vous choisissez le tunnel :

De gauche	Rendez-vous au 58
De droite	Rendez-vous au 193
Du milieu	Rendez-vous au 158

308

Vous transpirez à grosses gouttes sous l'effort, mais votre adversaire vous surpasse de beaucoup. Il vous tord le bras jusqu'à ce que vos yeux s'emplissent de larmes, puis il lâche prise. « Tu n'es pas assez fort pour être un mercenaire, dit-il, tu n'es encore qu'un enfant ! » Il s'éloigne, vous laissant à frotter votre bras endolori. Rendez-vous au [197](#).

309

Vous n'avez pas de mal à trouver le tribunal, et vous vous retrouvez debout dans la grande cour comme tant d'autres, à attendre votre tour. Si votre visage est tatoué, rendez-vous au [205](#). Si le mot « bâton » est écrit sur votre **Feuille d'Aventure**, rendez-vous au [287](#). Dans tous les cas, rendez-vous au [361](#).

310

Les mercenaires poursuivent leur voyage vers le sud et vous continuez de les suivre à distance. Au bout de plusieurs semaines, vous surprenez un cavalier qui entre dans le campement et passe quelques minutes dans la tente du chef des mercenaires. Quand il ressort, vous remarquez qu'il porte le symbole du poing d'or sur sa livrée. Peu après, les mercenaires lèvent le camp et se remettent en route. Ils chevauchent bon train maintenant, et vous êtes vite semé. Pendant deux jours, vous arrivez à suivre leur piste en vous renseignant auprès des fermiers, ensuite vous perdez définitivement leur trace. Vous voici sans but et seul dans un pays inconnu. Le plus sage est de gagner la première ville. Des paysans vous indiquent le chemin de Shoudu, la splendide capitale des îles du Levant. Vous grandissez d'1 an (modifiez votre Age en conséquence) et vous acquérez 1 point supplémentaire d'ENDURANCE permanente. Rendez-vous au [289](#).

311

Vous assommez sans peine le gardien, qui ne s'attendait pas du tout à votre attaque. Après vous être emparé de son Trousseau (inscrivez-le dans la case Équipement), vous sortez de votre cellule. Si vous vous enfuyez de la prison sans tarder, rendez-vous au [59](#). Si vous décidez de jeter d'abord un coup d'oeil aux autres cellules, rendez-vous au [178](#).

312

Vous détachez les chevaux, vous mettez le feu à une tente voisine, puis vous vous cachez derrière une autre. Quand les mercenaires se réveillent, alertés par les flammes, ils se précipitent tous pour éteindre l'incendie et vous profitez de la confusion pour libérer les fermiers. Mais, au moment où vous allez quitter le campement, un mercenaire à moitié endormi sort d'une tente, juste en face de vous.

MERCENAIRE HABILITÉS. 7 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur en moins de 10 Assauts, rendez-vous au [6](#).
Si vous vous battez toujours après 10 Assauts, rendez-vous au [206](#).

313

Vous apercevez l'espace d'une seconde un museau qui palpite et l'éclair jaune de deux prunelles, puis une lourde patte s'abat sur vous. La gorge assaillie par une forte odeur fauve, vous perdez connaissance. Lorsque vous revenez à vous, le jour se lève. Votre **FÉROCITÉ** s'est accrue de 2 points. Vous regardez le sentier avec nostalgie, mais la peur qui vous serre l'estomac l'emporte et vous redescendez vers la piste. Il n'y a plus trace du moine que vous aviez vu hier. Rendez-vous au [295](#).

314

Vous arrivez au port avant que le navire n'ait pris la mer et le capitaine vous accueille avec joie dans son équipage. Le bateau lève l'ancre et vous voici bientôt cinglant vers la haute mer. Une foule d'aventures vous attendent, mais celle-ci s'achève : vous ne vengerez jamais votre père.

315

Vous abandonnez le corps de l'ivrogne dans le caniveau. Si vous cherchez à entrer en contact avec les rebelles par un autre moyen, rendez-vous au [24](#). Si vous partez vers le nord, rendez-vous au [140](#).

316

Vous faites remarquer au m^àgistrat que les hommes qui ont saccagé votre village étaient des mercenaires et non des bandits et que, à cause d'eux, les paysans ne pourront pas payer leurs impôts sur le riz. « Assez d'impertinences ! aboie l'homme de loi, excédé, retourne à ton village et disparaïs de ma vue ! » Si vous

lui obéissez, rendez-vous au [10](#). Si vous refusez d'obtempérer, rendez-vous au [280](#).

317

Vous dégainez l'Épée Sacrée. Un murmure parcourt les rangs des mercenaires. « Attends ! s'exclame le chef, montre voir cette épée ! » En un quart de seconde, il s'approche et vous arrache l'arme des mains. « Beaucoup trop belle pour un crétin de ton espèce ! » commente-t-il d'un ton sincère. Rendez-vous au [206](#).

318

Vous vous élancez en avant mais, d'un geste leste, un des personnages vous attrape par le bras et vous renverse au sol où, malgré vos efforts pour vous défendre, un autre vous assomme d'un coup sur la tête. Rendez-vous au [188](#).

319

La route brille d'un éclat plus soutenu et le parfum capiteux des feuilles vous donne l'impression que le monde autour de vous respire et vit, comme si c'était une extension de votre propre corps. De part et d'autre de la route, des formes se meuvent dans l'obscurité, des formes tordues d'où s'échappent en voletant des feuilles parfumées. Une créature aux relents musqués ondule vers vous, et la lueur redouble d'intensité. La bête immense se dresse en dardant la tête, pareil à un Ver de Boue d'une invraisemblable beauté. Elle vous cherche de ses yeux aveugles, vous appelle d'une voix mélodieuse que vous percevez secrètement dans votre tête. Si vous tentez de résister à l'attraction de la créature, lancez 2 dés. Si le résultat est inférieur à votre total de **FÉROCITÉ**, rendez-vous au [64](#). Si le résultat est supérieur ou égal, rendez-vous au [106](#). Si vous vous laissez aller à ce charme magnétique, rendez-vous au [194](#).



320

Un moine entre. Il n'a pas, comme vous, le visage grimé, et il vous regarde avec surprise puis ressort sans un mot. Quelques minutes plus tard, il revient accompagné du père abbé, Jade Sec. « Tu reviens visiblement du Pays des Racines, dit ce dernier. Tu te trouves maintenant au monastère de Baô-Tchou. Bien que tu n'appartiennes pas à notre secte, nous pouvons t'offrir l'hospitalité. » Si vous restez seulement quelques jours avant de reprendre la route pour Traolé, rendez-vous au [249](#). Mais, si vous souhaitez vous joindre à l'ordre des moines de Baô-Tchou, vous devez enlever la peinture blanche de votre visage. Notez ce changement sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [109](#).

321

Il rit d'un rire sans joie : « J'admire ta présomption, persifle-t-il, mais je te conseille de revenir te mesurer à moi quand tu en auras les moyens et le courage ! » Tant de mépris vous fait bouillir de colère ! Lancez 3 dés. Si le résultat est inférieur à votre total de **FÉROCITÉ**, rendez-vous au [346](#). Si le résultat est supérieur ou égal à votre total de **FÉROCITÉ**, rendez-vous au [254](#).

322

A l'intérieur du nuage de poussière, des hommes et des femmes crient et s'agitent avec des gestes désespérés, et vous voyez qu'ils sont talonnés par une rangée de soldats. Soudain, le nuage est sur vous et vous voici pris dans la mêlée. Vous cherchez les autres du regard, mais ne distinguez que de vagues silhouettes.



322 *Deux mains de fer se referment sur vos épaules
et vous retournent comme une crêpe.*

Deux mains de fer se referment sur vos épaules et vous retournent comme une crêpe. Courage, ce guerrier en armure n'est pas un poids plume !

GARDE DU DRAGON HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [71](#). Si votre **ENDURANCE** tombe à 1, rendez-vous au [159](#).

323

Sans vous laisser le temps de réagir, deux Samourais vous frappent, chacun d'un côté. Leur attaque simultanée est si bien coordonnée qu'elle vous laisse absolument sans défense. Heureusement, leurs lames sont tranchantes et la mort vient vite...

324

Il agit à une telle vitesse que vous ne suivez pas très bien ce qui se passe. Vous pariez un coup d'un revers de bras mais, l'instant d'après, une violente douleur à la nuque vous engourdit jusqu'au bout des membres. Vous vous rappelez avoir entendu parler de la technique de combat dite du Cobra qui Frappe, technique nécessitant une telle maîtrise que seuls quelques experts la possèdent. Marzaï, l'ancien moine et révolutionnaire qui a aidé à faire venir le Roi Meyor au pouvoir, est du nombre. Tandis que des Gardes Royaux traînent votre corps paralysé vers les geôles, vous maudissez le sort qui a voulu que votre défaite soit l'œuvre d'un moine de Baô-Tchou. Telle est la fin, ironique et cruelle, de votre aventure.

325

Vous vous accroupissez derrière une digue et vous retenez votre souffle. L'homme à cheval s'arrête dans un nuage de poussière. « Venez par ici, espèces de petits rats ! » crie-t-il avec un accent guttural. Il saute de selle, faisant cliqueter son harnais. C'est le moment où jamais d'attaquer. Vous bondissez de votre cachette

et vous vous élancez vers le mercenaire en brandissant votre bonne Épée de Bois. Lancez 2 dés. Si le résultat est inférieur à votre total de **FÉROCITÉ**, rendez-vous au **54**. Si le résultat est supérieur ou égal, rendez-vous au **234**.

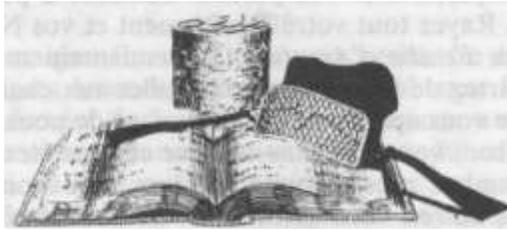
326

Le tunnel se rétrécit et la lueur émise par les parois baisse. Sous vos pieds, le sol se fait mou et spongieux. Vous entendez une sorte de pulsation qui provient, semble-t-il, d'au-dessus de votre tête. Soudain, le tunnel tout entier se met à bouger ! La voûte se resserre et vous vous rendez compte avec effroi que vous êtes en train d'avancer à l'intérieur du gosier d'un monstre géant ! Si vous l'attaquez, rendez-vous au **272**. Si vous disposez d'une torche et que vous souhaitiez vous en servir, rendez-vous au **104**. Si vous faites demi-tour pour fuir à toutes jambes, rendez-vous au **359**.

327

« Tu dois d'abord trouver le coupable, dit Meyor. J'hésite à recourir aux techniques de mon père, mais je crois que la situation l'exige. Visualise ton ennemi ! » Vous vous concentrez sur l'image de l'homme au masque démoniaque, sous le regard de Meyor qui vous fixe en émettant une seule note, basse et continue. Le masque devient de plus en plus grand, il envahit votre esprit et bientôt... Vous voici dans le campement des mercenaires. Votre ennemi sort de sa tente et tombe nez à nez avec vous. « Par tous les diables, s'écrie-t-il, qui donc es-tu ? » « Je suis la voix de ta conscience », répondez-vous. La main du mercenaire se porte vers son fourreau, mais l'épée au pommeau d'or est plus rapide, et l'homme au masque contemple avec horreur le moignon sanglant de sa main... Il pousse un cri de bête égorgée et porte la main gauche à l'épée. Vous brandissez votre lame pour lui porter le coup de grâce mais, avant que vous n'ayez pu frapper, le mercenaire fait mouche et vous transperce le cœur. A travers un brouillard, vous apercevez votre ennemi qui s'écroule lui aussi sur le sol rouge de sang, dans les affres de

l'agonie. Vous avez vengé votre père, mais vous payez cette vengeance de votre vie.



328

La chance vous sourit : vous trouvez bientôt une ouverture auprès d'un marchand de paniers qui tient boutique dans les parages. Son fils est parti à l'armée et il a besoin de quelqu'un pour l'aider. Vous vous adaptez facilement à votre nouveau cadre de vie et vous acquérez vite assez de savoir-faire pour être utile au commerçant. Vous grandissez d'1 an (modifiez votre Age en conséquence) et vous acquérez 3 points d'ENDURANCE permanente.

Au bout de plusieurs mois de travail, vous avez mis 10 Pièces d'Or de côté. Lorsque le marchand de paniers apprend que son fils a été tué, vous vous rendez compte que vous allez devoir décider si vous restez auprès de lui comme apprenti (rendez-vous au [78](#)) ou si vous tentez d'accomplir la mission que vous vous étiez donnée : venger votre père et retrouver votre mère. Si tel est votre choix, rendez-vous au [138](#).

329

Au bout d'un moment, les horribles cris se taisent. Après s'être bien amusés, les mercenaires retournent à leur tâche : fourbir les armes et astiquer les armures, préparer la nourriture, s'entraîner au combat. Plusieurs d'entre eux se postent en sentinelle à la lisière du campement. Si vous vous éloignez sans vous faire remarquer pour mettre sur pied une nouvelle stratégie, rendez-vous au [131](#). Si vous tentez de vous introduire dans le campement des mercenaires, rendez-vous au [206](#).

330

A bout de forces, vous éclatez en sanglots et vous avouez que vous êtes coupable. Le magistrat vous interroge sur les détails de votre complot mais vous êtes, bien sûr, incapable de répondre. Cela n'arrange pas votre cas et vous êtes condamné à l'esclavage à vie. On vous dépouille de tous vos biens (rayez-les de votre *Feuille d'Aventure*) et quatre policiers vous emmènent. Au bout d'une longue semaine de voyage, vous parvenez à la mine où vous travaillerez désormais. Vous êtes dans un cirque de falaises grises, percées de trous noirs. L'écho métallique des pioches résonne de paroi en paroi, et vous apercevez un groupe d'esclaves qui poussent un chariot plein de caillasses hors d'une galerie. Les officiers de police vous jettent au sol, tout ficelé, et s'en vont. Vous entendez des bruits de pas. Un homme trapu, vêtu de riches vêtements violets, s'est approché pour vous regarder. Il balaie un grain de poussière du revers de sa veste de brocart et tourne le coin de sa moustache en plissant le nez avec mépris. Rendez-vous au [266](#).

331

La créature se contorsionne à plusieurs reprises, puis se met à fondre à toute vitesse jusqu'à ce qu'il ne subsiste plus rien que le corps d'un homme ordinaire. Vous le laissez là où il est et vous reprenez votre route. Au bout de quelques minutes, le tunnel s'élargit, pour finir par déboucher sur une pièce ronde. Un genre de trottoir en fait tout le tour et, juste en face de vous, un large escalier s'enfonce vers les profondeurs. Si vous décidez de retourner sur vos pas, rendez-vous au [259](#). Si vous choisissez de traverser la pièce pour emprunter l'escalier, rendez-vous au [399](#).

332

Vous n'avez qu'une vague idée de la direction à prendre, et le soleil est déjà bas dans le ciel... Vous avez dû rester sans connaissance plus d'une heure. Quand la nuit tombe, vous êtes toujours au beau milieu des rizières. Une chaîne de collines se

dresse dans la plaine à quelques kilomètres et il vous semble que Yenshu se trouve par là, mais il est trop dangereux de voyager le long des sentiers des rizières la nuit. Vous choisissez un coin pas trop boueux et vous vous préparez à une nuit à la belle étoile des plus inconfortables. Lancez 2 dés. Si le résultat est inférieur à votre total de **FÉROCITÉ**, rendez-vous au [204](#). Si le résultat est supérieur ou égal à votre **FÉROCITÉ**, rendez-vous au [46](#).

333

Meng hoche tristement la tête. Le chef des mercenaires s'approche alors de vous et dégaine son épée. Si vous vous campez sur votre position, attendant de voir ce qu'il va faire, rendez-vous au [369](#). Si vous préférez l'attaquer, rendez-vous au [352](#).

334

A peine avez-vous franchi le seuil du temple que votre boîte crânienne se met à vibrer douloureuse- | ment. Tout tourne autour de vous et vous avez l'impression, à travers le brouillard qui vous voile les yeux, que les moines vêtus de rouge vous regardent d'un drôle d'air. Ils vous entourent et vous mènent dans une petite infirmerie, à côté du temple. La douleur se calme, et les moines vous examinent en faisant brûler de l'encens et en psalmodiant des incantations. Finalement, l'un d'eux prend la parole : « Tu es victime d'une terrible malédiction, dit-il, ton corps abrite désormais l'esprit d'un Ver à Soie Géant. Cette créature va peu à peu s'emparer de toi, jusqu'au moment où elle te dévorera pour apaiser sa faim insatiable. Nous pouvons t'exorciser, mais il faut que tu veuilles vraiment que nous retirions le Ver Géant. De plus, c'est risqué : tu ne survivras peut-être pas très longtemps une fois que nous aurons extirpé l'esprit, car il a déjà sapé beaucoup de tes forces et attaqué tes fonctions vitales. » Si vous acceptez de subir l'exorcisme, rendez-vous au [95](#). Si vous refusez, rendez-vous au [8](#).

335

Après une semaine entière à sillonner la ville en quête de pistes, vous êtes tous exténués. Vous avez entendu toutes sortes de récits sur la guerre civile, mais aucun qui soit utile. Personne ne sait s'il faut soutenir le Roi ou les usurpateurs, mais les mercenaires que vous recherchez étaient vraisemblablement à la solde des enfants de Dezunvial. Si vous décidez de partir vers le nord, vous éloignant de la zone des combats, rendez-vous au [269](#). Si vous préférez prendre la direction du sud, où les combats font rage, rendez-vous au [14](#). Mais vous pouvez aussi chercher un emploi dans la ville. Rendez-vous au [299](#) dans ce cas. Enfin, il reste la solution de retourner à votre village en vous rendant au [219](#).



336

L'homme que vous avez rencontré à l'auberge met plusieurs heures à se présenter à la porte Nord. Il est vêtu d'une tenue de voyage et porte une épée au côté. Vous vous enfoncez dans les montagnes du Crâne d'Or et vous marchez plusieurs longues journées. Votre compagnon parlant peu, vous progressez bon train. Et un jour, au détour d'un sentier, vous apercevez à l'horizon la mer, par-delà les rizières qui s'étendent au pied des montagnes. Plus près, une volute de fumée qui s'élève dans le ciel indique la présence d'un campement. Votre compagnon vous apprend que c'est celui des mercenaires. L'estomac noué, vous le suivez jusqu'au village de tentes. Il entre avec naturel et salue les mercenaires. Soudain, votre cœur fait un bond : l'homme au masque démoniaque, le chef des mercenaires tant haï, vient de

sortir d'une tente ! Pas d'erreur, vous êtes au bon endroit ! Votre compagnon de voyage vous présente comme une nouvelle recrue. Rendez-vous au [123](#).

337

Un liquide infect jaillit de la langue tandis qu'elle se rétracte dans les profondeurs obscures du gosier, et vous êtes éjecté dans un borborygme violent et nauséabond. Le **Cesuchoe** referme la gueule en claquant des mâchoires et se retire vers le fond du tunnel. Vous essuyez un peu de la bave visqueuse qui vous recouvre le visage, et vous reprenez le tunnel en sens inverse. Augmentez votre total de CHANCE de 1 point et inscrivez le mot « vert » sur votre **Feuille d'Aventure**. Rendez-vous au [42](#).

338

Le moine vous ignore et vous vous engagez tranquillement dans le sentier. A mesure que vous avancez, les ombres s'allongent, et vous n'êtes pas arrivé bien loin que, déjà, de profondes ténèbres vous enveloppent. Des nuages masquent la lune, vous distinguez donc à peine le tracé du sentier. Devant vous, un bruissement chiffonne l'air, suivi d'un horrible cri. Si vous vous armez de courage pour continuer d'avancer, rendez-vous au [128](#). Si vous rebroussez chemin à toutes jambes, rendez-vous au [207](#).

339

Le vieillard vous regarde ramasser vos affaires en hochant tristement la tête, mais il ne fait rien pour vous retenir. Après avoir traversé les montagnes en mettant le cap sur le sud, vous vous retrouvez une fois de plus en lisière de Traolé. Si vous voulez continuer vers le sud sans entrer dans la ville, rendez-vous au [99](#). Si vous décidez de gagner Traolé, rendez-vous au [235](#).



340

Vous êtes chassé de la première auberge où vous vous présentez dès que les patrons apprennent que vous êtes sans le sou. Dans cette ville, on s'intéresse plus aux écus trébuchants qu'aux gens ! Si vous décidez d'aller au temple, rendez-vous au [258](#). Si vous préférez quitter cette ville par la porte Nord, rendez-vous au [45](#).

341

Vous tirez l'épée du fourreau et vous la brandissez fièrement. Meng applaudit d'admiration. « Cette épée est intimement liée à ton destin, s'exclame-t-il, vois comme elle brille ! » Effectivement, la lame scintille d'un éclat doré, qui s'éteint soudain, emportant avec lui l'arme elle-même : plus trace de l'épée ni du fourreau ! Tous deux se sont dématérialisés. Perplexe, vous remontez le boyau avec Meng. Si vous choisissez :

Les doubles portes Rendez-vous au [230](#)

Le tunnel d'en face Rendez-vous au [58](#)

Le boyau sur la droite Rendez-vous au [158](#)

342

La panique est générale. Dans la mêlée, vous vous retrouvez coincé sous une des grosses dents d'engrenage de l'étrange machine. Un Garde du Dragon s'en aperçoit et baisse un levier avec un ricanement sadique. Le rouage vous attire vers le centre. Vous résistez, vous tentez à tout prix de vous dégager, mais le mécanisme est trop puissant... Vos rêves de vengeance finissent comme vous : implacablement broyés.

343

Au fil des jours, vous vous habituez au rituel immuable de la vie monacale. Vous grandissez d'1 an (modifiez votre Age en conséquence), vous acquérez 2 points d'ENDURANCE permanente et vous perdez 1 point de FÉROCITÉ. A la fin de l'année, le père abbé vient vous voir et vous demande où vous en êtes. Si vous répondez que tout va bien, rendez-vous au [199](#). Si vous exprimez le souhait d'être initié aux arts martiaux, rendez-vous au [278](#).

344

D'un mouvement souple et tournant, vous vous libérez de l'emprise de l'homme. Il vous toise alors avec mépris : « Tu te bats comme un moine, persifle-t-il, on sent que tu es animé par une bonne cause ! » Sur ces mots, il tire un poignard de sa ceinture.

JEUNE TRUAND HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 5

Si vous n'avez pas d'arme, vous allez devoir réduire votre Force d'Attaque de 4 points par Assaut. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [201](#).

345

Une fois de plus, vous repartez par les sentiers des rizières en direction des collines. La chaleur du soleil sur votre visage vous remonte le moral, même si vos bras et jambes sont tous courbatus de la nuit que vous venez de passer. Rendez-vous au [226](#).

346

Choisissez la façon dont vous souhaitez attaquer le mercenaire. Vous ne pouvez adopter une stratégie que si vous disposez de l'arme requise, ou si le mot mentionné est bien inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous utilisez la « magie », rendez-vous

au [22](#). Si vous prenez les techniques de combat du cirque (« cirque »), rendez-vous au [283](#). Si ce sont les arts martiaux (« grue », « bois » ou « araignée »), rendez-vous au [154](#). Vous pouvez aussi utiliser une arme, épée de bois, éperon ou gourdin. Dans ce cas, rendez-vous au [66](#). S'il s'agit de l'Épée Sacrée de Tsui, rendez-vous au [382](#). Enfin, si vous possédez seulement un bâton ou un couteau de moine, rendez-vous au [203](#).

347

Vous finissez par trouver un endroit sec assez grand pour vous y allonger tous, et vous vous installez pour la nuit. Le lendemain matin, vous vous remettez en route sans tarder. Il n'y a plus trace des feuilles qui voletaient hier dans l'air du soir, pas plus que des arbres dont elles auraient pu se détacher. Encore une énigme... Rendez-vous au [368](#).

348

C'est un homme, revêtu de la robe rouge des moines. Il s'approche vers vous avec l'étonnante agilité d'une araignée. Soudain, sa main se déplie à une vitesse fulgurante et vous frappe à la tête. Tout devient noir. Rendez-vous au [188](#).

349

Vous trouvez rapidement les guerriers : la rumeur de leur présence a gagné les communautés locales et plusieurs paysans sont à même de vous fournir des indications. Caché dans un taillis, vous épiez un petit groupe de guerriers armés jusqu'aux dents qui avancent le long de la route. Ils sont une demi-douzaine et escortent une chaise à porteurs fermée. Si vous les abordez pacifiquement, rendez-vous au [111](#). Mais vous pouvez choisir de leur tendre une embuscade et recourir à la force (pour cela, vous devez posséder l'Épée d'Or ou avoir un des mots suivants inscrits sur votre *Feuille d'Aventure*: « cirque », « grue », « araignée », « épée », « bois »). Dans ce cas, rendez-vous au [87](#). Si vous leur tendez une embuscade en usant de magie,

rendez-vous au [394](#). Enfin, vous pouvez les ignorer et continuer votre route vers Shoudu en vous rendant au [289](#).

350

L'homme vous raconte comment, ces dernières années seulement, des mercenaires ont fait leur apparition dans les îles du Levant. La plupart sont d'anciens miliciens qui se sont enrôlés pour aider les autorités à régler le problème croissant du banditisme. Là-dessus, il change de sujet. Rendez-vous au [156](#).

351

Vous regagnez la pension où vos camarades vous attendent. Ils vous regardent entrer avec des yeux pleins d'espoir, mais votre air abattu leur retire vite toute illusion. Vous passez les heures qui suivent à discuter de toutes les possibilités envisageables. Sunaï estime que le mieux à faire est de partir pour Traolé, la capitale de la province, et de s'adresser aux autorités locales. Quan, qui avait auparavant une telle foi dans le magistrat, désapprouve le plan de Sunaï avec, comme argument, qu'il est maintenant clair qu'il n'y a rien à faire. Il suggère donc de ne rien faire. Il vous semble vous rappeler que le monastère de Baô-Tchou, dont votre père vous a parlé en rendant son dernier souffle, se trouve au nord de la province, après Traolé. Une fois de plus, vos compagnons s'en remettent à vous pour trancher. Si vous décidez de partir seul pour Traolé, rendez-vous au [67](#). Si vous préférez aller avec vos compagnons, rendez-vous au [165](#). Mais vous pouvez aussi tenter de retrouver la piste des mercenaires. Dans ce cas rendez-vous au [223](#).

352

Avec un cri haineux, vous attaquez le guerrier au masque démoniaque.

CHEF DES MERCENAIRES HABILITÉ: 12 ENDURANCE: 18 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [291](#).

353

Les rues se vident rapidement. Vous errez à la recherche d'un abri pour la nuit, mais personne n'est disposé à écouter ne serait-ce que vos préambules, et vous finissez par être obligé de dormir dans une impasse sordide. Des gardes vous réveillent à grands coups de pied dans les côtes et vous traînent en hurlant dans la rue. Vous êtes séparé de vos amis et jeté dans une cellule infecte. Rendez-vous au [243](#).

354

A ce moment-là, un esclave sort d'une tente, chargé de coupes et de bols et vous le reconnaissez : c'est le petit Hani ! Ses yeux se posent sur vous et, de stupeur, il lâche son plateau en criant votre nom. Alertés, les mercenaires accourent... Rendez-vous au [206](#).

355

« Tes objectifs sont voilés par une vague sanguinaire, répond Jade Sec. Nous ne pouvons pas t'aider tant que ton cœur ne sera pas lavé de sa douleur, et, à ce moment tu ne souhaiteras peut-être plus notre secours. » Malgré ce refus, Jade Sec vous sert un repas étonnamment copieux, fait de haricots et de radis au vinaigre, et il vous offre une natte pour la nuit. Vous vous réveillez de bon matin, en forme et l'esprit clair. Si vous changez d'avis en demandant à devenir moine, rendez-vous au [109](#). Mais, si vous quittez les moines pour repartir pour Traolé, rendez-vous au [249](#). Vous pouvez également continuer votre voyage vers le nord. Rendez-vous au [75](#) dans ce cas.

356

L'homme que vous avez rencontré à l'auberge met plusieurs heures à se présenter à la porte Nord. Il est vêtu d'une tenue de voyage et porte une épée au côté. Vous vous enfoncez dans les montagnes du Crâne d'Or et vous marchez plusieurs longues journées ; votre compagnon parlant peu, vous progressez bon train. Un beau jour, au détour d'un sentier, vous apercevez la

mer, par-delà les rizières qui s'étendent au pied des montagnes. Plus près, une volute de fumée qui s'élève dans le ciel indique la présence d'un campement. Votre compagnon vous dit que c'est celui des mercenaires. A la nuit tombée, vous vous approchez en rampant pour y regarder de plus près. Effectivement, les mercenaires portent la sinistre armure laquée noire et vous n'avez plus le moindre doute lorsque vous apercevez l'homme au masque démoniaque qui surgit d'une tente, l'épée à la main. Mais, soudain, votre compagnon se met à hurler, attirant l'attention. Des lanternes s'allument et jettent leurs faisceaux sur vous. Si vous avez le mot « soie » inscrit sur votre **Feuille d'Aventure**, rendez-vous au [60](#). Sinon, rendez-vous au [160](#).

357

Tranchée en deux, la créature s'écroule avec un grand plouf! Vous êtes à bout de souffle, mais encore galvanisé par l'énergie du combat. Augmentez votre total d'**HABILITÉ** de 1 point. Les enfants célèbrent joyeusement votre victoire, sauf Sunaï qui fait remarquer que c'était une erreur de ne pas emporter un des épieux dont on se servait au village pour se débarrasser des Vers de Boue dans les rizières. Rendez-vous au [260](#).

358

A l'instant où Marzaï écarte une tenture, des cris résonnent dans le couloir : « Au meurtre ! Au meurtre ! » Des gardes font irruption dans la pièce, l'épée à la main, et Marzaï se tourne vers vous. Rendez-vous au [324](#).

359

Le tunnel tout entier a un soubresaut qui vous précipite par terre. Le jus baveux brûle votre peau, mais le pire est à venir : une énorme langue jaillit des profondeurs de la créature, s'enroule autour de vous et vous attire dans ses entrailles, où la bête vous digérera à loisir... Est-il de mauvais goût de préciser que votre aventure est consommée ?

360

Autour d'un petit thé aux herbes, Maître Yao vous pose des questions sur votre voyage. Si vous lui confiez que vous cherchez l'homme qui a assassiné votre père, rendez-vous au [39](#). Si vous affirmez être en quête de sagesse, rendez-vous au [367](#). Enfin, si vous dites que vous cherchez à vous débarrasser de la mystérieuse malédiction dont vous êtes victime, rendez-vous au [184](#).

361

Vous finissez par voir un employé à qui vous racontez comment votre village a été mis à feu et à sang. Le fonctionnaire note tous les détails. Lorsque vous avez achevé votre récit, il vous demande si vous pouvez fournir un moyen d'identifier les mercenaires. Hormis leur description, vous ne disposez d'aucun élément. « Voyez-vous, dit l'employé en plissant le nez, nous traversons une période de troubles et nous sommes débordés... Si vous parveniez à identifier les coupables, nous pourrions mettre les procédures en route. » Découragé, vous quittez le tribunal. Si vous entrez dans une auberge dans l'espoir d'y glaner des renseignements sur les mercenaires, rendez-vous au [36](#). Si vous décidez d'aller au temple demander conseil aux dieux, rendez-vous au [258](#).

362

Si vous quittez la ville par la porte Nord, rendez-vous au [18](#). Si vous partez vers le sud, rendez-vous au [166](#). Enfin, si vous décidez d'y rester pour chercher du travail, rendez-vous au [328](#).

363

Vous poussez la porte blanche et vous avancez d'un pas. Vous voici dans l'enceinte d'un temple. La porte se referme avec un dé clic ; Meng n'est pas entré avec vous. Si votre visage est blanc comme craie, rendez-vous au [69](#). Si vous portez une robe rouge, rendez-vous au [222](#).

364

Dehors, dans la rue, la vie continue comme si de rien n'était : les gens vont et viennent, crient, sourient, font leurs courses... Vous vous sentez coupé d'eux et du monde. La perte de vos parents est comme un abcès douloureux qui vous ronge le cœur, et vous vous rendez compte que vous devez chercher l'oubli dans l'action. Si vous restez à Traolé pour y chercher un travail, rendez-vous au [375](#). Si vous partez vers le nord, rendez-vous au [40](#).

365

Zonggao vous avertit que les moines sont très stricts. « Ils t'éprouveront pour voir si tu es apte. Si tu ne fais pas preuve de détermination, ils ne t'accepteront jamais. » Yubeï, quant à elle, vous fourre une petite bourse dans la main au moment où vous franchissez le seuil. Elle contient 10 Pièces d'Or: plus d'argent que vous n'en avez jamais eu de toute votre vie ! Vous la remerciez chaleureusement et vous promettez à votre oncle que vous ne reviendrez pas avant d'avoir réussi votre mission. Il vous indique la route à suivre : vous allez partir vers le nord, repasser par votre village puis continuer, passé Traolé, jusqu'aux montagnes du Crâne d'Or, où se trouve le monastère, perché au sommet du pic le plus élevé. Inscrivez les 10 Pièces d'Or ainsi que le mot « Roi » sur votre **Feuille d'Aventure**, puis rendez-vous au [115](#).

366

Vous vous emparez du trousseau de clés du gardien ainsi que de son gourdin (à inscrire tous deux dans votre case Équipement), et vous sortez de la cellule. Si vous vous enfuyez directement de la prison, rendez-vous au [59](#) ; si vous jetez d'abord un coup d'oeil aux autres cellules, rendez-vous au [265](#).

367

« La sagesse, commence Yao, c'est de savoir ce que l'on peut manger et ce que l'on ne peut pas. Et toutes les philosophies ne te mèneront nulle part ! Quoique... J'ai appris deux trois choses qui peuvent se révéler précieuses pour toi... » **Tentez votre Chance**. Si vous êtes **Malchanceux**, rendez-vous au [137](#). Si vous êtes **Chanceux**, rendez-vous au [247](#).

368

Le voyage pour Traolé est long et difficile : vous ne pouvez pas aller trop vite à cause des plus petits d'entre vous, et vous devez souvent payer les fermiers qui vous hébergent et vous nourrissent sur la route en travaillant quelques jours pour eux. Vous grandissez d'1 an (modifiez votre Age en conséquence). Enfin, vous vous retrouvez dans un pays de vignobles et de collines qui surplombent Traolé, capitale de cette province. Vous avez beaucoup entendu parler de la ville au fil de votre voyage ; des récits pleins de maisons aux loyers astronomiques, de vastes avenues bondées, grouillant de commerçants aux vêtements criards, de voleurs, de baladins et d'étudiants... A Traolé, vous a-t-on dit, on peut faire fortune en un jour... puis tout perdre en une minute ! Si vous entrez dans la ville, rendez-vous au [86](#). Si vous la dépassez pour continuer votre route vers les montagnes qui se dressent à l'horizon, rendez-vous au [192](#).

369

Votre ennemi abat sa lame sur vous et tout chavire dans le noir le plus absolu. Vous perdez 4 points de **FÉROCITÉ**. Si vous aviez un Bol d'Argile, rayez-le de votre **Feuille d'Aventure**. Si votre visage est blanc comme craie, rendez-vous au [69](#) ; si vous portez une robe rouge, rendez-vous au [93](#).

370

Meyor fronce les sourcils : « La valeur vient du cœur, dit-il, et non de la position sociale. Je ferai néanmoins tout ce qui est en mon pouvoir pour t'aider. » Il se tourne vers le gros fonctionnaire et lui raconte comment les mercenaires ont saccagé votre village. « Fais installer ce loyal citoyen dans un logement correct, Pantu, puis occupe-toi des mercenaires. » Le fonctionnaire s'incline et vous le suivez hors de la pièce. Rendez-vous au [400](#).

371

Mieux préparé cette fois-ci, vous gagnez rapidement Yenshu. Si le mot « Roi » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [121](#). Sinon, rendez-vous au [226](#).



372

Les combats pour le contrôle des îles font toujours rage dans le sud. Du côté du Dieu-Roi se trouve une armée de paysans, menée par un agitateur du nom de Marzaï, et le neveu de Dezunvial, Meyor, qui a de grands talents de sorcellerie. Dans l'autre camp se regroupent des fonctionnaires privés de leurs postes et tous ceux qu'ils sont parvenus à convaincre : des bandits, des mercenaires et même quelques horribles créatures, le tout sous la houlette de Feyor, le second neveu de Dezunvial. Le sort des îles est encore en suspens mais, de quelque côté que penche la balance, il semble bien qu'un des deux héritiers du maléfique Dezunvial emportera la victoire. Rendez-vous au [156](#).

373

L'homme se glisse vers vous en se mouvant comme un insecte. Soudain, avec la vélocité d'une mante religieuse, il vous fauche d'un ciseau de jambes. Instinctivement, vous abaissez la main d'un coup sec, comme lorsque vous fendiez du bois à mains nues pour Tortue Volante, et l'homme hurle de douleur. Lorsqu'il revient à l'attaque, c'est avec une méfiance visible.

MOINE AU VISAGE BLANC HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [267](#). Si c'est le moine qui l'emporte, rendez-vous au [93](#).

374

Vous voici à la cuisine ; le moine cuisinier vous remet un couperet et vous charge de hacher menu tous les aliments qui le nécessitent. Les jours passent, carottes, oignons, pommes de terre... et vous commencez à vous demander quand vous serez enfin initié à ces fameux arts martiaux qui font la renommée de Baô-Tchou. Cela dit, le monastère est un endroit paisible. De surcroît, travaillant aux cuisines, vous n'êtes jamais à court de nourriture. Vous grandissez d'1 an (modifiez votre Age en conséquence) et vous acquérez 2 points d'ENDURANCE permanente. A la fin de l'année, le père abbé vient voir ce que vous devenez. Si vous vous déclarez ravi de votre sort, rendez-vous au [278](#). Si vous demandez à être initié aux arts martiaux, rendez-vous au [278](#).

375

Les gens que vous abordez réagissent tous avec méfiance à vos questions. Vous découvrez qu'il y a eu récemment des attentats contre des dignitaires et des gros bonnets de la ville, commis par des révolutionnaires que les Gardes du Dragon traquent sans quartier, avec une violence et une cruauté inégalées. Vous avez le sentiment instinctif de partager certains des objectifs des rebelles, mais comment entrer en contact avec eux ? Un seul

moyen : courir le risque de demander à quelqu'un. **Tentez votre chance.** Si vous êtes **Chanceux**, rendez-vous au [24](#). Si vous êtes **Malchanceux**, rendez-vous au [108](#).

376

Sans laisser aux robes rouges le temps de réagir, vous vous élancez à l'assaut des marches. Ils veulent vous poursuivre mais vous atteignez la porte avant eux et vous la leur claquez au nez, avant de rabattre le loquet en toute hâte. Pas de doute, vous vous trouvez dans un temple. Vous errez à travers un dédale de tunnels déserts puis vous gravissez un escalier qui donne sur une cour. Plusieurs moines sont rassemblés là, qui vous regardent sortir avec un drôle d'air. Vous les saluez d'une courbette nonchalante et vous marchez avec naturel vers le portail. Rendez-vous au [304](#).

377

En approchant de la ville, vous prenez conscience de son étendue : elle est immense ! Vous êtes vite perdu dans le dédale des rues bruyantes et bondées. Si vous essayez de trouver le tribunal pour présenter votre cas devant le préfet, rendez-vous au [309](#). Si vous préférez chercher une auberge dans l'espoir d'y glaner des renseignements qui vous mettraient sur la piste des mercenaires, rendez-vous au [36](#). Si vous décidez d'aller au temple demander conseil aux divinités, rendez-vous au [258](#).

378

Le bailleur d'énigmes paraît presque surpris de vous voir payer votre tribut selon la tradition, mais une chose est sûre : il est ravi et reconnaissant ! Tandis qu'il s'éloigne en courant vers le village le plus proche, vous vous remettez en route. Ajoutez 1 an à votre Age et 1 point à votre total permanent **d'ENDURANCE**. Vous vous trouvez approximativement à mi-chemin de la capitale lorsque vous entendez parler d'une bande de guerriers d'Hachiman, qui seraient en train de sillonner l'est du pays. Si vous souhaitez faire un détour pour les rencontrer, rendez-vous au

[349](#). Si vous continuez votre route vers Shoudu, la capitale, rendez-vous au [289](#).

379

Le magistrat hoche la tête et fait signe qu'on apporte les instruments de torture. Des heures durant, vous souffrez le martyre dans votre chair, mais ni le fouet ni les poucettes ne peuvent vous arracher le moindre aveu. Enfin convaincu de votre innocence, le magistrat vous relâche en vous sommant de ne plus jamais réapparaître dans sa ville. Il vous fait tatouer un symbole sur le front (inscrivez ce tatouage sur votre **Feuille d'Aventure**), puis des gardes vous jettent hors de la ville par la porte Nord. Ajoutez 2 points à votre total de **FÉROCITÉ**. Si vous partez vers le nord, rendez-vous au [81](#). Si vous prenez la direction du sud, rendez-vous au [99](#).

380

Le sentier serpente à travers un ravin, puis remonte au creux d'une vallée bien abritée et longe une petite hutte nichée sous une avancée rocheuse. Si vous vous arrêtez pour inspecter la hutte, rendez-vous au [242](#). Si vous continuez votre chemin, rendez-vous au [144](#).

381

L'oncle Zonggao et sa femme, Yubeï, sont ravis de vous voir. Vous leur racontez le meurtre de votre père et vous leur faites part de vos plans pour le venger et sauver votre mère. Ils vous servent à dîner et vous donnent un bon lit pour la nuit. Le lendemain matin, Yubeï vous donne une bourse qui contient 5 Pièces d'Or (à inscrire sur votre **Feuille d'Aventure**). Vous remerciez chaleureusement Yubeï et Zonggao de leur accueil, puis vous prenez congé d'eux et vous quittez la ville par la porte Nord. Rendez-vous au [18](#).

382

Dans votre main l'épée bondit, comme mue par une volonté propre ; votre adversaire pare le premier coup mais sa lame vibre sous l'impact. Le second coup est trop rapide pour lui et traverse les écailles noires de son armure, il agite faiblement son épée mais vous la balayez d'un revers et vous lui tranchez la tête. Rendez-vous au [305](#).

383

Vous traversez la Grande Salle sans prêter attention aux nombreux couloirs latéraux et vous gagnez les portes du fond, surmontées d'un énorme poing en or. Passant le seuil, vous vous retrouvez dans un couloir orné de chaque côté des portraits des précédents Dieux-Rois. Chaque portrait est éclairé par une petite lanterne. A en juger par l'état des peintures, certains de ces tableaux ont au moins mille ans ! Le corridor débouche sur une petite pièce sombre, avec une table au milieu. Vous vous apprêtez à y entrer lorsqu'un personnage frêle surgit de l'ombre et vous barre la route. Si vous êtes vêtu d'une robe rouge, rendez-vous au [181](#). Sinon, rendez-vous au [324](#).

384

Vous avancez en surveillant la route et ses alentours d'un œil vigilant. A un moment donné, vous repérez un nuage de poussière devant vous. Vous vous cachez derrière une digue et le cavalier passe sans vous voir. Le soleil vif et chaud a tôt fait de sécher vos vêtements. Vous apercevez une chaîne de collines qui se dressent au loin dans la plaine et il vous semble même distinguer une tour à leur pied. Vous approchez enfin de votre but ! Soudain, un cri sur votre droite vous fait sursauter. C'est Quan qui vous fait de grands signes, tout excité de vous revoir. Vous courez en pataugeant à travers une - rizière pour rejoindre vos amis et vous vous empressez de leur raconter ce qui vous est

arrivé. Sunaï vous explique qu'ils vous ont cru mort, tué par le mercenaire. Rendez-vous au [260](#).

385

Votre adversaire se rapproche et vous fixe d'un regard magnétique. Vous restez comme paralysé, tandis que son pourpoint s'ouvre pour laisser jaillir une mâchoire d'insecte énorme et gluante de salive. Votre aventure s'achève en deux claquements de dents.

386

Vous dites adieu à vos amis et Sunaï vous souhaite bonne chance, visiblement émue. Avant que vous ne partiez, Bofu vous donne un sac plein de provisions (de quoi faire 2 Repas : inscrivez-les sur votre ***Feuille d'Aventure***). Vous quittez la ville par la porte Nord et vous partez vers les montagnes qui se dressent au nord. Rendez-vous au [81](#).

387

Votre père sourit. Il vous rend l'objet en silence, puis s'évanouit doucement dans l'air. Vous perdez 2 points de **FÉROCITÉ**. Rendez-vous au [19](#).

388

Les portes du monastère s'ouvrent avec fracas, laissant passer cinq moines qui s'élancent vers vous en brandissant des épées d'or et en chantant : « Pao-Yeh ! Pao-Lo-Mi ! » Des éclairs dorés jaillissent de leurs lames et vous transpercent atrocement : vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Les moines avancent, vous poussant à reculons le long du sentier jusqu'à ce qu'il ne vous reste plus qu'une chose à faire : demi-tour, et vite ! Vous courez à toutes jambes mais le sentier est si pentu qu'il est vite impossible de contrôler vos jambes. Pour finir, vous trébuchez sur une pierre, vous dégringolez sur plusieurs mètres et perdez connaissance. Lorsque vous vous réveillez, un vieil homme est



388 *Les portes du monastère s'ouvrent et cinq moines s'élancent vers vous en brandissant des épées d'or.*

penché sur vous. « Tu es victime d'une malédiction, dit-il, si tu le souhaites, je peux t'en libérer. » Si vous acceptez que le vieillard vous libère du sortilège, rendez-vous au [179](#). Mais vous pouvez aussi l'attaquer (rendez-vous au [279](#)) ou refuser son offre et partir (rendez-vous au [339](#)).

389

Les autres enfants, Sunaï en particulier, sont choqués que vous vous insurgiez contre les autorités en essayant de vous évader et ils vous somment de vous rendre. Si vous les libérez, rendez-vous au [125](#). Si vous vous soumettez, rendez-vous au [47](#). Et si vous tentez de fuir tout seul, rendez-vous au [59](#).

390

Un soleil vif et radieux brille sur le campement. Vous avancez d'un pas confiant. Pas d'erreur, ce sont bien là les barbares qui ont détruit pour toujours la tranquillité de votre vie au village. Si votre Age est de quinze ans ou plus, rendez-vous au [220](#). Si vous êtes plus jeune, rendez-vous au [15](#).

391

Vous remerciez votre oncle et votre tante de leur aide. Comme vous allez partir, Yubeï vous fourre une petite bourse dans la main. « Si tu veux réussir, tu en auras bien besoin. Puisse Arn guider tes pas!» La bourse contient 10 Pièces d'Or, plus d'argent que vous n'avez vu réuni de toute votre vie (n'oubliez pas de les inscrire sur votre **Feuille d'Aventure**). Vous jurez à Zonggao et Yubeï que vous ne reviendrez pas avant d'avoir mené à bien votre mission et vous les quittez, partant par les rues de Yenshu. Si le mot « art » est inscrit sur votre **Feuille d'Aventure**, rendez-vous au [25](#). Sinon, rendez-vous au [176](#).

392

Un personnage vêtu d'une robe rouge surgit en haut des marches. Ses yeux noirs forment un contraste saisissant dans son visage blanc comme craie. Il se met à descendre. Allez-vous fuir (rendez-vous au [215](#)) ou attendre de voir ce qu'il va faire (rendez-vous au [90](#)) ?

393

Meyor sourit et tend les mains vers le masque démoniaque. Un globe de lumière nimbe la tête de l'homme ; Meyor arrache alors le masque et le jette par terre. Pendant quelques secondes, ce dernier siffle et postillonne comme s'il était vivant, puis il s'enflamme et retombe en cendres. Vous regardez alors le visage du mercenaire, un visage qui ressemble étrangement au vôtre. L'homme paraît très perturbé et il ne se souvient d'aucun des événements survenus au cours des dernières années. Avec Meyor, vous rejoignez votre mère puis vous repartez pour la capitale. En route, vous lui parlez de la mission commerciale de Keiko ; Pantu, son traître conseiller, avait soigneusement omis de l'en informer... Dès son retour à la capitale, Meyor s'attelle à la lourde tâche qui consiste à redresser tous les torts causés par ce vil personnage. Marzaï est rétabli dans ses fonctions de Grand Conseiller, avec la responsabilité de mettre fin aux excès des Gardes du Dragon et de canaliser leur énergie à bon escient, en les envoyant contre les dernières bandes de mercenaires qui rôdent dans le pays. Vous êtes doté du titre honorifique d'«Yeux et Oreilles du Roi-Dieu ». Votre rôle consiste à parcourir le pays pour veiller à ce que, toujours, la justice l'emporte sur la corruption. Vous portez l'Épée Sacrée de Tsui comme preuve que vous servez une cause noble, et le Roi vous offre un gantelet en or qui symbolise le pouvoir du Roi-Dieu. Avant votre départ de la capitale, vous présentez l'ambassadrice Keiko au Roi Meyor. Ils sont bientôt plongés dans de grandes conversations et vous finissez par vous demander s'il ne va pas se nouer des liens autres que de simples accords commerciaux, entre les deux nations... De votre tragédie personnelle, vous avez su faire naître

un nouvel avenir pour les peuples des îles. Vous méritez de porter la tête haute car vous êtes un véritable héros.

394

Vous vous mettez à psalmodier pour invoquer un sortilège qui envoûterait les Samourais et les ferait tomber sous votre contrôle. Lorsqu'ils arrivent à votre hauteur, le sortilège est prêt. Vous avancez vers eux et vous faites signe à chacun séparément, sans interrompre vos incantations. Les guerriers veulent dégainer leur épée mais ils glissent un à un en votre pouvoir. Vous vous approchez du palanquin, curieux de découvrir ce que les Samourais gardent avec une telle vigilance. Un ravissant visage blanc paraît derrière le rideau. En vous apercevant, la jolie créature sursaute puis émet un cri aigu, une seule note continue qui fait vibrer votre boîte crânienne ! Derrière vous, les Samourais s'agitent, comme tirés de leur torpeur. Rendez-vous au [323](#).

395

Vous descendez les derniers contreforts de la montagne et vous parvenez à un petit village qui présente tous les signes du passage récent des mercenaires : plusieurs huttes sont réduites en cendres et les villageois ont l'air hagard et effrayé. Effectivement, ils vous répondent que les mercenaires sont passés par là et qu'ils ont ensuite repris la route en direction du sud-est. Il est clair que vous devez partir vers le sud, mais vous êtes à pied tandis que les mercenaires voyagent à cheval. Une mouette qui tournoie dans le ciel vous donne soudain une idée : vous devriez partir vers le nord pour rejoindre la mer, puis longer la côte en bateau en direction du sud. Rendez-vous au [142](#).

396

Vous vous mettez à psalmodier aussi fort que vous l'osez, en vous maculant les paupières de sang et les doigts de terre. Bientôt, un nuage opaque monte du sol et se referme sur les mercenaires et les fermiers. Vous y pénétrez, distinguant sans peine les silhouettes des guerriers qui titubent. L'un d'eux trébuche et manque de tomber sur vous, mais vous lui effleurez l'épaule et votre force tellurique le jette à terre. Vous libérez les paysans des liens qui les entravent puis vous les faites sortir du campement. Rendez-vous au [89](#).

397

« Tu dis juste, si tant est qu'une question peut trouver réponse, dit le moine. Suis-moi ! » Il se tourne et part le long du sentier de gauche. A la tombée de la nuit, vous escaladez le sommet de la montagne pour atteindre enfin un immense portail creusé à même la paroi rocheuse. Votre guide vous montre du doigt un interstice étroit, entre les deux battants colossaux : « Entre ! » dit-il, toujours aussi peu bavard. Si le mot « soie » est écrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [3](#). Sinon, rendez-vous au [241](#).

398

Vous découvrez que l'homme que vous avez envoûté est Maître Yao, un sorcier qui vit en ermite. Il ne connaît rien à la politique et préfère consacrer tout son temps à approfondir sa connaissance de la magie. Si vous êtes parvenu à le subjugué, c'est grâce à l'esprit du Ver Géant qui habite votre corps. Si vous décidez de libérer Maître Yao de votre sortilège, rendez-vous au [74](#). Mais vous pouvez le forcer à vous enseigner sa magie (rendez-vous au [114](#)) ou à vous libérer du Cangui (rendez-vous au [191](#)). Enfin, si vous choisissez de le laisser où il est et de repartir, rendez-vous au [286](#).



399

Vous commencez à descendre l'escalier. La visibilité est limitée, car la seule source de lumière est un faible éclat produit par les parois. Vous vous sentez le corps léger et l'humeur euphorique. Au bout d'un moment, vous atteignez un palier qui forme comme une petite pièce carrée. Un vieillard surgit de la pénombre. Son visage vous dit quelque chose et, cependant, vous n'arrivez pas à le reconnaître. « Je suis Meng Zidao, dit-il alors. Je vais te guider à travers ces tunnels. Chaque chose a un schéma, et tu ne comprendras qu'en observant le schéma. L'équilibre, l'équilibre et le mouvement : voilà sur quoi tu dois te concentrer. Maintenant, suis-moi. » L'homme se retourne et s'engage dans un autre escalier. Vous le suivez, comme dans un rêve. Au pied des marches, un tunnel s'enfonce dans la pénombre. Sans hésiter, vous avancez derrière Meng Zidao. Le boyau débouche sur une caverne où flotte une odeur pestilentielle, mais vous n'avez pas le temps d'examiner les lieux car une silhouette vient d'émerger d'un tunnel parallèle, sur votre droite. Si vous portez une robe rouge, rendez-vous au [27](#). Si votre visage est blanc comme craie, rendez-vous au [177](#). Si vous ne vous trouvez dans aucun de ces deux cas, rendez-vous au [298](#).

Pantu vous mène à travers un dédale de couloirs, jusqu'à une voûte de pierre poussiéreuse. Il vous fait signe de passer puis il actionne un levier. Instantanément, le sol cède sous vos pieds et vous basculez dans une fosse profonde et pleine d'ossements. Pantu glousse d'un horrible rire strident puis s'éloigne. La fosse ne présente aucune issue, et personne n'entendra vos appels désespérés. Vous êtes perdu, et vous ne saurez jamais qui vous a trahi, le Roi Meyor ou son Conseiller.