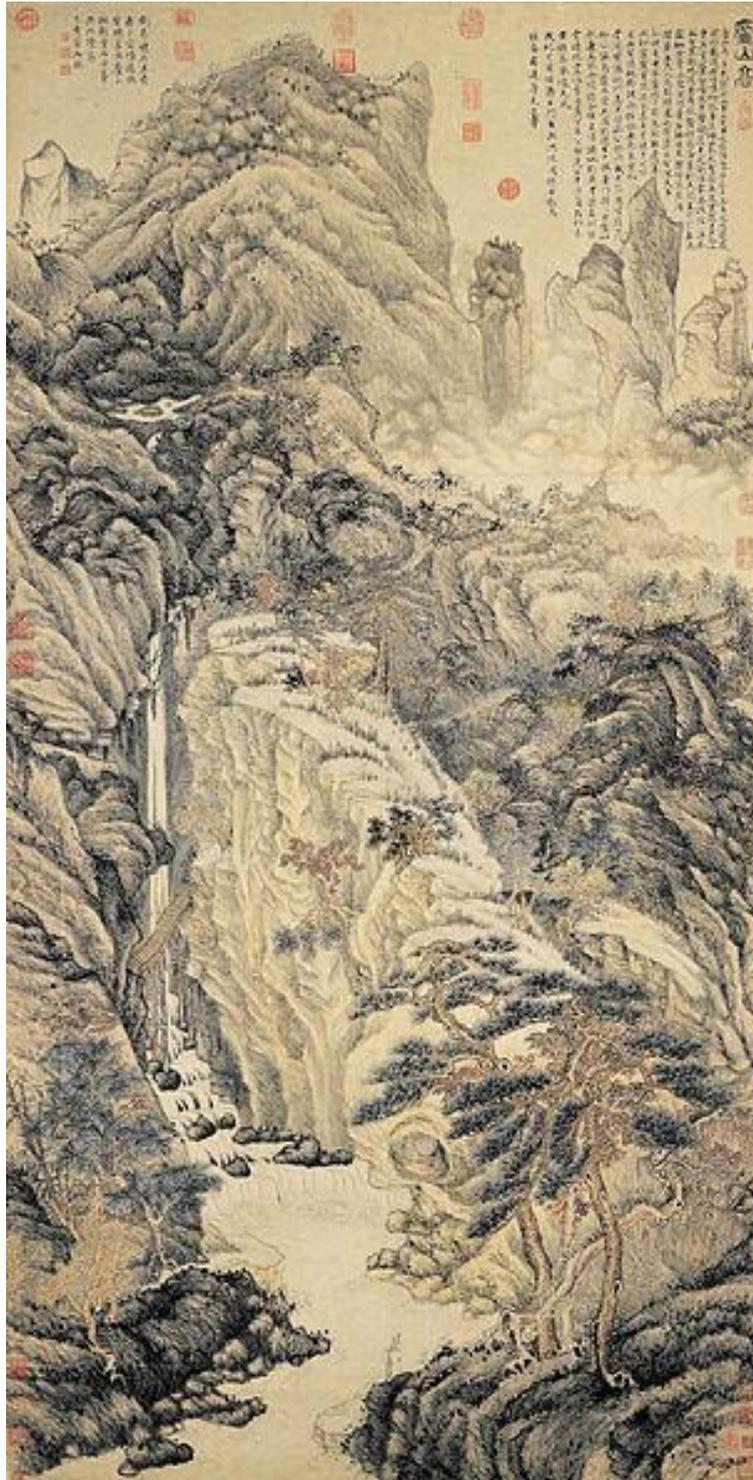


Voici le récit légendaire de l'affrontement entre la chasseuse Xiao Meng de la province de Tan et le vieux mage renégat Wan Bi, sous le règne de l'impératrice Hong-Zu, cinq ans avant la dernière guerre de la septième dynastie.

Lisez leurs aventures. Influencez-en le déroulement. Si le dénouement ne vous satisfait pas, recommencez. Ainsi, comme les nappes de brouillard sur les monts Tianzi, les fragments de l'histoire se réorganiseront à chaque fois, jusqu'à ce que se dessine enfin le chemin étroit qui mène à l'autre vallée.

*



*

Introduction

Les premières gouttes d'eau se mirent à tambouriner sur les marches de l'escalier menant à l'ancien monastère de Shin. Les nuages sombres avaient grossi toute la matinée, vaste armée chargée de pluie rassemblant ses forces avant la bataille. Un vent frais faisait frissonner les feuillages des ginkgos millénaires qui cernaient le temple, annonciateur de violentes averses. La forêt tout entière semblait attendre l'orage.

La lumière déclinait lentement. Elle déclinait sous les frondaisons comme elle déclinait sur l'Empire. Depuis des décennies, l'ombre s'étendait sur les provinces, fléau tentaculaire, implacable marée prête à tout submerger. Les esprits des morts hurlaient leur détresse dans les ruines. Les démons s'approchaient des villes, côtoyaient les humains, les séduisant, les corrompant. Des animaux monstrueux hantaient les campagnes, sillonnaient les rivières, dominaient les airs. Plus personne n'osait parcourir le pays, à l'exception des rares caravanes commerciales, de quelques bandes de brigands et de féroces mercenaires à la solde de seigneurs locaux. Les gouverneurs maintenaient tant bien que mal l'ordre dans leur province et dans leurs bourgs, contraignant les uns et les autres à demeurer cloîtrés. La tempête secouait tout l'Empire, aucun recoin n'était épargné. Une interminable pluie noire de calamités glaçait le cœur et les sangs.

Xiao Meng pressa le pas, peu désireuse de se présenter au gouverneur Song les cheveux ruisselants et les vêtements trempés. La jeune femme serrait fermement le pommeau de son jian, ainsi qu'elle le faisait toujours avant un combat. Le sang ne coulerait pas aujourd'hui, mais l'enjeu n'en était pas moins vital. Il s'agissait de la première convocation de la chasseuse de la province de Tan devant un personnage d'une telle importance. Les marches de bois s'élargissaient à mesure que la pente s'adoucissait. Le toit de tuiles grises de l'édifice principal du temple de Shin se fondait dans le ciel tourmenté, dominant le vaste rectangle formé par les autres bâtiments et la haute muraille des remparts. Comme des fourmis industrieuses, les serviteurs se pressaient le long des fines cloisons carmin pour installer les lampions. Ces fleurs orangées destinées à lutter contre l'obscurité grandissante avaient éclo aux trois niveaux de la cour intérieure du monastère, drapant les lieux d'un habit chamarré de lumière.

Le grondement du tonnerre couvrit un instant le ruissellement monotone de la pluie. Reprenant son souffle, Xiao Meng s'immobilisa sous le portail rouge qui marquait l'entrée dans l'espace inférieur de la cour. Elle contempla le subtil équilibre de l'architecture ancienne, sa longue structure rectangulaire, les toits plats aux robes de tuiles grises d'où émergeaient à présent, régulièrement réparties, les formes oscillantes des lanternes colorées. Entre les pavillons des gardes et des serviteurs, une forêt de petits escaliers en bois de cerisier s'élevait pour atteindre le premier étage, où se trouvaient les quartiers des artisans et des maîtres. Comme des branches tendues au-dessus du vide, un entrelacement de passerelles menait ensuite à une plateforme suspendue. Une volée de marches conduisait alors au deuxième, où s'alignaient de chaque côté les logements des invités et des mandarins. Enfin, face à l'entrée, dominant le second niveau de sa modeste magnificence, le temple de Shin occupait tout l'espace central.

Enfin, pensa Xiao Meng, le gouverneur est peut-être un homme sensé. Voici un endroit à la fois impressionnant et facile à défendre.

En faisant du vieux monastère isolé le quartier général de la province de Tan, Song avait rompu avec l'usage des précédents dirigeants dont le palais fortifié se situait systématiquement au cœur d'une grande cité. Certes, un tel choix éloignait le gouverneur des centres du pouvoir, mais l'héritage spirituel

sur lequel il s'appuyait alors conférait incontestablement un poids supplémentaire à ses décisions et à ses jugements.

Xiao Meng s'avança vers les gardes du portail. Elle ne prêta aucune attention aux regards suspicieux des deux lanciers qui détaillaient la chasseuse au plastron doré, s'étonnant de voir une femme ainsi harnachée, portant les quatre armes nobles - le jian, le qiang, le gun et le dao - ses cheveux noirs plaqués sur le front, ses iris étincelants comme des perles dans son visage de porcelaine. Après avoir présenté le sceau de sa convocation, Xiao Meng s'avança dans la cour déserte et entreprit de gravir les marches humides qui menaient aux étages.

Arrivée au premier, la chasseuse remarqua une femme qui la suivait des yeux, appuyée à la balustrade sculptée de la passerelle nord du deuxième niveau. Elle était vêtue d'une longue robe bleue. Son visage, encadré par un col de fourrure blanche, seulement éclairé par la faible lumière des lampions, demeurait partiellement dissimulé dans la pénombre. Une ombrelle jaune, pâle comme un soleil voilé dans un épais brouillard, la protégeait de la pluie. Surprise par cette apparition, Xiao Meng manqua de trébucher sur le sol glissant. Elle dut baisser la tête, un court instant. Lorsqu'elle regarda à nouveau, la femme avait disparu. Atteignant le deuxième étage, la chasseuse rejoignit la passerelle nord et s'approcha de l'endroit où se tenait l'inconnue. Le vent soufflait, projetant des nuées de perles d'eau sur son visage. La vision brouillée, elle aperçut un éclair bleu danser sur une pointe de la balustrade. Un petit ruban azur s'était accroché là, abandonné aux bourrasques humides. Elle le fit glisser pensivement dans sa main un moment avant de le ranger dans sa sacoche. Puis, resserrant frileusement le col de son habit, elle fit demi-tour et gagna l'entrée du temple.

*

« Relevez-vous, Xiao Meng »

La chasseuse dont le front nu touchait le sol froid se redressa lentement en gardant la tête inclinée avec déférence. Si l'extérieur du bâtiment se fondait avec humilité dans la structure du monastère, avec les teintes ternes des marches, le bois laqué des panneaux coulissants et les vagues de tuiles grises, l'intérieur, lui, pavaisait en explosions de couleurs. Des colonnes d'un rouge flamboyant rehaussées de tentures éclatantes dessinaient une haie majestueuse jusqu'à l'estrade où trônait le gouverneur Song. Des statues de Qilin encadraient l'imposant fauteuil, illuminées par des centaines de bougies. Seuls les plafonds demeuraient dans l'ombre, mais la gueule d'un dragon vert et le pelage d'un tigre blanc se devinaient parfois, trahissant la profusion d'autres magnificences. Manifestement, l'homme avait une haute idée de son importance !

À la gauche de son seigneur, Mei Ling, le maître du taiji jian, drapé d'un vêtement ample facilitant les mouvements, un robuste sabre à la ceinture, fronçait les sourcils en observant la jeune femme. À sa droite, dans sa robe de soie céruleenne aux motifs d'animaux, l'enchanteur Yuan lissait une longue barbe raffinée, perdu dans ses pensées. Habillée d'une armure protocolaire, tout argentée, au casque de bronze, la générale Zo se tenait en retrait. Huit gardes encadraient l'estrade, figés dans une imperturbable immobilité martiale.

« Gouverneur Song, je suis profondément honorée de votre choix. Ne croyez-vous toutefois pas qu'il serait profitable de solliciter le renfort d'autres membres de mon ordre, compte tenu de la réputation de Wan Bi ? »

Le gouverneur claqua bruyamment sa langue pour montrer son agacement. L'homme avait les traits tirés. Son visage rond, bien que peu ridé, arborait de petits yeux cernés, presque fiévreux. Ses iris verts roulaient de gauche à droite, semblant guetter quelque menace tapie dans les recoins sombres de la pièce. De grosses gouttes de sueur perlaient à son front luisant.

« Ne soyez pas excessivement modeste, chasseuse... Vous êtes tout à fait qualifiée pour une telle traque... Wan Bi est un vieil homme, recru, usé... Par ailleurs, l'affaire concerne la province de Tan à présent. »

Le gouverneur semble gêné. Craint-il de perdre la face ? Ou bien cache-t-il quelque chose ?

Song poursuivit :

« Wan Bi a tué plusieurs gardes dans la cité de Xi'an... Il y a deux jours, il a été aperçu... sur une barge de la rivière Niang... On a retrouvé le corps du passeur. »

Il acheva :

« Il faudra me le livrer mort. »

Xiao Meng ouvrit de grands yeux, coupant le gouverneur au mépris de la politesse :

« Mort ? Mais la loi de l'impératrice exige que les chasseurs livrent leur proie vivante. »

« Pas cette fois. »

Le gouverneur darda sur elle son regard fébrile. Il ne doutait pas d'obtenir ce qu'il voulait. Personne n'osait bafouer son autorité en ces lieux. Pourtant, la jeune femme répliqua d'une voix ferme :

« Impossible, gouverneur Song. Je suis toute à votre service, mais j'obéis d'abord à l'impératrice Hong-Zu et aux préceptes de mon ordre. Aucune chasseuse ne peut trahir sa voie. »

L'enchanteur Yuan murmura quelque chose à l'oreille de son seigneur. Au même moment, Mei Ling intervint d'une voix forte et sonore :

« La chasseuse dit vrai, gouverneur. Une telle faute infligerait à son ordre un irréparable déshonneur. »

Song demeura longtemps silencieux. Il passa une main tremblante sur son visage avant de reprendre tout bas :

« Peu importe... Retrouvez le vieux mage... Je vous donne huit jours, pas un de plus... »

Huit jours... Jusqu'à la fête du temple de Shin...

« Je ne vous décevrai pas ! » répondit vivement la chasseuse, posant la paume sur son plastron doré à l'endroit où devait battre son cœur.

« Très bien... La prime est toujours de neuf mille pièces de bronze. »

Il se leva péniblement :

« À présent... je vais me retirer. Vous passerez la nuit au monastère... Mes éclaireurs ont sillonné la région sur les traces de Wan Bi... Ils me feront leur rapport demain matin... En attendant, vous préparerez votre équipement avec Maître Mei Ling... Vous pourrez aussi demander à l'enchanteur Yuan de vous aider... à déjouer les maléfices de votre adversaire. »

Xiao Meng s'inclina à nouveau jusqu'au sol, le temps que le gouverneur quitte la pièce par une porte au fond de la salle, suivi de deux gardes. Le contact avec le dallage glacial ne pouvait suffire à expliquer les désagréables frissons qui parcouraient le dos de la jeune femme.

Dans le cœur de la nuit, la chasseuse, allongée les mains croisées derrière la tête sur son matelas plat, écoutait le son de l'eau martelant inlassablement le bois. On entendait encore les lanternes battre dans le vent tournoyant à travers les fines cloisons. Des odeurs boisées se mêlaient aux effluves floraux des draps fournis par les domestiques. Indifférente à ces sensations, Xiao Meng réfléchissait. Son esprit était troublé. Pourquoi le gouverneur n'avait-il pas recouru au soutien des traqueurs de la Capitale ? Wan Bi était vieux, certes, peut-être malade ou affaibli, mais il demeurait un mage, un vétéran autrefois aux ordres de l'Empire.

La chasseuse joua un instant avec le ruban bleu. La vision de l'étrange femme qui l'observait à son arrivée au monastère hantait Xiao Meng, sans qu'elle puisse s'expliquer pourquoi. Les serviteurs qu'elle avait interrogés ne connaissaient personne correspondant à sa description. Cette apparition bizarre semblait ne constituer que la face visible d'un mystère qui englobait à la fois sa mission et l'entourage du gouverneur. Elle essaya de lutter contre son imagination. Peut-être en apprendrait-elle davantage le lendemain ? Comme le sommeil la fuyait, elle finit par se redresser, alluma une chandelle et sortit les trois petites pièces percées qui lui permettaient de consulter le Yi-Jing. Elle hésita un instant sur la question à poser. Puis la clarté se fit en elle.

« Comment dois-je procéder pour accomplir ma mission ? »

Elle lança méthodiquement les trois pièces, mémorisant chaque résultat. Une fois le rituel terminé, elle prit son plastron et grava patiemment l'hexagramme obtenu, comme elle le faisait avant chaque mission, réfléchissant à sa signification. Puis elle s'allongea de nouveau, laissant la bougie allumée. Les ombres dansaient sur les murs alors qu'un courant d'air glacé s'insinuait dans la chambre. Xiao Meng essayait d'imaginer Wan Bi à cette heure. Fuyait-il le long de la rivière Niang ? Avait-il atteint les montagnes ? Ou envisageait-il de retourner se dissimuler au cœur de la cité de Xi'an, la plus grande ville de la province de Tan ? Quel était son but ? Dans l'impossibilité de répondre à ces questions, elle ferma les yeux et s'endormit.

*

Sous leur abri de feuillages, les flammes du feu se mouraient lentement. L'aube était encore loin. L'orage avait faibli, mais la pluie tombait toujours dru sur la vaste forêt. Adossé à un arbre, Wan Bi fixait les braises, se remémorant des nuits semblables, des nuits froides, sans aucun réconfort. Il se souvenait des innombrables batailles menées au nom de l'empereur Qin puis de l'impératrice Hong-Zu. Il se souvenait des lauriers de la gloire, et du retour inexorable des défaites honteuses. La mort, les survivants, les infirmes, les blessés, l'angoisse lancinante et l'ennui sourd des longues heures précédant le prochain affrontement. Les visages des compagnons, leurs regards sans fard, juste avant l'assaut. Oh, comme il se sentait seul à présent !

Il caressa la barbe blanche naissante sur sa joue ridée. Les semaines qui venaient de s'écouler lui avaient été pénibles. Peut-être pires que bien des années de guerre. Le vieil homme avait été contraint de renoncer à tous ses privilèges, de compromettre son nom jusqu'à devoir se terrer comme un rat. Quelques étincelles se reflétaient encore sur la lame de Shu'an, son épée, posée à côté de lui. L'arme enchantée lui donnait du courage, renforçait sa résolution.

Wan Bi se saisit des baguettes de bambous. Il se concentra sur la question, toujours la même, finalement :

« Que dois-je faire pour agir au mieux ? »

Il lança les tiges devant lui et les compta rapidement, les ramassant d'un geste assuré, recommençant le tirage à plusieurs reprises. Lorsque l'hexagramme fut enfin révélé, il demeura un long moment immobile, méditant sur la réponse. Puis il se leva et fit quelques pas dans la forêt, tentant de discerner

les étoiles à travers les lambeaux des nuages oblitérant le ciel. La lune perça les haillons obscurs, jetant sur son visage des éclaboussures de lumière pâlie. Sa figure sévère, aux yeux cernés, portait les stigmates d'une douloureuse détermination. Il ne pouvait renoncer à aucun prix. Il était trop tard.

Trop tard, oui...

Face aux fléaux qui le minaient, aux famines et aux manifestations démoniaques, l'Empire avait fixé un âge *fatidique*. Âge à partir duquel chacun devait s'effacer, qu'on appelait dans le peuple « l'âge des *inutiles* ». Wan Bi comprenait qu'il s'agissait d'une manière désespérée de permettre à une société exsangue de continuer sinon à prospérer, du moins à survivre en ces temps troublés. On avait envisagé de limiter le nombre des enfants dans chaque famille, mais la jeunesse charriait la sève indispensable à la croissance du pays. Alors, pressée par ses conseillers, l'impératrice avait fini par concéder un seuil que nul ne pourrait dépasser, quel que soit son rang. Soixante printemps. Wan Bi en aurait bientôt cinquante-neuf.

Il soupira. Ce n'était pas qu'une question d'années : il lui était dorénavant impossible de revenir en arrière. Son père, mort trente ans plus tôt, comptait sur lui. En quelque sorte... Le mage posa une main sur son front brûlant, geste dérisoire pour tenter d'apaiser la fièvre qui le consumait. Quelques mois avant l'âge fatidique, Wan Bi avait dû renoncer à la paix du trépas pour reprendre ses habits de combattant. Qui accepterait de mettre fin à ses jours quand une dette aussi lourde que la sienne pesait sur son âme ? Il suivait une piste ancienne, à moitié effacée. À présent qu'il approchait du but, chaque pas devenait plus difficile, plus risqué. Ses ennemis n'étaient pas demeurés inactifs ; il les savait puissants, résolu à protéger leurs secrets. Un chasseur était à ses trousses, il n'en doutait pas. Et peut-être pire encore...

Remuant les braises avec un bâton, le mage inspira une bouffée d'air pur. Il avait suffisamment pris de repos. Il ne s'arrêterait plus avant d'avoir achevé ce qu'il avait commencé. Ses pouvoirs n'égalaien pas ceux de sa jeunesse, mais son expérience compenserait ce handicap. La lune disparaissait à nouveau dans les vagues mouvantes de la nuit. Le vieux mage se glissa dans les ténèbres, sans un bruit.

*



*

Avant-propos

Voici une *Aventure dont Vous êtes le Héros*.

L'auteur présente par avance ses excuses sincères à tous les sinophiles qui lèveront un sourcil en découvrant les descriptions de certains lieux ou de certains individus, l'usage de certains noms, ou en constatant la manière dont une pensée millénaire, d'une richesse et d'une complexité fascinante, a pu être grossièrement exploitée pour construire ce jeu. L'auteur en est, hélas, bien conscient. Pour ne citer qu'un exemple, le Yi-Jing n'est évidemment pas le vulgaire outil de divination utilisé ici pour déterminer le profil d'un personnage, mais bien un ouvrage inépuisable et fondateur dont les interprétations et les pratiques se sont forgées au gré des évolutions de la société chinoise. L'auteur aurait voulu lui donner toute sa place (notamment à travers le système des mutations, si chères à la conception d'un monde où rien n'est jamais figé). Cela n'a pas été possible. Espérons tout de même qu'y subsiste un peu de l'attrait puissant qu'exerce la Chine, au-delà de l'exotisme facile et des raccourcis philosophiques.

Le contexte

L'histoire se déroule dans une contrée imaginaire inspirée de la Chine ancienne, lors du règne de Hong-Zu, de la septième dynastie. L'Empire, divisé en provinces plus ou moins indépendantes, dirigées par des gouverneurs aux ressources et à l'autorité grandissantes, tente de maintenir sa cohésion, coûte que coûte. L'époque est sombre, marquée par une violente poussée des forces occultes et des phénomènes surnaturels. Les voyageurs se font rares, les routes n'étant plus sûres. Comme si l'Empereur de Jade avait lâché sur le monde les démons d'une terrible épidémie. Animaux monstrueux, spectres, créatures étranges, mais aussi jeux de pouvoir, sorcellerie et manipulations y sont devenus monnaie courante.

Beaucoup de choses vous sembleront obscures au début. Peu à peu vous découvrirez les secrets qui se cachent derrière les apparences, la nature des silhouettes menaçantes dont l'ombre se dessine sur les cloisons de papier.

Les personnages

Vous pouvez incarner *deux* personnages différents dans cette aventure.

La jeune chasseuse Xiao Meng, chargée par le gouverneur Song de livrer le mage Wan Bi à la justice de l'Empire, ou le vieux fugitif décidé à poursuivre, trente ans plus tard, l'enquête commencée par son père, mort dans le déshonneur.

Il s'agit d'un affrontement entre ces deux personnages, mais également d'une lutte aveugle contre les êtres corrompus qui tentent de vous manipuler. Des forces sont à l'œuvre, dans l'ombre : il vous faudra de la ruse, de la persévérance et sans doute un peu de chance pour déjouer les pièges qui vous seront tendus. Notez bien qu'il ne suffit pas au mage d'échapper à la chasseuse ou à celle-ci de capturer sa proie pour l'emporter. D'autres conditions sont requises pour une victoire totale !

Xiao Meng maîtrise la danse des armes et excelle dans les mille techniques du pistage. Pour gagner la partie, elle doit survivre, vaincre Wan Bi afin de le livrer à la justice de l'empereur, et dévoiler la vérité. Le mage Wan Bi s'appuie sur sa lame enchantée, Shu'an, sur ses pouvoirs et sur ses pièges. Afin de triompher, il doit en réchapper, demeurer libre, et découvrir les secrets qui ont coûté la vie à son père, trente ans plus tôt.

Si vous jouez seul (en solo), vous pouvez incarner Xiao Meng ou Wan Bi. Si vous jouez à deux (en duel), chaque participant doit opter pour un personnage différent. Inutile de vous disputer à propos de ce choix, l'aventure vous offrira plus tard l'occasion d'en découdre !

Les tours

La progression dans le jeu est mesurée par l'écoulement des *tours*. Lorsqu'un choix de déplacement est effectué à la fin d'un numéro, le nombre de *tours* nécessaires est alors indiqué dans le texte. Le joueur doit alors cocher le nombre de tours écoulés sur sa feuille d'aventure.

Le jeu ne peut en aucun cas dépasser 7 *tours*. Lorsque tous les choix du joueur l'obligeraient à franchir cette limite, il doit se rendre au numéro indiqué dans la colonne « 8+ ».

Le jeu en duel

Lorsque deux joueurs s'affrontent, ils jouent chacun à tour de rôle (mais peuvent simultanément lire leur texte et résoudre leurs combats jusqu'au prochain déplacement, afin de ne pas avoir à attendre inutilement).

Wan Bi commence la partie (au numéro 50). Chaque fois que le choix implique un déplacement (indiqué en fin de ligne par un certain nombre de tours), le joueur doit s'arrêter et attendre que son adversaire lui-même soit arrivé à un choix de déplacement. Et ainsi de suite. Dans certains cas spéciaux, le texte signale que les deux joueurs doivent se rendre au même numéro pour s'affronter. Cela signifie que la chasseuse a rattrapé le mage (nous l'en félicitons). Mais un tel événement ne met pas systématiquement fin à l'aventure, car Wan Bi peut encore lui échapper !

Lorsqu'un joueur n'a plus de possibilité de déplacement autre que de se rendre au numéro indiqué dans la colonne « 8+ », il doit poursuivre la lecture des différentes sections jusqu'à la fin de l'aventure (ou jusqu'à ce que le texte lui donne d'autres instructions) sans interruption et signaler à son adversaire de faire de même.

Des codes spécifiques au jeu en duel permettent de localiser les personnages et de gérer leurs éventuelles interactions (voire la rubrique « codes » ci-dessous ainsi que l'aide de jeu correspondante).

Le jeu en solo

Le jeu en solo s'effectue de manière habituelle. Le décompte des tours demeure essentiel. Dans ce cas, le choix de l'hexagramme (voir le paragraphe « les hexagrammes » un peu plus loin) détermine plusieurs particularités qui peuvent changer d'une tentative à l'autre :

- La maîtrise plus ou moins complète des techniques de combat,
- La façon dont l'adversaire direct (alors « virtuel ») se comporte (autrement dit : ses pièges, son parcours, ses ressources, etc.)

Il est donc conseillé, lors d'un nouvel essai, de changer d'hexagramme si on souhaite modifier légèrement l'expérience. Afin de profiter au mieux de l'histoire, il est peut-être idéal de commencer par quelques tentatives en incarnant la chasseuse Xiao Meng, puis de changer et de jouer le rôle du mage Wan Bi. Mais ce n'est nullement une obligation !

Des codes spécifiques au jeu en solo permettent de localiser les personnages et de simuler les réactions de l'adversaire virtuel (voire la rubrique « codes » ci-dessous ainsi que l'aide de jeu correspondante).



Les trois trésors (San Bao)

- Le Jing

La résistance physique des personnages est mesurée par le **Jing** (traduit sommairement par « le corps »). Xiao Meng et Wan Bi disposent de baumes et autres moyens magiques de se soigner. Ils ne seront donc jamais handicapés par leurs blessures, même les plus graves. En revanche, au bout d'un moment, si le total de *Jing* atteint 1, leur corps finira par ne plus pouvoir supporter de dommage supplémentaire.

- Le Qi

La force vitale, l'énergie, la volonté de chaque personnage est mesurée par le **Qi** (traduit sommairement par « le souffle »). Certaines blessures graves pourront altérer ce total, tout comme des dégâts psychiques. Vous pourrez aussi en sacrifier dans certaines occasions afin d'infléchir le déroulement d'un combat mal engagé.

- Le Shen

Le cœur, l'âme, la force spirituelle est mesurée par le **Shen** (traduit sommairement par « l'esprit »). Il s'agit d'une ressource extrêmement précieuse et fragile. Prenez garde à ne jamais en manquer !

Si l'un des trois trésors (le *Jing*, le *Qi* ou le *Shen*) atteint la valeur 0 ou moins, alors l'aventure est terminée (et se solde par un échec cuisant !), sauf bien sûr si le texte indique une autre issue. Notez que si cette mésaventure frappe les deux joueurs simultanément lors d'un *duel*, alors c'est *le joueur qui attaque* qui remporte le combat.

Parfois, il sera possible de récupérer des forces : veillez toutefois à ne jamais dépasser les valeurs de départ des trois trésors.

Les hexagrammes du livre des transformations (Yi-Jing)

Xiao Meng et Wan Bi pratiquent, chacun à leur manière, la divination. Il s'agit en fait d'une lecture très subjective de la façon dont les énergies sont disposées par rapport à une question, un projet, une mission qui leur est propre. Au début de l'aventure (au numéro 1 pour la chasseuse, au numéro 50 pour le mage), vous devez choisir un hexagramme parmi douze.

Vous pouvez utiliser un dé (1-3 : première colonne ou 4-6 : deuxième colonne, puis un deuxième lancer), trois pièces chinoises (en recommençant jusqu'à obtenir l'un des douze hexagrammes proposés), voire des tiges d'achillée, ou simplement choisir selon votre humeur ou ce que le nom de l'hexagramme vous inspire.

Notez que la première colonne comporte des hexagrammes rendant le jeu un peu plus facile que ceux de la deuxième colonne (encore que cela dépende de beaucoup d'autres facteurs).

Une fois que vous avez déterminé l'hexagramme qui vous accompagnera dans la partie, allez consulter son résumé dans le tableau ad hoc, puis les tableaux offensifs, défensifs et stratégiques en annexe avant de reporter les bonus et les codes correspondants sur votre feuille d'aventure.

Ainsi, vous disposerez de toutes les informations nécessaires pour jouer sans plus avoir besoin de revenir à cette annexe (voir le paragraphe « comment combattre ? » ci-après).

Comment combattre ?

Les combats sont intenses, âpres et dangereux. Ils traduisent la violence d'un monde où démons, esprits, monstres, magiciens et maîtres de l'épée s'affrontent le plus souvent jusqu'à la mort. Voici comment se déroule un combat :

- Lisez attentivement la description de votre adversaire, des lieux, de votre situation. Toutes ces informations vous aideront à faire les meilleurs choix.

- Notez le nombre de blessures qu'il est nécessaire d'infliger à votre adversaire pour l'emporter. Parfois le combat se déroule en deux (ou rarement trois) *segments* nécessitant alors de recommencer tout ce processus.

- Le texte vous demandera de choisir une *tactique offensive*, une *tactique défensive* et/ou une *stratégie* pour mener votre combat. Attention : ce choix ne pourra plus être modifié tant que le *segment* en cours ne sera pas terminé (par votre échec ou un nombre de blessures suffisant infligé à votre adversaire).

- Une fois vos choix effectués, vous pourrez vous reporter au *tableau des résultats* du paragraphe que vous lisez et lancer autant de fois que nécessaire un dé à six faces. Chaque série de jets de dé correspond à un *assaut*. Vous noterez alors les modifications éventuelles sur votre feuille d'aventure. Après le premier assaut (et uniquement à ce moment-là), vous pourrez, si vous le souhaitez, utiliser 1 point de Qi pour décaler tous les résultats (offensifs OU défensifs OU stratégiques) vers la droite, d'une seule colonne, pour tous les assauts restants du segment. Attention : décaler les résultats offensifs ET défensifs nécessite donc le sacrifice de 2 points de Qi.

- Vous jouerez autant d'*assauts* que nécessaire pour mettre fin au *segment*.

Notez bien : le résultat de chaque *assaut* selon vos choix dépend de la situation (il est peu aisé d'effectuer de grands sauts défensifs lorsqu'on est enfermé dans un cachot...), de votre hexagramme (si vous êtes un combattant plutôt lent, vous ne serez guère efficace lorsque vous lancerez une attaque éclair) et... de la chance (autrement dit, la subjectivité de l'auteur). Mais sur le long terme, une lecture attentive du texte et une brève réflexion devraient vous permettre d'éviter de faire de trop mauvais choix !

Les codes

Afin de garder trace de votre progression dans le jeu, il vous sera demandé à plusieurs reprises de noter des codes, ou de les *raier*. Trois types de codes sont utilisés dans *Yin Yang* :

- Les mots (comme « papillon » ou « encens ») qui tiennent compte des objets que vous avez collectés et des informations que vous avez réunies,

- Les noms de lieux (comme « tombeau » ou « trois lys ») qui permettent l'accès à une certaine zone,

- Les sigles (comme « XM-D » ou « WB-W ») qui traduisent l'évolution (géographique ou ludique) des deux personnages, l'un par rapport à l'autre.

Vous pourrez utiliser l'aide de jeu en annexe afin de mémoriser et de gérer plus confortablement ces codes.



Particularités des codes lors du jeu en duel :

Lors du jeu en duel, certains codes particuliers seront utilisés et certaines règles appliquées :

- Le code XM-D qui indique que la chasseuse a péri et le code WB-D qui signifie que le mage a été retrouvé mourant. Ces codes doivent être donnés à l'autre joueur afin qu'il puisse poursuivre la partie jusqu'au bout, s'il le souhaite. Évidemment, si les deux joueurs échouent avant la fin, il ne reste plus qu'à recommencer.
- Les codes XM-FS, XM-T, WB-FS et WB-T qui doivent être donnés seulement au dernier moment et rayés dès le déplacement suivant. Cette règle sera rappelée dans le texte.

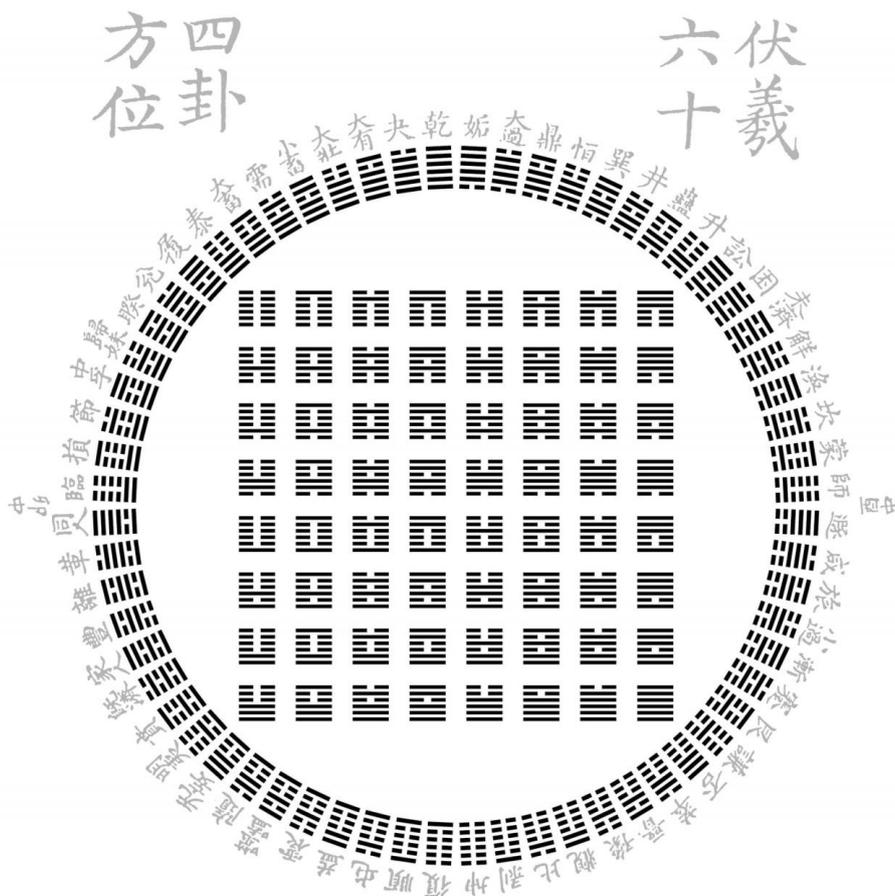
*

Vous trouverez dans les pages qui suivent des annexes pour rendre le jeu plus simple et plus agréable. Il est conseillé d'imprimer certaines des annexes afin de pouvoir s'y référer facilement. Une autre solution réside dans les fichiers d'aide de jeu qui sont également disponibles sur litteraction.fr

A présent, il est temps de commencer !

Si vous choisissez la chasseuse **Xiao Meng**, rendez-vous au [1](#).

Si vous incarnez le mage **Wan Bi**, rendez-vous au [50](#).



Annexe 1 : les hexagrammes de Xiao Meng

Hexagrammes de la chasseuse (Xiao Meng) :

	<i>Hexagramme</i>	<i>Traduction</i>	<i>Bonus</i>
1	<i>Jeune fou</i>	Vous virevoltez, dansez avec votre épée, imprudente mais vive !	+ 3 <i>Jing</i>
2	<i>Attendre</i>	Vous savez patienter, attendre le bon moment pour agir.	+ 1 <i>Shen</i>
3	<i>Armée</i>	Vous êtes taillée pour l'attaque, vous astreignant à une discipline sévère.	+ 1 <i>Qi</i>
4	<i>Démarche</i>	Vous êtes dextre, agile, souple et précise dans vos déplacements.	+ 3 <i>Jing</i>
5	<i>Faire retraite</i>	Vous savez faire un pas en arrière pour mieux avancer par la suite.	+ 1 <i>Shen</i>
6	<i>Grande force</i>	Vous dégagez une puissante impressionnante, prête à se déchaîner.	+ 1 <i>Qi</i>
7	<i>Stabiliser</i>	Vous vous ancrez pour rassembler vos forces ou pour résister à l'adversité.	
8	<i>Regarder</i>	Vous savez observer, prendre de la hauteur, considérer la situation sous un nouveau jour.	
9	<i>Avancer au grand jour</i>	Vous agissez dans un style pur et simple, sans fioritures, loyal et direct.	
10	<i>Se montrer résolu</i>	Vous êtes déterminée, prête à en découdre énergiquement, sans délai.	
11	<i>Épuisement</i>	Vous êtes fatiguée mais prête à jeter vos dernières forces dans la bataille.	
12	<i>Mesure</i>	Vous veillez toujours à trouver le bon geste, le bon rythme, sans faute ni excès.	

Tableau offensif (Xiao Meng) :

<i>Offensif</i>	<i>Attaque rapide</i>	<i>Attaque feintée</i>	<i>Attaque ciblée</i>	<i>Attaque lourde</i>
<i>Jeune fou</i>	VA	FB	CC	LC
<i>Attendre</i>	VC	FB	CA	LB
<i>Armée</i>	VA	FB	CB	LA
<i>Démarche</i>	VB	FB	CA	LC
<i>Faire retraite</i>	VC	FA	CB	LB
<i>Grande force</i>	VC	FC	CB	LA
<i>Stabiliser</i>	VC	FB	CA	LB
<i>Regarder</i>	VC	FB	CA	LB
<i>Avancer au grand jour</i>	VB	FC	CB	LA
<i>Se montrer résolu</i>	VC	FB	CB	LA
<i>Épuisement</i>	VA	FB	CB	LC
<i>Mesure</i>	VC	FA	CB	LC

Tableau défensif (Xiao Meng) :

<i>Défensif</i>	<i>Parade</i>	<i>Esquive</i>	<i>Recul</i>	<i>Contre-offensive</i>
<i>Jeune fou</i>	PC	EA	RC	COA
<i>Attendre</i>	PC	EB	RA	COC
<i>Armée</i>	PC	EC	RC	COA
<i>Démarche</i>	PC	EA	RA	COC
<i>Faire retraite</i>	PC	EB	RA	COC
<i>Grande force</i>	PA	EC	RC	COB
<i>Stabiliser</i>	PA	EC	RC	COB
<i>Regarder</i>	PB	EC	RA	COB
<i>Avancer au grand jour</i>	PA	EC	RC	COB
<i>Se montrer résolu</i>	PB	EA	RC	COB
<i>Épuisement</i>	PC	EC	RB	COB
<i>Mesure</i>	PA	EB	RC	COC

Tableau stratégique (Xiao Meng) :

Stratégique	Esbrouffe	Combat long	Combat court	Audace
Jeune fou	BA	CLC	CCB	AA
Attendre	BB	CLA	CCC	AC
Armée	BB	CLB	CCB	AB
Démarche	BB	CLB	CCB	AB
Faire retraite	BB	CLA	CCC	AC
Grande force	BC	CLB	CCA	AB
Stabiliser	BC	CLA	CCB	AC
Regarder	BB	CLA	CCB	AC
Avancer au grand jour	BC	CLB	CCB	AC
Se montrer résolu	BB	CLC	CCA	AA
Épuisement	BC	CLC	CCA	AA
Mesure	BB	CLA	CCB	AC

Table de combat (Xiao Meng) :

Choix	Attaque/Défense/Stratégie	Description
Attaque rapide	A	En misant sur la vélocité
Attaque feintée	A	En utilisant la tromperie
Attaque ciblée	A	En visant un point faible
Attaque lourde	A	En mobilisant sa force
Parade	D	En déviant ou en bloquant
Esquive	D	En évitant l'attaque
Recul	D	En cédant du terrain
Contre-offensive	D	En contre-attaquant
Esbrouffe	S	En bousculant, en rusant
Combat long	S	En faisant durer les assauts
Combat court	S	En cherchant à en finir rapidement
Audace	S	En prenant de sérieux risques

Annexe 2 : les hexagrammes de Wan Bi

Hexagrammes du mage (Wan Bi) :

	<i>Hexagramme</i>	<i>Traduction</i>	<i>Bonus</i>
1	<i>Remédier au corrompu</i>	Vous êtes expert dans la purification, la dissipation du mal.	+ 1 Shen
2	<i>Élan créatif</i>	Vous bénéficiez d'une grande réserve d'énergie magique.	+ 1 Qi
3	<i>S'entraîner au passage des ravins</i>	Vous êtes très résistant, habitué à endurer de grandes souffrances.	+ 3 Jing
4	<i>Filet d'oiseleur</i>	Vous utilisez une magie lumineuse, saine et triomphante.	+ 1 Shen
5	<i>Oiseau blessé</i>	Vous pratiquez une magie dangereuse et controversée.	+ 1 Qi
6	<i>Obstruction</i>	Vous êtes entraîné à placer un mur entre vous et le monde.	+ 3 Jing
7	<i>Délivrance</i>	Vous ne vous embarrassez d'aucun poids, d'aucune entrave.	
8	<i>Diminuer</i>	Vous savez accepter une perte pour permettre un rééquilibrage.	
9	<i>Augmenter</i>	Vous rassemblez vos forces peu à peu afin d'améliorer vos chances.	
10	<i>Révolution</i>	Vous aimez les retournements de situations, les gestes spectaculaires.	
11	<i>Chaudron</i>	Vous maîtrisez la transmutation et les métamorphoses.	
12	<i>Petit apprivoise</i>	Vous préparez un déchaînement spectaculaire, patiemment.	

Tableau offensif (Wan Bi) :

Offensif	Jian volant	Tourbillon offensif	Lame noire	Lame de feu
<i>Remédier au corrompu</i>	JB	TOB	NC	FA
<i>Élan créatif</i>	JC	TOB	NA	FB
<i>S'entraîner au passage</i>	JB	TOC	NA	FB
<i>Filet d'oiseleur (lumière)</i>	JB	TOB	NC	FA
<i>Oiseau blessé</i>	JB	TOB	NA	FC
<i>Obstruction</i>	JC	TOA	NB	FB
<i>Délivrance</i>	JA	TOC	NC	FB
<i>Diminuer</i>	JA	TOC	NB	FC
<i>Augmenter</i>	JC	TOA	NB	FB
<i>Révolution</i>	JB	TOB	NA	FC
<i>Chaudron</i>	JC	TOB	NB	FA
<i>Petit apprivoise</i>	JA	TOC	NB	FB

Tableau défensif (Wan Bi) :

Défensif	Tourbillon défensif	Bond	Armure magique	Miroir
<i>Remédier au corrompu</i>	TDA	BC	AMB	MA
<i>Élan créatif</i>	TDB	BC	AMA	MB
<i>S'entraîner au passage</i>	TDB	BB	AMA	MC
<i>Filet d'oiseleur (lumière)</i>	TDB	BA	AMB	MC
<i>Oiseau blessé</i>	TDC	BB	AMB	MA
<i>Obstruction</i>	TDA	BB	AMB	MC
<i>Délivrance</i>	TDC	BA	AMC	MB
<i>Diminuer</i>	TDB	BB	AMA	MC
<i>Augmenter</i>	TDB	BC	AMA	MB
<i>Révolution</i>	TDC	BB	AMB	MA
<i>Chaudron</i>	TDB	BC	AMA	MB
<i>Petit apprivoise</i>	TDA	BB	AMC	MA

Tableau stratégique (Wan Bi) :

<i>Stratégique</i>	Combat loyal	Combat magique	Accumulation	Sacrifice
<i>Remédier au corrompu</i>	LB	CMA	AC	SC
<i>Élan créatif</i>	LB	CMA	AB	SC
<i>S'entraîner au passage</i>	LB	CMC	AB	SA
<i>Filet d'oiseleur (lumière)</i>	LA	CMB	AB	SC
<i>Oiseau blessé</i>	LC	CMB	AB	SA
<i>Obstruction</i>	LB	CMB	AB	SB
<i>Délivrance</i>	LA	CMB	AC	SB
<i>Diminuer</i>	LC	CMC	AB	SA
<i>Augmenter</i>	LB	CMB	AA	SC
<i>Révolution</i>	LC	CMB	AB	SA
<i>Chaudron</i>	LC	CMB	AA	SB
<i>Petit apprivoise</i>	LC	CMB	AA	SB

Table de combat (Wan Bi) :

Choix	Attaque/Défense/Stratégie	Description
Jian volant	A	En projetant l'épée en avant
Tourbillon offensif	A	En faisant tourner l'épée devant soi
Lame noire	A	En utilisant un sortilège noir
Lame de feu	A	En utilisant le feu
Tourbillon défensif	D	En faisant tourner l'épée devant soi
Bond	D	En bondissant sur plusieurs mètres
Armure magique	D	En utilisant une protection magique
Miroir	D	En retournant l'attaque par magie
Combat loyal	S	En évitant l'utilisation de magie
Combat magique	S	En utilisant davantage de sortilèges
Accumulation	S	En concentrant son énergie
Sacrifice*	S	En sacrifiant du Jing pour attaquer

* Chaque assaut avec Sacrifice coûte 1 point de Jing (sans qu'il soit possible d'interrompre le processus)

Annexe 3 : Feuille d'aventure de Xiao Meng

San Bao (les trois trésors) :

	Valeur de départ	Votre valeur de départ modifiée
<i>Jing : le corps</i>	50	
<i>Qi : le souffle</i>	20	
<i>Shen : l'esprit</i>	5	

Hexagramme (du Yi-Jing) :

<i>Nom et description de l'hexagramme :</i>			
<i>Attaque rapide</i>	<i>Attaque feintée</i>	<i>Attaque ciblée</i>	<i>Attaque puissante</i>
<i>Parade</i>	<i>Esquive</i>	<i>Recul</i>	<i>Contre-offensive</i>
<i>Esbrouffe</i>	<i>Combat long</i>	<i>Combat court</i>	<i>Audace</i>

Tableau des tours (Xiao Meng) :

<i>TOURS ÉCOULÉS</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8+</i>
								<i>Aller au 32</i>

Compteurs (Xiao Meng) :

	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>
<i>Garde</i>			
<i>Griffe</i>			

Annexe 4 : Feuille d'aventure de Wan Bi

San Bao (les trois trésors) :

	<i>Valeur de départ</i>	<i>Votre valeur de départ modifiée</i>
<i>Jing : le corps</i>	50	
<i>Qi : le souffle</i>	20	
<i>Shen : l'esprit</i>	5	

Hexagramme (du Yi-Jing) :

<i>Nom et description de l'hexagramme :</i>			
<i>Jian volant</i>	<i>Tourbillon offensif</i>	<i>Lame noire</i>	<i>Lame de feu</i>
<i>Tourbillon défensif</i>	<i>Bond</i>	<i>Armure magique</i>	<i>Miroir</i>
<i>Combat loyal</i>	<i>Combat magique</i>	<i>Accumulation</i>	<i>Sacrifice</i>

Tableau des tours (Wan Bi) :

	1	2	3	4	5	6	7	8+
TOURS ÉCOULÉS								<i>Aller au 27</i>

Compteurs (Wan Bi) :

	1	2	3
Garde			
Griffe			

Annexe 5 : Aide-mémoire

Aide-mémoire (Xiao Meng) :

Table de combat (Xiao Meng) :

Choix	Attaque/Défense/Stratégie	Description
Attaque rapide	A	En misant sur la vélocité
Attaque feintée	A	En utilisant la tromperie
Attaque ciblée	A	En visant un point faible
Attaque lourde	A	En mobilisant sa force
Parade	D	En déviant ou en bloquant
Esquive	D	En évitant l'attaque
Recul	D	En cédant du terrain
Contre-offensive	D	En contre-attaquant
Esbrouffe	S	En bousculant, en rusant
Combat long	S	En faisant durer les assauts
Combat court	S	En cherchant à en finir rapidement
Audace	S	En prenant de sérieux risques

Aide-mémoire (Wan Bi) :

Table de combat (Wan Bi) :

Choix	Attaque/Défense/Stratégie	Description
Jian volant	A	En projetant l'épée en avant
Tourbillon offensif	A	En faisant tourner l'épée devant soi
Lame noire	A	En utilisant un sortilège noir
Lame de feu	A	En utilisant le feu
Tourbillon défensif	D	En faisant tourner l'épée devant soi
Bond	D	En bondissant sur plusieurs mètres
Armure magique	D	En utilisant une protection magique
Miroir	D	En retournant l'attaque par magie
Combat loyal	S	En évitant l'utilisation de magie
Combat magique	S	En utilisant davantage de sortilèges
Accumulation	S	En concentrant son énergie
Sacrifice*	S	En sacrifiant du Jing pour attaquer

* Chaque assaut avec Sacrifice coûte 1 point de Jing (sans possibilité d'interrompre le processus)

Annexe 6 : Tableau des tours associés à chaque déplacement

	Kuwa*	Col des trois lys*	Temple des neiges	Bourg de Fu Shu	Tombe de l'ancien gouverneur	Taverne
Forêt	1 T	1 T	/	2 T	/	/
Village de Zhi-Shen	2 T	2 T	/	3 T	/	/
Kuwa	/	1 T	1 T	2 T	2 T	2 T
Col des trois lys	1 T	/	1 T	2 T	2 T	2 T
Temple des neiges	1 T	1 T	/	2 T	2 T	2 T
Bourg de Fu Shu	2 T	2 T	2 T	/	2 T	2 T
Tombe de l'ancien gouverneur	2 T	2 T	2 T	2 T	/	2 T
Taverne	2 T	2 T	2 T	2 T	2 T	1T vers 43 ou 21

**pour Kuwa et le col des trois lys, voir aussi la règle ci-dessous*

Jeu en solo (XIAO MENG) :

Pour son déplacement vers le col des trois lys, la chasseuse Xiao Meng doit lancer un dé. Si elle obtient 1, 2 ou 3, elle doit noter le code WB-L, rayer le code WB-NL, et jouer sa destination en conséquence.

De même, à la fin du numéro 49 (à Kuwa), Xiao Meng doit effectuer un lancer similaire. Si le lancer donne 1, 2 ou 3, elle doit noter le code WB-K, rayer le code WB-NK, et jouer sa destination en conséquence. Bien sûr, si la chasseuse a déjà l'un des codes WB-L ou WB-K, aucun lancer n'est requis.

Jeu en solo (WAN BI) :

Pour son déplacement vers le col des trois lys autre que son premier déplacement (depuis le 41 ou le 42), Wan Bi doit lancer le dé. Si le lancer donne 1, 2 ou 3 (1, 2, 3 ou 4 dans le cas où le mage a coché le code WB-BRO), il doit noter le code XM-L, rayer le code XM-NL, et jouer sa destination en conséquence. Bien sûr, s'il a déjà le code XM-L, Wan Bi n'a pas besoin d'effectuer ce lancer.

Annexe 7 : Aide de jeu (codes)

Codes (objets et informations)

Code	Obtenu	Code	Obtenu	Code	Obtenu
<i>Armure</i>		<i>Bannissement</i>		<i>Cadavre</i>	
<i>Crypte</i>		<i>Daoshi</i>		<i>Dragon</i>	
<i>Enchanteur</i>		<i>Encens</i>		<i>Exorcisme</i>	
<i>Fiole</i>		<i>Gong</i>		<i>Lettre</i>	
<i>Lunes Bleues</i>		<i>Miroir</i>		<i>Nom</i>	
<i>Papillon</i>		<i>Protection (démons)</i>		<i>Protection (morts)</i>	
<i>Renard</i>		<i>Ruban bleu</i>		<i>Sang</i>	
<i>Sansetsukon</i>		<i>Sommeil</i>		<i>Yin</i>	
<i>Yang</i>					

Codes (destinations)

Code	Obtenu	Code rayé	Obtenu
<i>Fu Shu</i>		<i>Fu Shu rayé</i>	
<i>Kuwa</i>		<i>Kuwa rayé</i>	
<i>Neiges</i>		<i>Neiges rayé</i>	
<i>Taverne</i>		<i>Taverne rayé</i>	
<i>Tombeau</i>		<i>Tombeau rayé</i>	
<i>Trois lys</i>		<i>Trois lys rayé</i>	

Codes (interactions)

Codes (Xiao Meng)	Obtenu	Code rayé ou expiré	Obtenu	Codes (Wan Bi)	Obtenu	Code rayé ou expiré	Obtenu
<i>WB-NL</i>		<i>WB-NL rayé</i>		<i>XM-NL</i>		<i>XM-NL rayé</i>	
<i>WB-L</i>				<i>XM-L</i>			
<i>WB-NK</i>		<i>WB-NK rayé</i>					
<i>WB-K</i>							
<i>WB-BRO</i>				<i>WB-BRO</i>			
<i>EK</i>				<i>EK</i>			
<i>WB-T</i>		<i>WB-T expiré</i>		<i>XM-T</i>		<i>XM-T expiré</i>	
<i>WB-FS</i>		<i>WB-FS expiré</i>		<i>XM-FS</i>		<i>XM-FS expiré</i>	
<i>WB-W</i>				<i>XM-W</i>			
<i>K-Qi1</i>				<i>K-Qi1</i>			
<i>K-Qi2</i>				<i>K-Qi2</i>			
<i>K-Qi4</i>				<i>K-Qi4</i>			
<i>WB-D</i>				<i>XM-D</i>			



Où Xiao Meng fait un pénible cauchemar

Prisonnière d'un sommeil agité, vous vous débattiez au sein d'un affreux cauchemar. Vous rêvez d'un tigre blanc, puissant et assoiffé de sang.

L'animal se déplace lentement, d'une démarche souple, les yeux fixés sur vous. Longeant le bord de l'étang, il vous observe à travers les roseaux, certain de sa supériorité. S'agit-il de Wan Bi ? Le tigre pousse un rugissement terrible qui vous glace le cœur, faisant s'envoler une nuée d'oiseaux. Oh, non ! Ce n'est pas vous, la chasseuse ! Ce n'est pas lui, la proie !

Vous vous réveillez en sursaut. Trempée de sueur, vous vous redressez sur votre paillasse, agrippant votre dao, le sabre court que vous gardez à portée. L'obscurité est presque totale. Après quelques secondes d'hébétude, vous vous levez, repoussant en arrière les cheveux qui collent dans votre cou. Quelle heure peut-il bien être ? L'arme à la main, vous faites coulisser doucement le panneau qui donne sur la cour. Dehors, la pluie a cessé. Les lampions se balancent dans le vent en grinçant sporadiquement. La passerelle sud, où vous vous trouvez, longe plusieurs chambres comme la vôtre, jusqu'au temple, un peu plus loin, à l'est. Vous faites quelques pas à l'extérieur, les pieds nus. Vous appréciez le contact du bois encore mouillé sous vos orteils, la tiédeur de la nuit. En face, sur la passerelle nord, tout semble endormi, à l'exception de la pièce la plus à l'ouest, dont les cloisons laissent filtrer une lumière dorée. Deux gardes veillent, appuyés sur leur lance, au milieu de la plateforme centrale.

Retournant dans votre chambre, bien éveillée à présent, vous décidez d'occuper votre insomnie à la préparation minutieuse de votre équipement. Après une quinzaine de minutes à affuter vos lames, vous entendez un bruit dans le couloir. Curieuse, vous allez ouvrir le panneau intérieur et découvrez deux servantes qui s'affairent maladroitement autour d'une lanterne éteinte accrochée au mur. Les deux femmes vous saluent avec déférence. Vous décidez de les interroger sur le monastère, espérant en apprendre davantage sur l'inconnue que vous avez aperçue en arrivant. Hélas, elles n'ont aucune idée de son identité et se montrent même, au début, assez réticentes à se confier sur leur vie auprès du gouverneur Song. Mais au bout d'un moment, la conversation prend une tournure inattendue. La plus jeune des servantes laisse échapper une réflexion qui fait tressaillir sa voisine :

« Évidemment, on n'aime pas trop être de service de nuit, ici. »

Intriguée par la réaction de l'aînée, vous essayez d'en savoir plus. Flattée de l'intérêt que vous lui portez, la domestique ne tarde pas à se confier, agrémentant son propos d'innombrables anecdotes et digressions.

« Si j'ai remarqué quelque chose d'étrange ? Eh bien, il y a la chambre de la générale Zo, sur la passerelle nord, éclairée presque toutes les nuits ! Que peut-elle bien y faire ? C'est à n'y rien comprendre. L'autre jour, Mai Tan s'est risquée à aller frapper à plusieurs reprises. Jamais aucune réponse, sauf juste avant l'aube. Il paraîtrait que la générale couch... dormirait avec un mandarin ou un lettré. »

Elle se tourne vers sa voisine qui lui adresse une moue dubitative :

« Encore que cette petite futée de Mai Tan a très bien pu inventer toute l’histoire pour nous impressionner. »

La jeune servante poursuit, intarissable à présent :

« Mais surtout on entend des bruits, des grognements, des cris d’animaux au deuxième ou au premier étage. La passerelle nord, tout le monde dit que c’est la passerelle maudite ! Mon ami, qui monte parfois la garde de nuit, pense que c’est le roi singe qui vient manifester sa colère aux occupants illégitimes d’un monastère. »

L’autre ne peut plus se contenir :

« Ton frère raconte n’importe quoi ! Le roi singe n’est qu’une légende... Et puis même, il se contrefiche des lieux sacrés ou des dieux. »

« Alors comment tu expliques ce que San Hong a vu ? La forme humaine sur le toit du temple, près des appartements du gouverneur ? On prétend qu’il se passe de drôle de choses, certaines nuits. Et que c’est pour ça qu’il n’y a jamais de gardes à l’étage ! »

« Qui te dit que c’était un homme ? C’était sans doute un animal, peut-être un écureuil ? »

« Bien sûr qu’il s’agissait d’un homme ! San Hong était terrifiée. »

Vous les interrompez pour éviter qu’une dispute trop bruyante n’attire l’attention :

« Le gouverneur loge à l’étage supérieur du temple ? »

« Oui, je crois... » Elle réfléchit « mais je n’y suis jamais monté. »

« Pas étonnant ! C’est comme quand tu te plains de ne pas être chargée des préparatifs de la fête de Shin. Si tu arrêtais de te prendre pour une servante de premier rang, tu... »

Vous retournez prudemment dans votre chambre. Refermant le panneau, vous tendez l’oreille. Vous percevez encore leurs éclats de voix : leur discussion est loin d’être terminée ! Adossée à la cloison, vous réfléchissez à ce que vous avez entendu. La curiosité, propre à votre tempérament et à votre ordre, vous lance douloureusement. Vous décidez d’aller faire un tour dehors. Après tout, un peu d’air frais vous fera le plus grand bien !

*

Avant cela, choisissez votre hexagramme (ou tirez-le au sort) : la première colonne correspond à une difficulté normale, la deuxième colonne à une difficulté légèrement augmentée.

	Hexagramme		Hexagramme
1	Jeune fou	7	Stabiliser
2	Attendre	8	Regarder
3	Armée	9	Avancer au grand jour
4	Démarche	10	Se montrer résolu
5	Faire retraite	11	Épuisement
6	Grande force	12	Mesure

Une fois l’hexagramme déterminé, allez consulter votre feuille d’aventure (ou prenez un morceau de papier) et remplissez les cases correspondantes avec les codes (cryptiques) vous permettant ensuite de disputer les combats. N’hésitez pas à relire les règles chaque fois que nécessaire. Si vous rejouez

une nouvelle partie, il est possible et même conseillé de choisir un hexagramme différent afin de modifier légèrement l'expérience.

*

Vous quittez votre chambre. Décidez si vous revêtez votre armure : elle vous protégera d'éventuels dommages en cas d'affrontement, mais pourrait vous ralentir ou nuire à votre discrétion.

Si tel est votre choix, notez le code « armure ».

Troquant le dao contre la lame plus familière de votre jian, vous prenez la direction de la passerelle nord. Vous longez furtivement la ligne des panneaux de bois, à croupetons sur le sol mouillé. Mieux vaut ne pas se faire remarquer ! Plus bas, quelques gardes vont et viennent à la lueur des lanternes. Vous les observez patiemment, écoutant leur pas et le cliquetis de leur équipement afin de comprendre leur déplacement. Au moment opportun, vous vous élancez vers la plateforme centrale et traversez jusqu'à l'autre côté. Rien ne bouge et vous ne percevez aucun bruit. Une fine lumière filtre derrière l'une des cloisons, à l'extrémité ouest de la passerelle.

Code « ruban bleu ».

Code « trois lys ».

Code « WB-NL ».

Code « WB-NK ».

Si vous entrez dans la chambre éclairée, rendez-vous au [2](#).

Vous pouvez aussi rejoindre les appartements du gouverneur, au [3](#).

Si vous renoncez à ces manœuvres risquées et profitez de l'occasion pour aller examiner l'endroit où la femme étrange se tenait, à la recherche d'un éventuel indice, rendez-vous au [4](#).



2

Où l'on découvre un coffre sans serrure

Vous rejoignez subrepticement la chambre la plus à l'ouest de la passerelle nord. Doucement, vous ouvrez le panneau, une main sur le pommeau de votre épée. La lumière provient de lanternes disposées sur le sol, éclairant un intérieur martial : un lit plat aux draps simples, un râtelier, une table basse et quelques coussins grisâtres. Au centre de la pièce, attaché au plafond par deux fils, trône un immense Kwan Dao. Vous ne pouvez réprimer un frisson devant l'imposante hallebarde à la longue lame dentelée. Vous estimez sa masse à plus de trente kilos et son extrémité capable de trancher un cheval en deux d'un seul mouvement.

Qui peut manipuler une telle arme ? À moins qu'il ne s'agisse d'un trophée ?

Une cloison sépare la pièce principale de la partie arrière de la chambre, plongée dans l'ombre. Ne pouvant réfréner votre curiosité, vous avancez à pas de loup, faites coulisser le panneau et vous immobilisez, le souffle coupé.

Les lumières chaudes des lanternes projettent encore leur clarté sur l'arrière-chambre obscure, dévoilant un mobilier raffiné, un scriban laqué rehaussé de précieuses incrustations de nacre, deux

grands vases au bleu profond, et des monceaux de livres empilés sur des nattes de jonc posées sur le plancher.

Sur un support en bois de rose, trône un long instrument de musique à cordes, l'un des plus beaux guqin que vous ayez jamais pu admirer. Un plateau de xiangqi en ébène, dont les pièces portent d'élégantes calligraphies, est placé à ses côtés. Tout ici respire la délicatesse, la grâce, la douceur.

Au milieu de l'arrière-chambre, sur le sol, vous découvrez un somptueux coffre de jade de la taille d'un homme. Ses quatre angles inférieurs sont munis de pattes aux larges griffes, tandis que quatre têtes d'animaux, un lion, un serpent, un dragon, un tigre, magnifiquement sculptées, émergent, gueule ouverte, des coins supérieurs.

Qui a pu laisser un tel objet précieux sans surveillance ?

Vous approchez du coffre, et en faites plusieurs fois le tour, incrédule. Vous devez vous rendre à l'évidence : ni serrure ni loquet !

Vous résignant à quitter les lieux, vous refermez la cloison coulissante. Avant de partir, vous apercevez une cinquantaine de longs bâtonnets d'encens posés sur le sol, en éventail. Leur taille inhabituelle et leur finesse vous intriguent : de l'encens sacré ! Voilà une puissante protection contre certains démons et esprits... Ne serait-il pas judicieux d'en emporter un ?

Si vous le souhaitez, vous pouvez dérober un bâtonnet et cocher le code « encens ».

Un petit bruit vous fait sursauter. Vous vous figez. Une longue minute s'écoule sans que vous entendiez quoi que soit. Vous soupirez de soulagement : il est temps de décider ce que vous voulez faire.

Si vous quittez la passerelle nord pour rejoindre les appartements du gouverneur, rendez-vous au [3](#).

*Dans ce cas, **et si vous avez le code ruban bleu**, lancez un dé, en ajoutant 2 si vous avez le code armure. Si vous obtenez 5 ou plus, **augmentez le compteur « garde » de 1.***

Si vous avez le code ruban bleu, vous pouvez aussi retourner à l'endroit où vous l'avez trouvé, au [4](#).

*Dans ce cas, lancez un dé, en ajoutant 2 si vous avez le code armure. Si vous obtenez 6 ou plus, **augmentez le compteur « garde » de 1.***

Si vous avez le code ruban bleu, et que vous souhaitez rentrer prudemment à votre chambre, allez au [10](#).

*Dans ce cas, lancez un dé, en ajoutant 2 si vous avez le code armure. Si vous obtenez 6 ou plus, **augmentez le compteur « garde » de 1.***

Si vous avez le code miroir, vous pouvez changer d'avis et retourner dans l'arrière-chambre, au [37](#).

Si vous avez les codes papillon et crypte et que vous désirez poursuivre en direction de la crypte, rendez-vous au [30](#).



3

Où l'on assiste à une scène effroyable

Vous observez la façade du temple de Shin. À l'étage supérieur, une fenêtre laisse échapper un faisceau de lumière orangée. En prenant un peu de recul, vous apercevez la lucarne ouverte juste au-dessus des tuiles du toit intermédiaire. Si vous arriviez à vous hisser là-haut, vous pourriez peut-être rentrer discrètement dans le bâtiment.

Silencieusement, vous grimpez dans l'arbre le plus haut de la cour. Les rondes des gardes dessinent autour de vous une menace permanente, mais vous parvenez à atteindre les branches les plus proches de l'édifice. En sautant, vous perdez l'équilibre et percutez lourdement les tuiles. Le bruit est tel que vous demeurez immobile, osant à peine respirer, pendant de longues minutes. Vous imaginez les sentinelles scrutant vainement le ciel dans votre direction. Lorsque tout danger semble écarté, vous vous redressez lentement. La voie est libre ! Vous vous glissez par la fenêtre et pénétrez dans le temple de Shin.

Il ne vous faut guère de temps pour rejoindre les appartements du gouverneur. L'homme s'est octroyé la salle la plus vaste du troisième étage, donnant sur la mer verte de la forêt derrière le monastère. À l'abri des remparts, mais libre de laisser son regard s'envoler quand le besoin s'en fait sentir. De la même manière, finalement, qu'il s'est attribué la richesse symbolique du temple tout en le transformant en un vulgaire palais. À votre grand soulagement, vous ne voyez trace d'aucun garde ni d'aucun serviteur.

Tout le long du large couloir, derrière des paravents sculptés en bois de santal, vous devinez des vases précieux d'un blanc éclatant, d'élégantes statuettes de jade, des amoncellements de porcelaine rose. Vous avancez précautionneusement, bouche bée devant une telle accumulation des richesses. Sur un meuble d'ébène, entre deux chandeliers de cuivre, vous remarquez un coffret entrouvert, disposé à la hâte. À l'intérieur, un jeu de petites fioles avec des étiquettes. Xiao Meng, Mei Ling, Wan Bi ? Comment est-ce possible ? Vous débouchez celle qui porte votre nom et le reniflez. Le parfum désagréablement âcre agresse vos narines. Un hurlement étrange à l'extérieur vous fait alors tressaillir et lâcher le flacon, qui se brise sur le sol. Un liquide glauque s'étend comme une tache sombre. Bizarrement, malgré la contrariété due à votre maladresse, vous vous sentez mieux, comme si un fardeau venait de quitter vos épaules. Le cri retentit à nouveau.

S'agit-il d'un animal sauvage ?

Vous approchez de la fenêtre donnant au-dessus des remparts. La forêt bruisse sous la caresse du vent nocturne, plongée dans l'obscurité. Pas âme qui vive... inspirant un peu d'air frais, vous vous détournez pour reprendre votre exploration.

Vous atteignez enfin la chambre, faisant doucement coulisser la cloison de bois et de papier. Deux petites bougies demeurent allumées, éclairant la scène. Dans un lit somptueux, aux riches ornements de soie, le gouverneur Song est endormi sur le dos, ronflant bruyamment, son gros ventre se soulevant au rythme de sa respiration. Il vous paraît plus vieux encore que dans votre souvenir, livide, les traits creusés. Vous détournant de ce spectacle pathétique, vous parcourez la pièce des yeux. Un splendide bureau laqué attire aussitôt votre attention, séparé du reste de la chambre par un grand paravent de bois blanc, incrusté de jade, aux motifs tournoyants de dragons. Vous commencez à feuilleter les

parchemins et les livres, sans trop savoir ce que vous recherchez. Vous tombez rapidement sur un document mentionnant votre nom.

« Cher Gouverneur Song,

Vous avez sollicité l'avis de votre humble serviteur.

Je me permets de vous suggérer la chasseuse Xiao Meng. Cette femme semble assez réputée dans notre province pour sa maîtrise des armes, ainsi que pour la modicité de ses tarifs. Pour une mission plus difficile, je vous aurais recommandé de recruter un traqueur impérial, le guerrier Liu ou la magicienne Sai Fang. Mais pour capturer une personne âgée, probablement diminuée, telle que Wan Bi, même une chasseuse aussi médiocre que Xiao Meng conviendra... tout en préservant vos finances.

Signé : le sous-conseiller Wu. »

Vos sourcils se soulèvent à la lecture de la dernière phrase, mais vous devez ravaler votre ego. Le temps passe dangereusement et cette lettre ne vous apprend rien. Reposant le parchemin roulé sur la table, vous compulsez rapidement les autres documents, en vain.

Vous commencez à vous résigner à devoir quitter les lieux, les mains vides quand l'affreux hurlement se fait à nouveau entendre, bien plus proche. Suivi d'un bruit bizarre, comme un grognement, dans la pièce où vous vous trouvez.

Mal à l'aise, vous risquez un timide coup d'œil de l'autre côté du paravent. Une forme blanchâtre, agitée de soubresauts, vient de se glisser par une fenêtre et rampe à présent lentement vers le gouverneur. Ses pattes laissent d'immondes traces boueuses sur le parquet lustré. Votre sang se glace lorsque la bête se dresse face au lit, créature famélique vaguement humaine à la peau nue, affreusement pâle. Tandis qu'elle se penche sur Song, des touffes de cheveux noir de jais poussent sur son crâne décharné, s'allongeant à vue d'œil jusqu'à dépasser sa taille. Quelle est cette abomination ?

L'homme endormi, à la merci de l'intrus, se met à gémir. Il hoquète, mais ne semble pas se réveiller. Vous mordant les lèvres, vous faites appel à tout votre sang-froid pour garder votre calme. Devriez-vous intervenir ?

Alors que la crinière sombre continue à étendre son sinistre réseau de fils noirs, le gouverneur ouvre les yeux. Au lieu de hurler, il esquisse un affreux sourire, rictus bientôt déformé en une grimace de douleur. La tignasse de la créature se noue autour des membres de l'homme. Une langue violette vient fouetter le visage de Song. Elle lèche sa joue, caresse ses paupières, joue avec ses oreilles, s'engouffre dans son nez et s'approche de sa bouche. Puis l'immonde appendice franchit le cap de ses lèvres et s'enfonce dans sa gorge. Le gouverneur est en train d'étouffer sous vos yeux !

Code « fiole ».

Si vous voulez intervenir, rendez-vous au [6](#) si vous avez le code **ruban bleu ou au [29](#) si vous ne l'avez pas.**

Si vous préférez attendre de voir ce qui va se passer, allez au [7](#).



4

Où l'on remarque d'étranges traces

Vous vous glissez jusqu'au coin est de la passerelle nord, à l'ombre du temple et des remparts, et vous penchez sur le sol. Après plusieurs minutes d'un examen fébrile, scrutant chaque mètre carré du bois humide, vous repérez des traces, différentes de celles que vous espériez. Laissées par un animal, peut-être un chien ou un renard, elles semblent se diriger vers l'extrémité ouest et la chambre éclairée. Vous les étudiez un moment, avant de reprendre vos recherches. Bientôt, vous trouvez d'autres empreintes, sales, boueuses, à l'angle du temple et des remparts, comme si d'étranges pattes difformes et griffues, exagérément écartées, avaient lourdement pesé sur le sol.

Vous décidez de suivre ces dernières empreintes avec la plus grande prudence. Elles vous mènent au bout de la passerelle, jusqu'à l'étroit chemin qui longe l'arrière des bâtiments, à l'ombre des murailles. Là, entre les constructions en bois et la pierre de l'enceinte, les marques s'effacent peu à peu sur la roche irrégulière. La vague lumière du couloir intérieur des chambres du nord distille de minces rais jaunâtres tout juste suffisants pour vous permettre de remonter la piste sur quelques mètres. Vous atteignez alors un curieux passage étroit qui descend à pic, contre les remparts, dissimulé derrière un muret de gros moellons.

Une rumeur devant vous interrompt votre réflexion : on dirait que des sentinelles se sont engagées dans le chemin à l'arrière du bâtiment et se dirigent vers vous en faisant leur ronde. Vous ne pouvez plus avancer, mais vous pouvez envisager de vous glisser rapidement dans l'espace contre le mur d'enceinte pour savoir où il mène. Vous pouvez aussi reculer et revenir sur la passerelle, en espérant qu'on ne vous remarquera pas.

Si vous avez les codes **ruban bleu** ET **armure**, vous faites trop de bruit pour échapper à l'attention des gardes, ce qui vous contraint à retourner d'où vous venez. **Augmentez alors le compteur « garde » de 1** et rendez-vous au [10](#).

Si vous avez le code **ruban bleu**, mais que vous ne portez pas d'armure, vous avez le choix entre faire demi-tour pour rentrer à votre chambre au [10](#) ou bien descendre par l'étroit passage au [11](#).

Si vous avez les codes **papillon** et **crypte**, vous pouvez revenir en arrière et gagner la crypte, au [30](#).

Sinon, vous poursuivez votre exploration au [11](#).



5

Où Wan Bi affronte un enchanteur noir

Vous placez le talisman-dragon contre le panneau de bois. La cloison s'efface pour vous donner accès à une petite pièce circulaire de quelques mètres de diamètre, étrange et sombre, éclairée par quelques bougies à la cire épaisse et jaunâtre. Une odeur épouvantable agresse vos narines tandis vous risquez un coup d'œil à l'intérieur. Pinçant votre nez, vous vous faufilez dans l'ouverture. Le sol est souillé de débris à l'origine douteuse. Excréments, ossements, restes humains craquent sous vos pieds alors que

vous explorez les lieux en frémissant de dégoût. Vous devez vous pencher pour ne pas vous cogner au plafond de bois sombre. Les murs incurvés sont couverts de talismans, maculés de calligraphies fiévreuses, rouges et noires. La lumière tremblante des bougies projette les ombres de vases et d'appareils aux formes étranges. Sur un petit meuble d'ébène ébréché, posé au sol, dérisoire trace d'humanité dans ce lieu maudit, quelques rouleaux de parchemin sont empilés. Vous en dépliez un : une série d'incantations proscrites et la description de rituels démoniaques. Vous commencez à les déchiffrer lorsqu'une maigre silhouette se dessine dans l'ouverture.

L'homme à la longue barbe raffinée qui se tient dans l'embrasement de la porte darde sur vous un regard froid. Il semble à peine surpris de vous voir.

« Wan Bi ! La chasseuse n'est donc pas parvenue à vous empêcher d'arriver jusqu'ici ? »

Il ajoute, un sourire mauvais se dessinant sur ses lèvres fines :

« Cela me convient tout à fait, finalement. »

Mal à l'aise, confiné dans la pièce minuscule, vous essayez de gagner du temps.

« Vous ne vouliez pas donc me voir arrêté ? »

L'homme ricane.

« Arrêté ? Non. Nous souhaitons votre mort, Wan Bi. Les enchanteurs noirs exècrent les mages comme vous, votre dévouement à l'Empire nous écœure ! Votre existence est une insulte à la nature même de la sorcellerie. »

Il caresse sa barbe, songeur, puis reprend :

« Avec ses principes, sa fidélité à son ordre, la chasseuse vous ressemble, finalement. Elle risquait d'en apprendre trop sur nous. J'ai d'ailleurs essayé de m'en débarrasser... mais elle est coriace. »

Un rictus menaçant se dessine sur son visage :

« Comme vous. »

Vous faites un pas en avant. L'homme vous barre le passage.

« Qui êtes-vous ? » lancez-vous, cherchant toujours une issue.

« Voyons, Wan Bi, vous le savez bien. Je suis l'enchanteur Yuan, celui qui causera votre mort. »

Sur ces mots, il jette dans votre direction le contenu de sa poche : une poudre grise qui plonge aussitôt la pièce dans l'obscurité. Vous affrontez un enchanteur noir, et pas des moindres !

L'enchanteur Yuan vous attaque d'abord à l'aide de projectiles magiques, déchirant l'obscurité en lignes d'éclairs rougeoyants. Lancez un dé et consultez le tableau suivant afin de connaître les dégâts.

Dé	1	2	3	4	5	6
Résultat	Trois projectiles magiques vous touchent au torse	Deux projectiles magiques vous atteignent	Deux projectiles magiques vous atteignent	Un projectile magique vous touche au bras	Un projectile magique vous touche au bras	Vous parvenez à éviter les attaques
Perte	- 3 Jing	- 2 Jing	- 2 Jing	- 1 Jing	- 1 Jing	Aucune blessure

Les ténèbres se dissipent rapidement. L'enchanteur continue à lancer sur vous ses projectiles fulgurants. Ce combat contre l'homme qui tire les ficelles dans l'ombre dure exceptionnellement trois *segments* ! Tenez bon !

Voici le premier *segment* de ce combat. Vous allez devoir blessier l'enchanteur Yuan à deux reprises.

Choisissez une **tactique offensive** et une **tactique défensive** puis consultez le tableau suivant. Si vous avez le code **fiolle**, diminuez vos blessures de 1 Qi à chaque assaut.

Dé	MA JA			MB, AMA, AMB JB		
	MC, TDA, TDB, AMC NA, NB, FA, FB, TOA, JC					
	BA, BB, BC, TDC FC, NC, TOB, TOC					
	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Défensif	Vous êtes touché de plein fouet	L'attaque vous surprend	L'attaque vous surprend	Vous êtes blessé à la main	Vous êtes blessé à la jambe	Vous êtes indemne
Résultat	- 3 Jing - 3 Qi	- 2 Jing - 2 Qi	- 2 Jing - 2 Qi	- 1 Jing - 1 Qi	- 1 Jing - 1 Qi	Aucune blessure + l'enchanteur subit une blessure
Offensif	L'enchanteur sourit, indemne	L'enchanteur sourit, indemne	L'enchanteur sourit, indemne	L'enchanteur grimace, légèrement blessé	L'enchanteur grimace, légèrement blessé	L'enchanteur laisse échapper un cri de rage
Résultat	Aucune blessure	Aucune blessure	Aucune blessure	1 blessure adverse	1 blessure adverse	2 blessures adverses

Vous parvenez enfin à sortir de la pièce. À l'air libre, vous reprenez un peu courage, mais le combat n'est pas terminé. Dans l'espace étroit qui sépare le mur en bois des remparts, l'enchanteur vous menace de la lame ensorcelée de son poignard noir, esquivant habilement chacune de vos attaques.

Voici le deuxième *segment* de ce combat.

Vous allez devoir blessier l'enchanteur Yuan à cinq reprises. Choisissez une **tactique offensive** et une **tactique défensive** puis consultez le tableau suivant. Si vous avez le code **fiolle**, diminuez vos blessures de 1 Qi à chaque assaut.

Dé				BA TOA		
				BB, TDA NA, FA, TOB		
	TDB, TDC TOC, FB, NB, JA					
	BC, MA, MB, MC, AMA, AMB, AMC JB, JC, NC, FC					
	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Défensif	Vous êtes touché de plein fouet	L'attaque vous surprend	L'attaque vous surprend	Vous êtes blessé à la main	Vous êtes blessé à la jambe	Vous êtes indemne
Résultat	- 3 Jing - 3 Qi - 1 Shen	- 2 Jing - 2 Qi	- 2 Jing - 2 Qi	- 1 Jing - 1 Qi	- 1 Jing - 1 Qi	Aucune blessure
Offensif	L'enchanteur sourit, indemne	L'enchanteur sourit, indemne	L'enchanteur sourit, indemne	L'enchanteur grimace, légèrement blessé	L'enchanteur grimace, légèrement blessé	L'enchanteur laisse échapper un cri de rage
Résultat	Aucune blessure	Aucune blessure	Aucune blessure	1 blessure adverse	1 blessure adverse	2 blessures adverses

Mortellement blessé, *l'enchanteur Yuan* se jette sur vous et tente de vous infliger une terrible attaque magique, sa main vibrant d'une lueur sanglante : un toucher léthal. Voici le troisième et dernier *segment* de ce combat. Vous allez devoir survivre à un assaut. Choisissez une **tactique défensive** puis consultez le tableau suivant. Le code fiolle est inutile ici.

Dé				BA		
				TDA, AMA, AMB, BB		
	BC, MA, MB, MC, AMC, TDC, TDB					
		1-2	3-4	5-6	1-2	3-4
Défensif	Vous êtes touché de plein fouet	Vous êtes touché de plein fouet	L'attaque vous surprend	L'attaque vous surprend	Vous êtes indemne	Vous êtes indemne
Résultat	- 3 Jing - 2 Qi - 2 Shen	- 3 Jing - 2 Qi - 1 Shen	- 2 Jing - 1 Qi - 1 Shen	- 1 Jing - 1 Qi	Aucune blessure	Aucune blessure

Une fois l'enchanteur vaincu, vous regagnez en tremblant la cour, laissant derrière vous les cadavres, la pièce maudite et ses atrocités. Tout en remontant sur la passerelle nord, vous surprenez le

mouvement d'une forme sur les toits. Xiao Meng est-elle encore à vos trousses ? A-t-elle entendu les rumeurs de votre combat ? S'apprête-t-elle à profiter de votre faiblesse ?

Jeu en duel : donnez à votre adversaire le code WB-W si vous souhaitez négocier avec la chasseuse. Notez bien que si elle refusait, cette concession risquerait de vous faire perdre l'initiative.

Si vous avez l'hexagramme « Remédier au corrompu », « Élan créatif », « S'entraîner au passage des ravins », « Filet d'oiseleur », « Oiseau blessé » ou « Obstruction », et que vous n'avez pas encore noté le **code bannissement**, ajoutez-le maintenant.

Si vous avez le code **XM-W**, que vous êtes prêt à vous allier avec la chasseuse ET que vous avez le code **exorcisme** ou le code **bannissement**, rendez-vous au **8** (normalement, votre adversaire doit faire de même).

Si vous avez le code **XM-D** ET le code **exorcisme** ou le code **bannissement**, allez au **9**.

Si vous avez le code **XM-D**, mais pas le code **exorcisme** ni le code **bannissement**, rendez-vous au **36**.

Sinon, allez au **34**.



6

Où Xiao Meng combat une hideuse créature

Vous ne pouvez pas laisser le gouverneur périr ainsi !

Sans plus attendre, vous dégainez votre jian et avancez pour interrompre l'abominable spectacle. À peine avez-vous fait un pas que la créature se retourne. Une partie de sa chevelure se redresse et fend l'air avec un horrible sifflement. Vous évitez in extremis la première attaque, plongeant en avant. La deuxième s'abat alors rudement sur vous. Projetée au sol, vous grimacez de douleur, les bras tailladés par les affreux filaments du fouet nébuleux. Jamais vous n'avez affronté un adversaire aussi étrange, même s'il vous rappelle la noirceur de certains animaux démoniaques.

Vous avez été blessée par le **yaojing**. Lancez un dé et consultez le tableau suivant afin de connaître les dégâts. La chevelure inflige des dommages surnaturels, même si elle vous égratigne seulement.

Si vous avez le code **armure**, vous devez ajouter 1 au résultat du dé (pour un maximum de 6).

Dé	1	2	3	4	5	6
Résultat	La crinière vous blesse gravement	La crinière vous égratigne	La crinière vous égratigne			
Perte	- 4 Jing - 2 Qi Impossible si armure	- 4 Jing - 2 Qi ou - 2 Jing si armure	- 4 Jing - 2 Qi ou - 2 Jing si armure	- 4 Jing - 2 Qi ou - 2 Jing si armure	- 2 Jing - 1 Qi ou - 1 Jing si armure	- 2 Jing - 1 Qi ou - 1 Jing si armure

Vous vous relevez, faisant tourner la lame de votre jian afin de gagner un peu d'espace, taillant dans la masse noire des cheveux. La créature se rue à l'attaque. Bondissant hors du lit, elle projette de nouveau le rideau sombre de sa gigantesque crinière vers vous. Précipitamment, mais avec la grâce

d'une danseuse, vous faites deux pas sur le côté pour esquiver puis plongez vers l'avant, l'épée levée, l'abattant à nouveau avec précision. Vous avez failli être touchée... Sur le sol, les mèches coupées tombent en poudre scintillante et disparaissent aussitôt.

Vous allez devoir affronter le **yaojing**.

Le combat ne dure qu'un seul *segment*. Vous allez devoir bless la créature à trois reprises.

Choisissez une **tactique offensive** et une **tactique défensive** puis consultez le tableau suivant. Si vous avez le code **encens**, vous pouvez réduire tous les dégâts subis de 1 point de Qi.

				RA VA, CA		
			EA, RB VB, CB			
		EB, RC, COA, COB CC, FA, FB				
	PA, PB, PC, EC, COC VC, LA, LB, LC, FC					
Dé	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Défensif	La chevelure tournoyante vous blesse gravement	La chevelure tournoyante vous blesse gravement	Vous êtes touchée par la crinière	Vous êtes touchée par la crinière	La chevelure vous frôle	Vous êtes indemne
Résultat	- 5 Jing - 3 Qi - 1 Shen	- 5 Jing - 3 Qi - 1 Shen	- 2 Jing - 2 Qi	- 2 Jing - 2 Qi	- 1 Jing - 1 Qi	Aucune blessure
Offensif	Vous manquez la créature, trop rapide	Vous manquez la créature, trop rapide	Vous manquez la créature, trop rapide	Vous parvenez à toucher la créature	Vous parvenez à toucher la créature	Vous parvenez à toucher la créature
Résultat	Aucune blessure	Aucune blessure	Aucune blessure	1 blessure adverse	1 blessure adverse	2 blessures adverses

Le yaojing gémit de douleur. Vous distinguez à peine sa bouche, béant comme un puits noir et sec, derrière le magma tourbillonnant et sifflant qui fouette l'air entre vous. Vous lancez une nouvelle attaque, décidée à ne pas perdre l'avantage. La lame de votre jian ne rencontre que du vide : la créature s'est engouffrée par la fenêtre et a sauté dans l'ombre des arbres. Impossible de voir où elle a pu plonger.

Vous reportez aussitôt votre attention sur le gouverneur qui est étendu, la respiration saccadée, les yeux vitreux entrouverts. La vie de l'homme ne semble pas menacée. Voilà qui est heureux, car vous ne pouvez évidemment pas appeler au secours. Vous tendez l'oreille, guettant les pas ou les cris des gardes. Le combat a été court, étrangement fluide, sans entrechoquement de lames. Les gémissements de la créature ont pu passer pour des bruits naturels... En tous cas, tout est calme pour le moment.

Laissant votre regard divaguer, vous remarquez, sur la petite table en bois de rose juste à côté du lit, un parchemin froissé, visiblement compulsé à de nombreuses reprises :

« Gouverneur Song,

L'impératrice commence à se douter de quelque chose. La discrétion la plus absolue est requise. Le mage Wan Bi semble en possession d'éléments pouvant mettre en danger certains membres de notre organisation. Nous pensons qu'il se rend dans la province de Tan pour y mener ses investigations. Vous devez prendre toutes les mesures nécessaires pour l'éliminer le plus rapidement possible. »

La lettre n'est pas signée. Vous hésitez à l'emporter. Ce document constitue une preuve compromettant le gouverneur, la trace visible d'un complot qui pourrait intéresser la Capitale. Mais sa disparition vous placerait dans une situation fort dangereuse. Par ailleurs, vous n'avez aucune idée de l'identité de l'auteur de la missive. Vous jetez un coup d'œil vers l'homme endormi. Song a repris une expression normale. La respiration régulière, les joues colorées, il ne garde aucun stigmate de l'abominable attaque. Vous vous penchez vers lui avant de vous redresser vivement. Un bruit de pas précipités résonne dans le couloir. Malédiction ! Vous êtes demeurée trop longtemps dans la chambre ! Sans réfléchir, vous plongez pour vous abriter derrière le paravent. Quelqu'un entre presque aussitôt, lâche un juron et se rue vers le lit à la hâte.

« Gouverneur ! » lance une voix étouffée, une voix d'homme. « Gouverneur ! »

Vous entendez un vague grognement puis les rumeurs d'une conversation presque inaudible. Seuls quelques mots vous parviennent par bribes :

« Quelque chose... perturbé... Je l'ignore ! ... Prenez ce breuvage... »

Un silence, et de nouveau :

« Insister... chasseuse... Wan Bi mort ! »

Plus rien, puis un nouveau juron.

« Non, non... la Capitale... parle... une autre solution... la supprimer... laissez-moi... ne serez pas impliqué... »

Nouveau silence, plus long cette fois. Le visiteur semble avoir disparu ! Après quelques minutes, vous risquez un coup d'œil derrière le paravent. Le gouverneur a de nouveau fermé les yeux, paisiblement. Il faut partir. Vous n'avez d'autre choix que de quitter les lieux par le chemin que vous avez emprunté pour rentrer. Vous vous glissez au-dehors.

Augmentez le compteur « griffe » de 1.

Code « lettre ».

Ne pouvant élucider ce mystère pour le moment, inquiète d'être repérée, vous retournez à votre chambre le plus discrètement possible. Rendez-vous au [10](#).

Lancez un dé, en ajoutant 2 si vous avez le code *armure*. Si vous obtenez 5 ou plus, **augmentez le compteur « garde » de 1.**



7

Où l'horreur atteint son comble

Après quelques secondes, les gémissements de Song se transforment en râles. Le ventre de la créature se met à palpiter en rythme avec les contractions spasmodiques de la poitrine de l'homme, sous l'effet d'une osmose démoniaque. Ce spectacle contre nature vous écoëure. Vous luttez contre l'envie d'intervenir et de faire cesser cette horreur.

Au bout d'un temps qui semble une éternité, la langue violette se rétracte, laissant le gouverneur alangui, le teint cireux, la bouche ouverte, les lèvres sèches, racornies.

La créature efflanquée se lève ; ses jambes sont trop maigres, ses pieds squelettiques, ses bras démesurés. Sa peau luit d'une pâleur mortelle. Debout, elle évolue maladroitement, titubant en une parodie grotesque de démarche humaine. Elle vous tourne toujours le dos et vous n'osez imaginer ce qui se passerait si elle devait se retourner. Finalement, elle chancelle jusqu'à la fenêtre, s'agrippe au bois de ses mains griffues puis se glisse à l'extérieur comme une horrible araignée.

Échappant à la fascination de l'épouvantable vision, vous vous approchez du lit, redoutant de trouver le gouverneur inerte, sans vie. À votre grande surprise, l'homme respire tout à fait normalement. Son visage a maintenant retrouvé des couleurs. Ses traits ne traduisent plus ni souffrance ni tension, son souffle tiède demeure parfaitement régulier. Il s'agite et se retourne comme s'il allait se réveiller.

Vous ne pouvez pas rester ici !

Code « sommeil ».

Si vous souhaitez rejoindre la passerelle pour chercher des traces de la créature, rendez-vous au **4**.

*Dans ce cas, et si vous avez le code **ruban bleu**, lancez un dé, en ajoutant 2 si vous avez le code **armure**. Si vous obtenez 5 ou plus, **augmentez le compteur « garde » de 1**.*

Si vous avez le code **ruban bleu**, vous pouvez ressortir pour revenir sans plus tarder à votre chambre au **10**.

*Dans ce cas, lancez un dé, en ajoutant 2 si vous avez le code **armure**. Si vous obtenez 5 ou plus, **augmentez le compteur « garde » de 1**.*

Si vous avez les codes **papillon** et **crypte** et que vous désirez poursuivre en direction de la crypte, rendez-vous au **30**.

*



8

Yin Yang

Le combat de Shin n'aura pas lieu.

La plus étrange histoire de cette période troublée fut également annonciatrice d'un temps de renouveau, comme si le printemps devait mettre fin à l'hiver pour de bon.

Un vieillard, cheminant avec son petit-fils sur la route du temple des neiges, le résumait en ces mots :

« Vois-tu, Li Chan, ton père a été tué à la guerre, et ta mère a succombé à la famine. Elle s'est sacrifiée pour que tu puisses survivre à ces temps difficiles. Il a donné sa vie pour que tu grandisses dans un pays libre. Sois fier de tes parents, car ils ont vécu heureux, t'aimant, et sont morts sereins, certains que tu deviendras un homme. »

« Et toi, grand-père Phan ? »

« Moi, je vivrai encore un peu. Afin de te transmettre la mémoire de tes ancêtres. »

Ce ne furent pas les décrets de l'impératrice qui mirent fin au règne caché des démons, même si la contribution des chasseurs mandatés par Hong-Zu ne doit pas être minimisée. Ce ne furent pas non plus les emprisonnements des enchanteurs noirs, jugés, condamnés, puis pour la plupart soumis à l'atroce supplice du lingchi, qui permirent de purifier les campagnes.

Partout, peu à peu, les familles se réunissaient enfin autour de leur foyer. Les villages dévastés puisaient la force de se reconstruire dans le creuset d'une solidarité renouvelée. Les provinces, une à une, retrouvaient leur équilibre grâce au tissu de leurs bourgs, à la sève de leurs paysans, au sang de leurs soldats, au courage de chacun de leurs habitants.

Les démons n'avaient pas tous disparu, les fantômes ne s'étaient pas tous réincarnés, quelques daoshi poursuivaient encore leurs rituels au fond de cryptes obscures. Mais tous reculaient devant la floraison d'une plus grande humanité.

Et c'était elle, le véritable printemps de cette année-là.

*

Xiao Meng et Wan Bi chevauchent de concert, quittant le village de Zhi-Shen. Ils se sont recueillis sur la tombe de Wan Ju et ont parlé un moment avec les habitants, les informant des derniers événements. La prise de pouvoir de la générale Zo, la mort dans son sommeil du gouverneur Song, la décision de l'impératrice de mettre fin à l'*âge fatidique*. Tant de choses ont changé...

L'air frais, vif, caresse leurs cheveux ; le soleil brille dans un ciel uniformément bleu au-dessus des feuillages éclatants. Les deux cavaliers se taisent pendant un long moment. Xiao Meng rompt le silence la première :

« J'ai l'impression qu'une éternité s'est écoulée depuis la dernière fois que j'ai parcouru cette forêt. »

Wan Bi répond aussitôt :

« Moi, j'ai l'impression que c'était hier ! »

La chasseuse sourit. Elle arrête son cheval.

« Maître Wan Bi, vous savez que l'impératrice a exigé l'arrestation de tous les mages... »

Elle hésite avant de poursuivre :

« Bien sûr, compte tenu des événements récents et de votre contribution... vous serez jugé innocent et sans aucun doute libéré rapidement. »

Wan Bi lève la tête, laissant la lumière du soleil baigner son beau visage. Il se tourne vers la chasseuse.

« Je crois que je préfère rester libre. À mon âge, il n'est guère prudent de s'arrêter de vivre, même un court instant. »

Il fait pivoter sa monture pour faire face à la jeune femme.

« Vous allez encore me traquer ? »

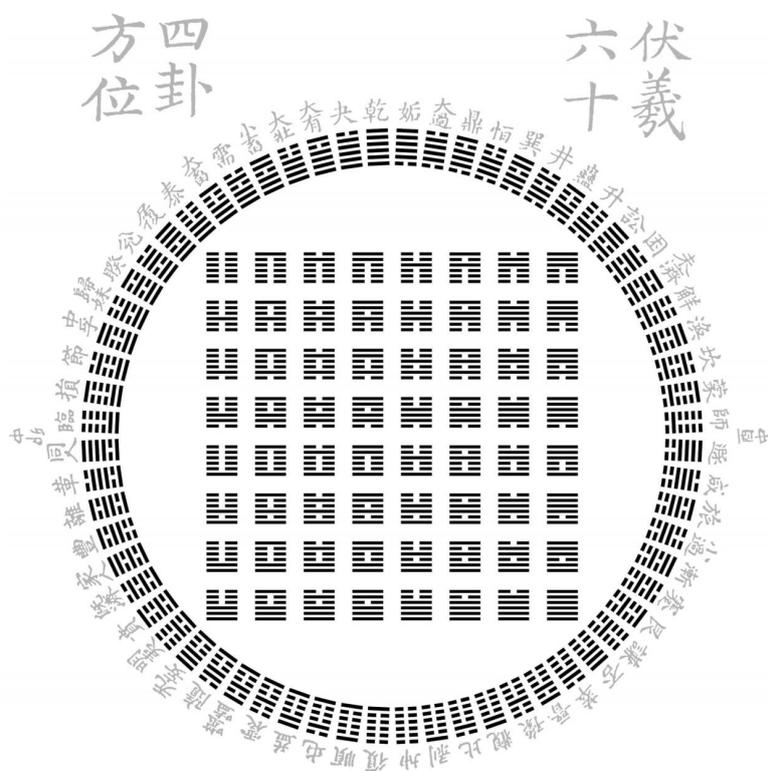
Elle regarde le mage, hausse les épaules et répond : « Pourquoi pas ? »

Wan Bi baisse la tête, en silence. Xiao Meng tente de savoir s'il sourit ou si quelque vague tristesse s'attarde en son regard. En vain.

Alors elle dit simplement :

« Mais pour l'instant, si vous n'y voyez pas d'inconvénient, j'aimerais chevaucher encore un peu avec vous. »

FIN n°1





Le triomphe du mage

Le décès du gouverneur Song dans les heures qui suivirent l'affrontement entre Xiao Meng et Wan Bi ne fut pas le moindre des événements de ce printemps pluvieux. L'enchanteur Yuan avait disparu. Mort ou en exil ? Personne ne le savait vraiment. La générale Zo avait pris les rênes du monastère de Shin. Dans la province de Tan, progressivement, la vie avait commencé à changer. L'air semblait plus pur, comme si les démons rechignaient à se manifester. Un à un, les fantômes s'évanouissaient, espérant une réincarnation prochaine. Les moines vertueux revenaient, nombreux, prier dans les temples de toute la région, tandis que les villageois retrouvaient leur insouciance. Les vieux hochaient la tête, lançant aux plus jeunes, leurs yeux plissés par la fatigue et les années : « Nous vous l'avions dit ! Nous le savions, mais vous ne nous écoutiez pas. Après la tempête vient le temps du soleil et des moissons. Plus longue la pluie, plus riche la récolte... »

Au-delà des frontières de la province, de l'autre côté de la rivière Niang, les ombres demeuraient, pesantes, sur les plateaux, les forêts, jusqu'aux vastes étendues de la Capitale. L'impératrice se mourait doucement, rongée par le mal qui ravageait son pays. L'Empereur de Jade semblait avoir renoncé à épargner son peuple, victime d'une malédiction qui pourrissait toujours plus profondément les esprits et les cœurs. La peur et la rancune minaient les plus jeunes, affamés, terrifiés par le déchaînement des forces occultes. Ils méprisaient leurs ancêtres qui leur avaient laissé un monde désuni, dévasté par les guerres et la sorcellerie. Ils haïssaient leurs grands-parents, vieillards inutiles dont la seule survie compromettait déjà leur avenir incertain. Ils finirent par détester jusqu'à leur père, tenant d'un ordre qu'ils rejetaient à présent sans limites, et leur mère, dont la douceur prenait sous la pluie sale du désespoir des accents écoeurants, leur rappelant une humanité dont ils s'éloignaient irrésistiblement.

Bientôt, les démons disparaîtront de la surface de la Terre. C'est parce qu'ils auront gagné le cœur des hommes.

Xiao Meng est morte. La chasseuse n'a pu l'emporter face aux périls qui la menaçaient. Peut-être aurait-elle dû faire preuve de davantage de prudence, ou au contraire d'audace ? A-t-elle sous-estimé son adversaire ? Car il était redoutable... Personne ne gardera longtemps souvenir de la guerrière intrépide au visage de porcelaine. Et pourtant... sans elle, le mage aurait-il conduit son enquête avec autant de foi ? Elle aura été l'aiguillon poussant le vieil homme à se surpasser, à surmonter les dangers et les obstacles placés sur son chemin.

Wan Bi reprend sa route quelques jours après la fin de son aventure. Il se sent léger, libre. Humant l'air frais d'un matin encore pluvieux, il mène le cheval que lui a donné la générale jusqu'au village de Zhi-Shen. Il va se recueillir sur la petite tombe, longuement. L'honneur de son père a été rétabli. Sa sépulture est demeurée dans le village cher à son cœur, à présent gardée par deux superbes statues de Qilin, en mémoire de sa sagesse et de son courage. Alors que Wan Bi s'éloigne doucement, il remarque un couple de paysans entrer dans le cimetière. Il les voit marcher entre les stèles pour venir s'incliner respectueusement devant la tombe de Wan Ju.

Le vieux mage doit s'arrêter et poser une main sur un arbre, tant son cœur bat vite soudainement.



10

Où Xiao Meng commence à suivre la trace de Wan Bi

Vous vous réveillez au matin sur votre paille, le crâne douloureux, conséquence de votre courte nuit. Une servante passe la tête par l'ouverture de la porte coulissante, laissant un soleil radieux illuminer la pièce.

« Maître Xiao Meng, toutes mes excuses. Le gouverneur m'a chargé de vous informer que ses éclaireurs étaient de retour et qu'il réunissait ses conseillers dans l'heure. »

« Le... gouverneur ? Très... Très bien. »

Vous essayez de ne plus penser à ce que vous avez appris pendant les heures de la nuit : vous n'avez pas été engagée pour enquêter sur ce monastère, mais pour rattraper un fugitif. Si vous accomplissez votre tâche, vous toucherez une prime et améliorerez votre réputation. La réussite de cette mission augmentera sensiblement vos chances de devenir un jour une traqueuse impériale et de monter à la Capitale.

Ajoutez 1 à votre Shen.

Ajoutez 2 à votre Qi.

Ajoutez 5 à votre Jing.

Vous vous asseyez en tailleur pour manger quelques fruits et un morceau de galette de riz sur le pas de votre chambre, laissant le soleil matinal caresser votre visage. Puis vous faites vos ablutions en plongeant vos mains dans le pot que vous ont apporté les domestiques. Tirée au puits du monastère, conservée dans de grands chaudrons et chauffée avant d'être versée aux invités de marque, l'eau claire délassé agréablement vos doigts fins. Revigorée, vous revêtez votre armure, saisissez votre jian et sortez marcher un peu sur la passerelle sud. Le ciel d'un bleu déjà vibrant répand une lumière chaude sur le ballet des serviteurs, renouvelé à chaque étage. Quelques soldats s'entraînent au maniement du dao dans la petite zone sableuse aménagée devant le poste de garde. Vous observez leur technique rudimentaire un moment avant de vous lasser. Apercevant la silhouette du maître d'armes sur la plateforme centrale, vous allez à sa rencontre. L'homme aux cheveux blancs se fige à votre approche.

« Maître Xiao Meng, que puis-je faire pour vous ? »

Cet homme musculeux et trapu dégage une aura presque tangible de puissance et d'autorité.

« Mes salutations respectueuses, Maître Mei Ling, le gouverneur m'a laissé entendre que vous pourriez m'aider à m'équiper. »

Le guerrier vous jette un regard sceptique.

« Je vous ai vue arriver hier. »

Il se tait et se contente de vous fixer.

« Et vous avez remarqué que je portais les quatre armes nobles, n'est-ce pas ? Comme tous ceux de mon ordre. »

« Je connais les chasseurs. Des combattants entraînés, polyvalents. Vous n'avez pas besoin de mon aide. »

Vous avez l'impression que le maître du taiji jian se tient sur la défensive. Croit-il que vous le méprisez ?

« Que pensez-vous de Wan Bi ? N'est-il pas encore redoutable ? » lui demandez-vous, sincèrement intéressée.

« Wan Bi est un vétéran de l'armée impériale. »

« Croyez-vous que son âge change quelque chose ? »

« Et vous ? »

Vous réfléchissez pour la première fois sérieusement à la question.

« Je ne sais pas. »

Un pâle sourire se dessine sur le visage de Mei Ling.

« Voici une réponse plus sage que celle que j'attendais, Maître chasseuse. »

Vous regardez le maître d'armes dans les yeux.

« Et vous, quel âge avez-vous, Maître Mei Ling ? »

« Je ne suis plus très loin de *l'âge fatidique*. Ma vie a été rude, mais je ne suis pas sûr que vous puissiez me défaire en combat singulier au dao. Je pense que vous ne devriez pas sous-estimer Wan Bi. »

Vous doutez que le maître d'armes puisse rivaliser avec vous au sabre. Pourtant vous vous gardez de le détromper et répondez simplement :

« Je comprends. »

Il se détourne un instant, semblant chercher un peu de soleil sur son visage. Au-dessus de vous, des oiseaux pépient, accrochés aux tuiles du toit.

« Mais peu importe ! » reprend-il avec plus de légèreté. « Je peux vous aider. Vous devriez éviter de défier Wan Bi à l'épée. Son art du jian n'a guère d'égal. »

Vous le regardez, surprise :

« Je croyais qu'il s'agissait d'un magicien ? »

« Pas seulement. Wan Bi a servi dans les forces impériales pendant des années. Sur le front, pas dans les tentes des alchimistes. Avec sa lame enchantée, Shu-an, il sait combiner l'art de l'épée et celui des sortilèges. Il vous faut autre chose. Suivez-moi. »

Maître Mei Ling vous conduit jusqu'à l'armurerie de la cour, près du poste de garde. Il vous tend un arc kaiyuan :

« Je suppose que vous maîtrisez la voie du gong ? »

Vous acquiescez et bandez l'arme, impressionnée par la finesse et la souplesse du bois.

« Je pense qu'un tel atout pourrait vous être utile contre Wan Bi. À moins que vous ne préfériez quelque chose de plus direct ? »

Il vous présente alors un bâton étrange, annelé, en métal.

« Un sansetsukon ! », lâchez-vous aussitôt, admirative.

D'un coup de poignet, vous transformez l'objet en un long fléau aux trois sections reliées par des chaînes, le faisant tourner, siffler et battre l'air tout autour de vous. Les soldats interrompent un instant leur entraînement, fascinés par le ballet éblouissant de l'arme entre vos mains.

Maître Mei Ling résume le dilemme qui se présente à vous :

« Le combat à distance ou la feinte et la contre-attaque, vous avez le choix ! » Vous maîtrisez également ces armes, mais il ne serait guère poli ni aisé d'emporter les deux à la fois.

Décidez si vous optez pour l'arc (code « gong ») ou pour le bâton fléau (code « sansetsukon »).

Vous vous inclinez devant Maître Mei Ling qui vous rend votre salut avant de se tourner vers les gardes, corrigeant leur position. Le respect qu'il leur inspire est presque tangible. Vous l'observez un moment quand une voix moqueuse ricane dans votre dos :

« Chasseuse, ces jouets ne vous seront d'aucune utilité contre le mage. »

Vous faites volte-face. L'enchanteur Yuan se tient juste derrière vous. Il s'est approché sans un bruit, sans que votre instinct ne vous en avertisse.

« Le mage Wan Bi ? » demandez-vous.

Il acquiesce d'un geste du menton, plein de morgue et de suffisance. Cheminant en sa compagnie, vous remontez jusqu'à la plateforme centrale puis au deuxième étage. Le mage se tait, plongé dans ses pensées si profondément que vous n'osez rompre le silence. Enfin, il s'immobilise et désigne de sa manche les soldats s'entraînant en bas puis l'ensemble des bâtiments.

« Que toute cette agitation semble futile, n'est-ce pas ? »

Vous lui jetez un coup d'œil interrogateur.

« Les vraies chasseuses sont comme les magiciens. Elles attendent dans l'ombre, elles suivent les signes dans la demi-obscurité, elles exploitent la lumière pour éblouir leur proie. Jamais elles ne se vautrent dans la violence, à tout prix elles évitent les mouvements inutiles. Elles deviennent immobiles et finissent par être l'immobilité même. Et dans le piège de cette absence se noie tout espoir. »

Prenant sans doute votre silence pour une approbation, Yuan poursuit :

« Quand bien même vous seriez une vraie chasseuse, je sais que vous n'avez pas été initiée à la voie des sortilèges. L'homme que vous traquez n'est pas seulement un soldat de l'Empire. Jadis, il a maîtrisé notre art avec une science inégalée. »

Il lisse sa barbe d'un air contrarié.

« Bien évidemment, aujourd'hui, il n'est plus qu'un vieillard... Cela n'enlève toutefois rien au pouvoir de sa magie. »

Son monologue enfin achevé, il demeure figé, à regarder le portail d'entrée du monastère.

« Comment pouvez-vous m'aider, dans ce cas ? » finissez-vous par demander. Yuan vous adresse un sinistre sourire.

« Pour réellement vous entraîner, chasseuse, il me faudrait des mois, à condition encore que vous ayez quelque aptitude pour notre art, que votre équilibre interne ne soit pas totalement compromis par la frénésie des passes d'armes auxquelles vous devez trop souvent vous livrer. »

Vous commencez à suspecter l'enchanteur de ressentir une certaine jubilation à l'énoncé de vos faiblesses. Lasse de son petit jeu, vous rétorquez abruptement :

« Comment pourriez-vous effectivement m'être d'un quelconque secours contre un homme dont vous n'osez jamais prononcer le nom ? »

Vous regrettez presque aussitôt votre insolence. Les mâchoires serrées, Yuan vous adresse un regard assassin. Il ne ferait pas bon être l'ennemie de cet homme ! L'enchanteur aurait pu se taire, se détourner de vous... mais cela aurait sonné comme une défaite, une humiliation, soulignant la justesse de votre propos. Au lieu de cela, piqué au vif, il réplique avec un sourd tremblement dans la voix :

« Les tours de *Wan Bi* ne sauraient rivaliser avec mes talismans. Je ne peux pas transformer l'ignorante guerrière que vous êtes en même une piètre magicienne, mais je peux vous montrer comment vous servir des parchemins à la manière des maîtres du passé. »

Il sort des manches de sa robe une collection de morceaux de papier rectangulaires de couleur, jaunes ou bleus, calligraphiés de rouge et de noir.

« Les talismans sont souvent les outils des profanes. Leur magie n'en demeure pas moins puissante. Ils vous préserveront du pire. Le gouverneur et votre ordre m'ont prié de vous prêter assistance. Ainsi, comme vous pouvez le constater, je vous aide ! »

Yuan vous présente deux parchemins : l'un servant de **protection contre les morts** et l'autre de **protection contre les démons** (cochez le code correspondant).

« Choisissez celui qui vous intéresse et je vous apprendrai à l'utiliser. Si le mage conjure quelque créature ou esprit, vous serez en mesure de vous défendre. Ah ! Et je me permets une suggestion : si vous voulez gagner du temps en quittant le monastère, passez par la forêt. La route se perd en tours et en détours, et de nombreux brigands y tendent de dangereuses embuscades. »

Une fois ses explications données, l'enchanteur Yuan vous salue avec une excessive affabilité que vous interprétez comme une nouvelle forme d'ironie. Vous prenez la direction du temple avec un certain soulagement.

*

Vous pénétrez dans la grande salle où trône le gouverneur Song. La générale Zo se tient à ses côtés, femme mûre aux traits rudes, trapue, presque petite pour son imposante armure au somptueux pompon blanc. Une douzaine de mandarins sont assis en demi-cercle autour d'eux, des lettrés à la longue barbe et à l'allure mollasse. Six gardes veillent, immobiles, debout, un peu en arrière.

Avec une surprenante énergie, le gouverneur vous interpelle dès votre entrée :

« Bienvenue Maître Xiao Meng ! Mes hommes m'ont fait leur rapport. Le conseil va se tenir d'un instant à l'autre ! Le mieux est que vous y participiez. Les nouvelles sont intéressantes, comme vous le verrez. »

Un jeune soldat aux traits fins et à l'expression rusée s'avance alors pour prendre la parole d'une voix mesurée.

« Je suis le commandant des éclaireurs. Wan Bi a été signalé avant l'aube dans le village de Zhi-Shen, à quelques heures de cheval d'ici. Il s'est introduit, de nuit, dans le cimetière, et a profané plusieurs tombes. Les gardes ont vu des morts fouler le sol des vivants. Terrorisés, certains refusent à présent de sortir de chez eux. »

« Les pleutres ! » enrage un conseiller que vous n’imaginez pourtant guère tenir tête à un revenant.

« L’un de mes hommes a pu discuter avec une femme vivant à la lisière du village. Elle a vu Wan Bi prendre le chemin de l’ouest. »

« Il s’agit de la route des montagnes et de la forêt le long de la rivière Niang. » indique le gouverneur, confirmant ce que vous avez savez de la région.

« Nous pensons également que le mage pourrait demander de l’aide à un vieil ami, ancien guerrier de l’Empire. Un moine nommé Chang, qui vit en ermite au col des trois lys, à une longue journée de cheval dans cette même direction. » poursuit le chef des éclaireurs.

Vous réfléchissez. Il serait possible de couper par les bois afin d’essayer de rattraper au plus vite le fuyard. L’alternative consisterait à faire un crochet par le village de Zhi-Shen pour en apprendre davantage.

Vous saluez le gouverneur et retournez dans votre chambre. Soucieuse de ne pas vous ralentir, vous laissez la plupart de vos affaires sur les lieux, à l’exception de votre jian, d’une lance, de l’arme que vous a confiée Maître Mei Ling et du talisman de l’Enchanteur Yuan. Vous gardez aussi tout ce que vous avez pu trouver pendant la nuit. Un serviteur a préparé votre monture, une magnifique jument blanche, fougueuse, au poil luisant. Le soleil, déjà haut dans le ciel, illumine le monastère et les bois d’une chaleur bienveillante lorsque vous passez le portail vermillon. Il est temps de commencer la chasse ! Vous dévalez la colline à cheval, le vent frais dans vos cheveux, le piétinement de l’animal se diffusant dans tous les os de votre corps, impatiente de vous mesurer enfin à votre adversaire.

Si vous coupez par la forêt pour privilégier la rapidité, aller au [16](#).

Si vous souhaitez d’abord enquêter au village de Zhi-Shen, rendez-vous au [15](#).



11

Où l’on découvre un passage secret

Vous vous contorsionnez pour vous faufiler dans l’espace étrié entre les bâtiments et le rempart. Manquant plusieurs fois de déraiper, vous vous glissez entre les cloisons et la pierre moussue, dans l’oppressant espace clos que n’éclaire aucun astre du ciel ni aucune lanterne.

Après quelques mètres, vous débouchez sur une petite plateforme de roc, écrasée par l’immense muraille. À ce moment, la lune sort un instant des nuages pour illuminer la scène par une mince trouée, dans le puits délimité par le haut mur et les façades aveugles de bois. Vous vous figez aussitôt, incapable de comprendre ce que vous voyez. Une dépouille est attachée au rempart par de grosses chaînes de métal rouillé : le cadavre d’une femme, dans un état épouvantable. Quelques haillons déchiquetés pendent encore sur sa chair meurtrie.

Une villageoise ? Que lui est-il arrivé ?

Sa peau semble totalement desséchée, comme si on avait bu toute l’eau de son corps, donnant à son visage l’apparence d’un crâne squelettique. Quelle est cette sorcellerie ? Vous examinez le sol : quelques fragments d’os ont roulé entre les pierres. Du sang a taché jusqu’aux parois de bois situé à deux mètres de là. À bien y regarder, le rempart lui-même est largement brun, imprégné de sombres taches grenat laissant imaginer les pires atrocités. Un gémissement tout proche vous fait sursauter.

Vous posez la main sur la poignée de votre jian, cherchant l'origine du bruit. Vous découvrez alors un trou dans la muraille, comme creusé dans la pierre, donnant sur la campagne frémissante, loin en contrebas. Un vilain souffle s'engouffre dans l'ouverture, par rafales, mugissant à vous glacer la peau et les sangs.

Le vent ?

Vous vous penchez en avant : le rempart monte presque verticalement depuis le bas de la colline en une pente vertigineuse. Impossible pour un être humain, même agile, de grimper par là. Avant de reprendre le chemin du deuxième étage, vous étudiez une nouvelle fois les lieux. Tiens ! Quelle est cette marque sur le mur de bois ? Elle vous avait échappé. Une petite trace, presque invisible, à hauteur de votre nombril. En vous penchant, vous finissez par discerner la forme d'un dragon formant une sorte de S. Vous avez déjà vu de telles serrures : des verrous magiques s'activant à l'aide de talismans.

Qu'y a-t-il derrière cette cloison ?

Un nouveau bruit vous fait relever la tête. Vous apercevez un petit animal, un renard blanc, qui vient de descendre par le chemin que vous avez suivi. Il s'immobilise, balance sa queue de gauche à droite en vous regardant curieusement. Avant que vous ayez pu réagir, il bondit, fait volte-face et disparaît dans la nuit.

Code « cadavre »

Si vous avez le code **ruban bleu, vous faites le tour et finissez par renoncer. Il ne vous reste plus qu'à quitter les lieux et à regagner la passerelle sud au [10](#).**

Dans ce cas, lancez un dé, en ajoutant 2 si vous avez le code **armure**. Si vous obtenez 5 ou plus, augmentez le compteur « garde » de 1.

Sinon :

Si vous avez le code **dragon, vous pouvez essayer d'activer le mécanisme de la serrure magique en vous rendant au [5](#).**

Si vous avez les codes **papillon et **crypte** et que vous désirez poursuivre en direction de la crypte, rendez-vous au [30](#).**

Dans le cas contraire, vous regagnez la cour. Rendez-vous alors au [36](#) si vous avez le code **XM-D ou au [34](#) sinon.**



12

Où Xiao Meng enquête dans un cimetière

Vous contournez le cimetière en vous enfonçant dans les bois à l'est du village. Votre maîtrise de la chasse vous aide à vous dissimuler aux regards des soldats qui veillent, inquiets, sur l'entrée de la petite clairière. Vous savez éviter les brindilles, les fourrés bruissant, attendre lorsqu'un oiseau, en s'envolant, manque de trahir votre position.

Rampant entre les tombes, vous finissez par atteindre une vaste zone détrempée où les marques au sol témoignent d'un terrible affrontement. Malgré les traces, vous éprouvez quelques difficultés à

comprendre ce qui s'est passé, d'autant que de nombreux gardes ont foulé le terrain pendant une partie de la matinée. Le mage semble avoir lutté contre plusieurs adversaires, trois ou quatre sans doute, qu'on aurait dit sortis de la terre. Des jiangshi ? Les corps ont été enlevés.

Wan Bi a-t-il dû affronter les monstres qu'il avait conjurés ? Pourquoi ? Et que venait-il faire ici ?

Vous finissez par remarquer un large trou, non loin de vous. Devant une sépulture au nom de Wan Ju, un homme de haut rang à en croire les ornements et le titre qui lui est donné, un cercueil git, ouvert, entièrement vide. A-t-il été abandonné là par les soldats ?

À moins que ce ne soit Wan Bi qui en ait pillé le contenu ?

Vous rampez jusqu'au trou afin d'examiner la tombe. Après quelques instants, vous pavoisez. Un double fond, pourtant assez mal dissimulé, a échappé à l'attention de ceux qui vous ont précédée. À l'intérieur, soigneusement protégés par un épais tissu, vous découvrez une carte, un court message et un lourd sceau rectangulaire de jade.

« Voici la carte de Kuwa, ainsi que mon sceau afin que tu puisses obtenir l'aide de la sorcière. »

La sorcière ?

Vous consultez rapidement votre carte. Kuwa est un petit village de montagne, situé à une brève journée de cheval. Son nom vous évoque vaguement quelque chose. Exultant, vous vous redressez, quand un carreau vient se briser sur la pierre tombale proche de vous. Les soldats vous ont repérée ! L'un d'eux, plus zélé que ses camarades, recharge déjà son arbalète. Vous devez fuir. Sans perdre de temps, vous roulez sur le sol, tentant d'éviter un nouveau projectile. Lancez un dé et consultez le tableau suivant afin de déterminer si vous avez été blessée.

Dé	1	2	3	4	5	6
Résultat	Le carreau se fiche dans votre épaule	Le carreau vous érafle le cou	Le carreau vous érafle le cou	Le carreau vous érafle le cou	Le carreau vous manque	Le carreau vous manque
Perte	- 4 Jing	- 2 Jing	- 2 Jing	- 2 Jing	Aucune blessure	Aucune blessure

« Arrêtez-vous ! »

Les soldats sont trop nombreux pour que vous envisagiez de les affronter. D'ailleurs, vous n'avez aucune raison de leur faire du mal, sinon leur stupidité. Vous fuyez aussi vite que vous le pouvez, vous enfonçant dans la terre encore boueuse des dernières pluies. Vous parvenez heureusement à quitter le village, saine et sauve, et à rejoindre la route.

Vous repérez rapidement les empreintes d'un cheval, filant au galop en direction de l'ouest. Il s'agit probablement de la piste de Wan Bi, même si vous ne pouvez en être sûre. Trois possibilités s'offrent à vous. Vous pouvez aller au col des trois lys, ou à Kuwa pour retrouver le mage voire le devancer. Vous pouvez aussi suivre ses traces dans l'espoir de le rattraper.

Code « Kuwa ».

Si vous prenez la direction du village de Kuwa, allez au [49](#) (+ 2 tours).

Si vous optez pour le col des trois lys et si vous avez le code **WB-NL, (après un éventuel lancer de dé), rendez-vous au [18](#) (+ 2 tours).**

Si vous choisissez le col des trois lys et si vous avez le code **WB-L**, (après un éventuel lancer de dé), allez au **19** (+ 2 tours).

Si vous décidez de suivre les traces, consultez le tableau de pistage ci-dessous (la mention « Pistage impossible » vous contraint à faire l'un des choix précédents). Rendez-vous dans ce cas au **19** (+ 2 tours), au **49** (+ 2 tours) ou au **28** (+ 3 tours), le cas échéant.

Si vous allez au 49 grâce à ce tableau, **cochez les codes Kuwa et WB-K puis rayez le code WB-NK.**

Si vous allez au 19 grâce à ce tableau, **cochez le code WB-L puis rayez le code WB-NL.**

Si vous allez au 28 grâce à ce tableau, **cochez le code Fu Shu.**

Jeu en duel		Destination			
WB-K		49			
WB-L		19			
WB-FS		28			
WB-BRO		Pistage impossible			
Jeu en solo (Hexagramme)		Destination selon le Dé			
		1-2	3-4	5	6
Jeune fou		19	49	Pistage impossible	28
Attendre		49	Pistage impossible	19	28
Armée		28	19	49	Pistage impossible
Démarche		49	Pistage impossible	28	19
Faire retraite		19	28	Pistage impossible	49
Grande force		49	Pistage impossible	19	28
Stabiliser		28	49	19	Pistage impossible
Regarder		19	Pistage impossible	28	49
Avancer au grand jour		49	19	Pistage impossible	28
Se montrer résolu		Pistage impossible	49	19	Pistage impossible
Épuisement		Pistage impossible	19	Pistage impossible	28
Mesure		Pistage impossible	49	28	Pistage impossible



Où Xiao Meng écoute les plaintes d'une villageoise

Vous renoncez à fouiller le cimetière. La perspective de vous frotter aux soldats ne vous enchante guère et, de toute manière, il est peu probable que subsiste quelque indice de valeur après toute cette agitation. Vous explorez patiemment le village, cherchant d'abord des traces sur le sol. Hélas, le passage ininterrompu dans les rues boueuses ne vous laisse aucun espoir de distinguer les empreintes de Wan Bi. Pestant contre la malchance, vous finissez par gagner la porte nord, donnant sur la route qui mène au col des trois lys. À une centaine de pas de la statue de tortue qui en signale le commencement, vous remarquez une curieuse maison dont les volets des fenêtres, tous fermés, portent de singuliers parchemins de couleur.

Des talismans ?

Vous vous faufilez discrètement jusqu'à l'entrée. Heureusement, l'endroit est désert. Après avoir examiné les alentours du bâtiment, vous concluez qu'un cavalier a quitté les lieux peu de temps auparavant.

Se pourrait-il que ce soit Wan Bi ? Ou peut-être l'habitant de cette demeure ?

Le sol de pierre vous empêche d'en apprendre davantage. Après vous être assurée que personne ne vous regarde, vous pénétrez dans la maison. Dès que vous en avez passé le seuil humide, vous fronchez les sourcils, gênée par la puanteur et le désordre. Vous avez pénétré dans le repaire d'un nécromancien, un daoshi. Les objets rituels, talismans, amulettes, sont aussi nombreux que les simples ornements et accessoires de la vie courante se font rares. L'homme qui vivait ici se consacrait corps et âme à son art, au détriment de tout le reste.

Que fait un daoshi dans un village de la forêt ? Est-ce dû à la proximité avec le monastère ?

Curieuse, vous explorez les lieux, sans succès au début. Des fioles, des réserves d'ingrédients, plusieurs grimoires ; rien de vraiment significatif ni d'utile. Enfin, vous dénicher, dans une petite boîte en bois, un flacon de thé *aux herbes éternelles*. Quelle heureuse trouvaille ! Si vous souhaitez le boire immédiatement, **ajoutez 2 à votre Qi et ajoutez 5 à votre Jing.** Vous pouvez également l'emporter et le consommer plus tard, à n'importe quelle fin de paragraphe (mais jamais au milieu d'un combat).

Vous comprenez au bout d'un moment que plusieurs documents ont été jetés précipitamment dans le feu dont les braises rougeoient encore. Vous récupérez délicatement les morceaux d'un parchemin, en partie brûlé :

« ... mettre en place les prisonnières... livraison pour le monastère... disposer les morts... tombe de Wan Ju... possible... »

Livraison pour le monastère ?

Une fois les lieux fouillés, vous ressortez afin de regagner l'entrée du village. Vous finissez par retrouver la maison de la femme citée par le chef des éclaireurs. Décharnée, elle paraît bien proche des soixante ans de *l'âge fatidique*. Assise au fond d'un fauteuil en bois, au milieu d'un intérieur vétuste et délabré, elle fixe l'extérieur par la fenêtre, remuant les lèvres sans émettre aucun son.

« Madame ? J'ai besoin d'aide. Je me nomme Xiao Meng, chasseuse de la province de Tan. Je recherche un criminel, le mage Wan Bi. »

D'abord, vous pensez qu'elle ne vous a pas entendu. Puis, au bout d'un long moment, elle finit par incliner la tête vers vous :

« Wan Bi ? »

« Oui, l'homme que vous avez vu quitter le village. »

Elle répond d'une voix traînante :

« Oui, l'a pris la route de l'ouest. »

« Était-il blessé ? »

Elle secoue la tête avec lassitude.

« L'en donnait pas l'impression. »

« Il était à pied ou à cheval ? »

« ... cheval, j'crois. »

Mauvaise nouvelle.

« Merci, madame. Vous souvenez-vous d'autre chose ? »

Après un long silence, elle balbutie :

« Vous savez... qu'y viennent plus ? »

« Pardon ? »

Sa lèvre inférieure tremble un peu quand elle reprend :

« Mes enfants. Et les p'tits. Viennent plus m'voir. »

Ne sachant que répondre, vous demeurez un moment interdite avant de demander :

« Ils n'habitent pas ici ? »

« Sont partis servir à Xi'an. Veulent pas traverser la forêt par c'temps sombre. Et maintenant, c'est mon heure qu'est venue. C'est la loi. La loi de l'Empereur Céleste... et la loi de l'impératrice. »

Elle sourit faiblement en passant une main sur ses grands yeux marron trop clairs :

« P'têt que c'est mieux ainsi. »

Pris d'une inspiration soudaine, vous avancez vers elle et déposez un baiser sur son front. Puis, reculant doucement, vous la saluez, alors même qu'elle ne vous regarde plus. Peu après, vous enfourchez votre jument, soulagée de laisser derrière vous ce village boueux aux maisons étriquées, aux visages fermés, où les seuls êtres vivants sont des soldats bornés et des gardes terrifiés. Très vite, vous retrouvez les empreintes faites par Wan Bi, cavalier lancé au galop vers l'ouest. Bien que le chef des éclaireurs ait évoqué le col des trois lys, vous vous demandez s'il ne serait pas plus judicieux de remonter la piste du cheval.

Code « daoshi ».

Si vous optez pour le col des trois lys et si vous avez le code **WB-NL** (après un éventuel lancer de dé), rendez-vous au **18** (+ 2 tours).

Si vous choisissez le col des trois lys et si vous avez le code **WB-L** (après un éventuel lancer de dé), allez au **19** (+ 2 tours).

Si vous décidez de suivre les traces, consultez le tableau de pistage ci-dessous (la mention « Pistage impossible » vous contraint à faire l'un des choix précédents).

Rendez-vous dans ce cas au **19** (+ 2 tours), au **49** (+ 2 tours) ou au **28** (+ 3 tours), le cas échéant.

Si vous allez au 49 grâce à ce tableau, **cochez les codes Kuwa et WB-K puis rayez le code WB-NK.**

Si vous allez au 19 grâce à ce tableau, **cochez le code WB-L puis rayez le code WB-NL.**

Si vous allez au 28 grâce à ce tableau, **cochez le code Fu Shu.**

Jeu en duel	Destination			
WB-K	49			
WB-L	19			
WB-FS	28			
WB-BRO	Pistage impossible			
Jeu en solo (Hexagramme)				
	Destination selon le Dé			
	1-2	3-4	5	6
Jeune fou	19	49	Pistage impossible	28
Attendre	49	Pistage impossible	19	28
Armée	28	19	49	Pistage impossible
Démarche	49	Pistage impossible	28	19
Faire retraite	19	28	Pistage impossible	49
Grande force	49	Pistage impossible	19	28
Stabiliser	28	49	19	Pistage impossible
Regarder	19	Pistage impossible	28	49
Avancer au grand jour	49	19	Pistage impossible	28
Se montrer résolu	Pistage impossible	49	19	Pistage impossible
Épuisement	Pistage impossible	19	Pistage impossible	28
Mesure	Pistage impossible	49	28	Pistage impossible



Où Wan Bi détruit un parchemin

Alors que vous alliez détruire le parchemin, le spectre se matérialise brutalement et se jette sur vous en hurlant, vous faisant perdre l'équilibre. Dans la confusion, vous laissez tomber le précieux rouleau. Pas le temps de le ramasser, l'esprit du gouverneur, ses bras fantomatiques tendus vers vous, est bien décidé à vous ôter la vie !

Voici le premier *segment* de ce combat. Vous allez devoir blesser l'esprit de Jintao à deux reprises. Choisissez une **stratégie** et une **tactique défensive** puis consultez le tableau suivant. Si vous avez le **code encens**, vous pouvez réduire tous les dégâts subis de 1 point de Qi.

				AMA CMA		
			AMB AA, SA, CMB			
			MA, TDA, BA, BB SC, SB, AC, AB, CMC			
	MB, MC, TDB, TDC, AMC, BC LC, LB, LA					
Dé	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Défensif	Le spectre vous blesse gravement	Le spectre vous blesse	Le spectre vous effleure	Le spectre vous effleure	Le spectre vous manque	Le spectre vous manque
Résultat	- 3 Jing - 2 Qi - 1 Shen	- 2 Jing - 2 Qi	- 1 Jing - 1 Qi	- 1 Jing - 1 Qi	Aucune blessure	Aucune blessure
Stratégique	Le spectre vous terrifie	Le spectre vous terrifie	Le combat est équilibré	Le combat est équilibré	Vous parvenez à garder votre calme	Vous parvenez à garder votre calme
Résultat	- 3 jing - 2 Qi - 1 Shen	- 2 jing - 1 Qi - 1 Shen	- 2 jing vs 1 blessure adverse	- 1 jing vs 1 blessure adverse	1 blessure adverse	1 blessure adverse

Repoussant un dernier assaut du fantôme, vous parvenez enfin, à tâtons, à remettre la main sur le parchemin. D'un geste rageur, vous le déchirez en deux. Le spectre hurle aussitôt de douleur et de frustration.

« Imbécile, tu as coupé le lien entre le yaojing, le corps de Song et mon esprit. Le démon est libre d'arpenter la province ! Libre de nuire, de tuer ! Quant à moi, je serai condamné à errer pour l'éternité ! Sois maudit ! »

« Non, pas pour l'éternité. Tu vas périr maintenant. » dites-vous simplement, brandissant votre jian. Votre adversaire est dorénavant un être immatériel, invulnérable aux dommages physiques (mais pas à votre lame enchantée). Il vous attaque avec une épée spectrale issue de la force de son esprit, ce qui vous permet heureusement de le repérer.

Voici le deuxième et dernier *segment* de ce combat. Vous allez devoir blesser l'esprit de Jintao à cinq reprises. Choisissez une **tactique offensive** et une **tactique défensive** puis consultez le tableau suivant. Si vous avez le code **encens**, vous pouvez réduire tous les dégâts subis de 1 point de Qi.

Dé	TDA, AMA					
				TDB, AMB JA, TOA, NA, FA		
	BA, MA TOB, NB, FB, JB					
	TDC, AMC, BB, BC, MB, MC TOC, NC, FC, JC					
	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Défensif	L'esprit vous blesse avec sa lame spectrale	L'esprit vous blesse avec sa lame spectrale	L'esprit vous blesse avec sa lame spectrale	L'esprit vous effleure avec sa lame spectrale	Le spectre vous manque	Le spectre vous manque
Résultat	- 2 Jing - 2 Qi - 2 Shen	- 2 Jing - 2 Qi - 1 Shen	- 2 Jing - 1 Qi - 1 Shen	- 1 Jing - 1 Qi	Aucune blessure	Aucune blessure
Offensif	Vous ne parvenez pas à blesser l'esprit	Vous ne parvenez pas à blesser l'esprit	Vous ne parvenez pas à blesser l'esprit	L'esprit crie de douleur	L'esprit crie de douleur	L'esprit hurle de rage
Résultat	Aucune blessure	Aucune blessure	Aucune blessure	1 blessure adverse	1 blessure adverse	2 blessures adverses

Vous triomphez enfin du spectre, dans une épouvantable agonie de cris déformés par la terreur et la haine. Vous reprenez votre souffle, épuisé. Les paroles menaçantes du fantôme hantent votre esprit.

« *Le démon est libre d'arpenter la province et de nuire.* »

Vous examinez le contenu de la crypte, fatras de fleurs de lotus à moitié décomposées, de bols d'argile garnis de camphre, mais aussi de coffrets de bronze et d'or, mêlés à la fange et aux immondices. Sur les bancs de pierre, en vrac, des amulettes, des grimoires, des artefacts de toutes tailles, fruit de décennies de cupidité d'un homme au bord de la folie. Vous découvrez également une potion de soin.

Ajoutez 10 à votre Qi. Ajoutez 25 à votre Jing.

En sondant les murs, vous finissez par découvrir un escalier dérobé que vous gravissez sur plusieurs niveaux. Vous atteignez une cloison de bois, lisse, dépourvue de serrure. Gravé sur le panneau au niveau du nombril, un étrange symbole en forme de dragon recourbé danse dans la lumière vacillante de votre lanterne. **Si vous avez l'hexagramme « Remédier au corrompu », « Élan créatif », « S'entraîner au passage des ravins », « Filet d'oiseleur », « Oiseau blessé » ou « Obstruction », notez le code bannissement.**

Si vous avez le code dragon, vous remarquez que la forme du talisman correspond exactement au dessin sur le mur. Pour l'utiliser, allez au 5.

Si vous n'avez pas le code dragon ou si vous ne voulez pas l'utiliser, vous devez regagner la cour. Dans ce cas, si vous avez le code XM-D, rendez-vous au 36. Sinon, allez au 34.

*



*



15

Où un capitaine trop zélé se met en travers du chemin de Xiao Meng

Lançant votre monture au galop, vous prenez la route en direction du village de Zhi-Shen sous un ciel radieux. Des collines verdoyantes apparaissent au loin, de l'autre côté de la forêt, parsemées de rizières. Un sifflement vous fait baisser la tête instinctivement.

Jetez un dé et consultez le tableau suivant afin de déterminer si vous avez été blessée.

<i>Dé</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>
<i>Résultat</i>	La flèche vous blesse à l'épaule	La flèche vous érafle le cou	La flèche vous érafle le cou	Vous êtes indemne	Vous êtes indemne	Vous êtes indemne
<i>Perte</i>	- 2 Jing	- 1 Jing	- 1 Jing	Aucune blessure	Aucune blessure	Aucune blessure

Vous apercevez trois formes se mouvoir à l'abri des arbres. Vous lancez votre monture dans les bois, dans leur direction, misant sur votre vitesse. Empoignant votre lance, vous tuez le premier homme en lui transperçant le torse. Vous descendez alors de cheval, décrivant une arabesque avec votre jian et touchant mortellement au cou la jeune femme qui se ruait sur vous. Ne reste qu'un adversaire, presque un adolescent, armé d'un arc qu'il lâche dans un cri, tentant fébrilement de dégainer son sabre. La maladresse de l'assaillant, pris de panique, vous ferait presque pitié. Vous bondissez en avant et lui enfoncez la pointe de votre épée en plein cœur.

Des brigands ?

Essuyant votre lame, vous vous préparez à fouiller les corps lorsque vous apercevez deux hommes encore cachés dans les fourrés. Vous vous avancez, en garde, les contraignant à quitter leur abri, le visage crispé, chacun armé d'un dao et vêtu d'une lourde cuirasse. À en croire leur attitude, les **deux bandits** seront bien plus coriaces que leurs jeunes compagnons.

Le combat ne dure qu'un seul *segment*. Vous allez devoir blessier les brigands à six reprises (ils comptent comme un unique adversaire).

Choisissez une **stratégie** et une **tactique défensive** puis consultez le tableau suivant.

Dé	COA BA, AA		PA, PB, COB CCA, BB		EA, RA, RB, PC, COC CLA, CCB, BC, AB		EB, EC, RC CLB, CLC, AC, CCC		
	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	
	Défensif	Les brigands vous prennent en tenaille	L'un des brigands vous touche dans le dos	L'un des brigands vous touche dans le dos	Un brigand vous blesse au bras	Vous parvenez à éviter et à contrer les attaques	Vous parvenez à brièvement désarmer un adversaire		
	Résultat	- 4 Jing	- 2 Jing	- 2 Jing	- 1 Jing	Aucune blessure	Aucune blessure + 1 blessure adverse		
Stratégique	Vous laissez vos adversaires reprendre confiance	Vous laissez vos adversaires reprendre confiance	Le combat est équilibré	Le combat est équilibré	Votre virtuosité déstabilise les brigands	Votre virtuosité déstabilise les brigands			
Résultat	- 3 jing	- 2 jing	- 2 jing vs 1 blessure adverse	- 1 jing vs 1 blessure adverse	2 blessures adverses	2 blessures adverses			

Vous finissez par trouver l'ouverture, éventrez le premier brigand, déjà lourdement touché, et laissez l'autre s'empaler sur votre jian. Fouillant rapidement les corps, vous avez la confirmation de ce que vous pensiez : de simples coupe-jarrets ! Pourquoi s'en sont-ils pris à une chasseuse telle que vous ? Une cavalière ostensiblement armée ! En vous remémorant les images du combat, vous remontez le fil des événements. Le jeune archer, aveuglé par la panique ou par l'excitation, a certainement commis une tragique erreur en vous voyant, décochant sa flèche contre toute prudence, forçant ses compagnons à se battre.

Vous reprenez la route du village, sur vos gardes à présent. Une fois arrivée, vous vous rendez directement au cimetière où un petit groupe de soldats vous refuse l'accès au portail. Vous vous adressez à leur capitaine, un gros homme rougeaud d'allure colérique qui vous répond avec humeur :

« Le gouverneur a interdit à quiconque de passer. »

« C'est justement le gouverneur Song qui m'envoie ! Je suis Xiao Meng, membre de l'ordre des chasseurs, à la poursuite du mage renégat, Wan Bi. Il faut absolument que j'examine les lieux. »

« Désolé, chasseuse, un grave crime a été commis dans le village cette nuit. Nous avons la certitude que Wan Bi n'est plus dans les parages. Vous n'avez rien à faire ici. »

L'homme semble décidé à vous refuser le passage. Retenant votre envie d'étrangler cet officier borné, vous vous éloignez un peu pour mener votre enquête au quartier général des gardes. L'un d'entre eux ne se fait pas prier pour vous raconter, d'une voix blanche :

« Des jiangshi, il y avait des jiangshi dans le cimetière ! »

Vous connaissez ces créatures. Des zombies, ramenés à la vie par un nécromancien. Que s'est-il passé exactement pendant la nuit ?

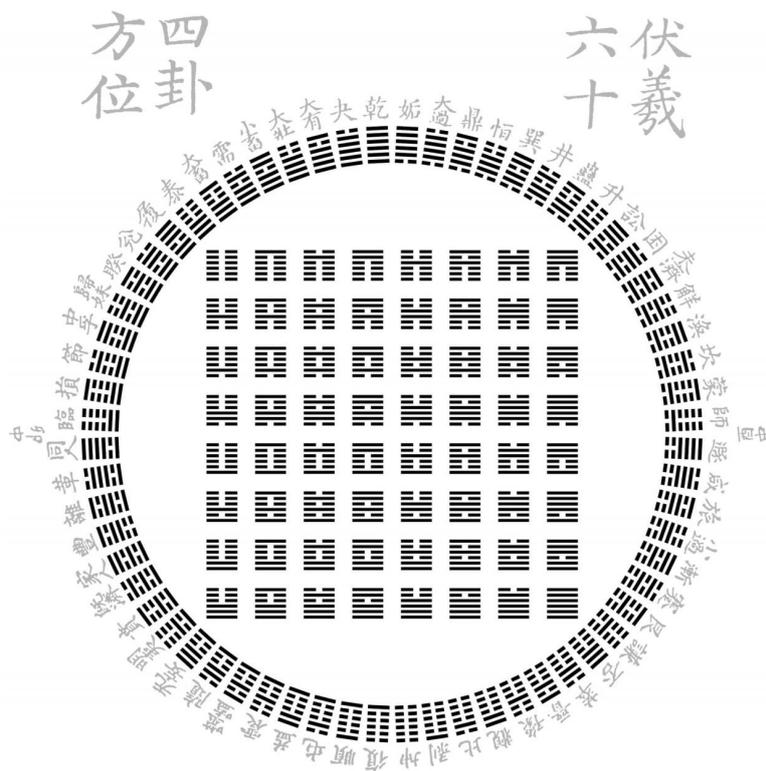
Wan Bi ne serait donc plus un mage au service de l'Empire, mais un vulgaire daoshi ?

Pour en apprendre davantage, vous pouvez prendre le risque d'examiner les tombes malgré les mises en garde du capitaine des soldats ou bien chercher des indices dans le reste du village.

Si vous essayez de pénétrer dans le cimetière malgré l'avertissement du capitaine, allez au [12](#).

Si vous vous éloignez pour explorer les environs sans perdre davantage de temps, rendez-vous au [13](#).

*



*



Où Xiao Meng fait une sinistre rencontre dans la forêt

Coupant à travers bois, votre monture se fraie un chemin dans les taillis, faisant parfois s'envoler des grives ou des étourneaux. Au bout d'un moment vous rejoignez un entrelacement de larges sentiers où vous progressez plus facilement. Vous atteignez alors rapidement le hameau de Hu Gong, abritant les habitations les plus proches du monastère. Les maisons aux toits couverts de paille semblent recroquevillées sur elles-mêmes, décuplant l'impression de misère et de solitude. Leurs occupants, peut-être des familles de bûcherons ou d'ouvriers travaillant pour le gouverneur, sont abattus, mutiques, prostrés. Vous êtes frappée par la tristesse qui pèse sur les lieux, marque les visages, recourbe les silhouettes. Vous croisez plusieurs hommes au regard perdu dans le vague. Ils vous saluent à peine.

Alors que vous désespérez de pouvoir parler à quelqu'un, une femme surgie de nulle part vient se planter devant votre cheval, vous contraignant à vous arrêter. La paysanne aux cheveux gris se met à hurler, la voix rauque d'avoir trop pleuré :

« Z'êtes une chasseuse ? Vous faites quoi pour nous ? Nos morts s'accumulent. L'Empire prend nos jeunes, enlève nos anciens. Maintenant, même les femmes disparaissent ! Vous faites quoi contre ça ? »

« Disparaissent ? Comment cela ? »

Elle se détourne, les larmes aux yeux, murée dans le silence et le désespoir. Un vieillard édenté, assis sur le seuil de sa maison, a assisté à l'échange. Il s'avance et vous lance :

« Faut pas lui en vouloir. Elle a tant perdu. Y'a trop de morts et de mystères. Des créatures qui rôdent, des serpents, des renards, des esprits... On sait plus quoi faire. C'est la fin... »

L'homme secoue la tête tristement. Vous frissonnez devant tant de découragement. Hélas, vous ne pouvez pas aider ces malheureux, quels que soient les fléaux qui se sont abattus sur eux ! Un peu honteuse malgré vous, pressant votre monture, vous vous hâtez de quitter le village, prenant garde de ne pas vous retourner. Minée par cette traversée macabre, vous cheminez un moment, perdue dans vos pensées. Soudain, un craquement sec déchire le silence. Il vous semble distinguer une ombre, une forme qui serpente entre les troncs, loin derrière vous.

Quelqu'un me suit.

Vous lancez votre cheval au galop, collée à l'encolure, évitant les branches traîtresses qui pourraient vous désarçonner. Quand vous pensez avoir pris suffisamment d'avance, vous vous arrêtez, écoutant à nouveau, guettant un mouvement. Les pas de votre monture qui piaffe et tourne sur elle-même résonnent étrangement sous la voûte des arbres. Plus aucun cri d'animal, plus aucun frémissement ne trouble le silence absolu de la forêt. Le front humide d'une sueur glaciale, vous dégainez votre jian, aux aguets. Soudain, votre cheval s'affole, se cabre comme face à un cobra venimeux. Un brouillard se lève, semblant émaner de la terre même, une brume froide et pénétrante, qui transperce votre armure pour mordre votre peau.

Quelqu'un me suit encore... ou quelque chose...

Repérant un mouvement dans les feuillages, vous plongez à terre, évitant in extremis le **grand serpent** surgi des frondaisons juste au-dessus de vous. Sa tête triangulaire et ses écailles marron évoquent une vipère des montagnes ou des bois, mais sa taille inhabituelle dépasse largement celle d'un homme. Son regard brille d'une intelligence maléfique. Laissant votre monture s'enfuir, terrorisée, vous dégainez votre jian, prête à affronter la hideuse créature.

Le combat ne dure qu'un seul *segment*. Vous allez devoir blesser le grand serpent à deux reprises.

Choisissez une **tactique offensive** et une **tactique défensive** puis consultez le tableau suivant. Si vous avez le code **encens**, vous pouvez réduire tous les dégâts subis de 1 point de Qi.

Dé	EA VA, CA			EB VB, CB		
	PA, COA, RA, EC CC, FA, FB			PC, PB, RC, RB, COB, COC VC, LA, LB, LC, FC		
	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
	Défensif	Le serpent vous mord au cou	Le serpent vous mord au cou	Le serpent vous mord à la main	Le serpent vous mord à la main	Le serpent ne parvient pas à vous mordre
Résultat	- 3 Jing - 3 Qi	- 3 Jing - 3 Qi	- 2 Jing - 2 Qi	- 2 Jing - 2 Qi	Aucune blessure	Aucune blessure
Offensif	Les écailles du serpent dévient le coup	Les écailles du serpent dévient le coup	Vous parvenez à blesser le serpent	Vous parvenez à blesser le serpent	Vous parvenez à blesser le serpent	Vous parvenez à blesser gravement le serpent
Résultat	Aucune blessure	Aucune blessure	1 blessure	1 blessure	2 blessures	2 blessures

Sifflant de douleur, le grand serpent bat en retraite. Profitant de ce répit, vous courez à la recherche de votre monture. Après un long moment de recherche angoissée, vous la retrouvez, piaffant, les yeux encore fous. Prenant le temps de l'apaiser, vous vous hissez en selle et lancez votre cheval au triple galop, jusqu'à ce que vous ayez rejoint la route.

Là, aidée par le sol détrempé et la rareté des voyageurs, vous remarquez les traces d'un cavalier filant au galop vers l'ouest : vous estimez fort probable qu'il s'agisse du mage.

Bien que le chef des éclaireurs ait évoqué le col des trois lys, vous vous demandez s'il ne serait pas judicieux de suivre la piste que vous avez trouvée.

Si vous optez pour le col des trois lys et si vous avez le code **WB-NL**, (après un éventuel lancer de dé), rendez-vous au **18** (+ 1 tour).

Si vous choisissez le col des trois lys et si vous avez le code **WB-L**, (après un éventuel lancer de dé), allez au **19** (+ 1 tour).

Si vous décidez de suivre les traces, consultez le tableau de pistage ci-dessous (la mention « Pistage impossible » vous contraint à faire l'un des choix précédents). Rendez-vous dans ce cas au [19](#) (+ 1 tour), au [49](#) (+ 1 tour) ou au [28](#) (+ 2 tours), le cas échéant.

Si vous allez au 49 grâce à cette table, **cochez les codes Kuwa et WB-K puis rayez le code WB-NK.**

Si vous allez au 19 grâce à cette table, **cochez le code WB-L puis rayez le code WB-NL.**

Si vous allez au 28 grâce à cette table, **cochez le code Fu Shu.**

Tableau de pistage : village de Zhi-Shen

Jeu en duel		Destination			
WB-K		49			
WB-L		19			
WB-FS		28			
WB-BRO		Pistage impossible			
Jeu en solo (Hexagramme)		Destination selon le Dé			
		1-2	3-4	5	6
Jeune fou		19	49	Pistage impossible	28
Attendre		49	Pistage impossible	19	28
Armée		28	19	49	Pistage impossible
Démarche		49	Pistage impossible	28	19
Faire retraite		19	28	Pistage impossible	49
Grande force		49	Pistage impossible	19	28
Stabiliser		28	49	19	Pistage impossible
Regarder		19	Pistage impossible	28	49
Avancer au grand jour		49	19	Pistage impossible	28
Se montrer résolu		Pistage impossible	49	19	Pistage impossible
Épuisement		Pistage impossible	19	Pistage impossible	28
Mesure		Pistage impossible	49	28	Pistage impossible



Où Xiao Meng récolte de précieux indices à Kuwa

En explorant Kuwa, vous repérez de nombreux signes témoignant de la venue de Wan Bi. Ses empreintes vous permettent de reconstituer son parcours jusqu'à la maison la plus haute du village, presque entièrement détruite. Alors que vous examinez les ruines, un piège magique se déclenche, déchaînant une vague de douleur surnaturelle dans votre corps et votre esprit.

Piège	Tourment	Douleur	Déchaînement
Demandez le code à votre adversaire (jeu en duel)	K-Q11	K-Q12	K-Q14
Selon le dé (jeu en solo)	1-2	3-4	5-6
Effet	- 2 Jing - 1 Qi	- 6 Jing	- 4 Jing - 3 Qi - 1 Shen

Les dents serrées, maudissant votre proie, vous continuez à fouiller les débris en redoublant de vigilance. Au bout d'un moment, vous repérez un rouleau de parchemin dissimulé dans une anfractuosité sur un mur encore debout au milieu des vestiges. Vous le parcourez et comprenez que vous tenez entre vos mains le journal de la sorcière ayant habité cette maison ! Visiblement, la cachette avait échappé au mage ! Vous décryptez avec intérêt les dernières lignes du document.

« Le Nian rôde. Nous avons survécu en nous réunissant dans un tulou et en chantant jusqu'à ce qu'il s'en aille. Nos lumières et notre vacarme l'effraient, mais il va revenir. Ils l'ont envoyé pour prendre ma vie, j'en suis certaine. Car j'ai découvert leur secret. Le secret de la secte des lunes bleues. J'ai retrouvé la trace de cet homme à Fu Shu, ce vagabond qui se cache dans la ville, un repentir qui fuit ses anciens maîtres. Il faut que je lui parle à nouveau. »

Hélas, le texte s'interrompt brutalement. Vous réfléchissez aux derniers mots du journal, pensive : devez-vous remonter cette piste que votre proie n'a pas encore découverte, mais qui vous permettra peut-être de mieux comprendre sa quête, voire de le devancer ?

Code « lunes bleues ».

Code « Fu Shu ».

Si vous voulez suivre l'indice que vous avez trouvé, rendez-vous au bourg de Fu Shu, au [28](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **taverne**, vous pouvez prendre la route de l'auberge du soleil, au [45](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **WB-NL**, (après un éventuel lancer de dé), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au [18](#) (+ 1 tour).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **WB-L**, (après un éventuel lancer de dé), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au [19](#) (+ 1 tour).

Si vous avez le code **tombeau**, vous pouvez aller explorer une tombe, au [44](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **neiges**, vous pouvez vous rendre au temple des neiges, au [20](#) (+ 1 tour).



18

Où Xiao Meng affronte un moine poète

Vous progressez rapidement sur le chemin du col. Votre cheval gravit sans difficulté les vastes pentes herbeuses constellées de fleurs, vous rapprochant peu à peu des pics grandioses lancés vers le ciel. Au bout d'un moment, le sentier devient plus tortueux, serpentant entre les éboulis, traversant de minuscules névés oubliés par l'hiver. Enfin, les trois lys se révèlent à vos yeux, au fond d'un cirque rocheux où une immense et majestueuse cascade se jette avec fracas dans l'ovale scintillant d'un petit lac.

Alors que vous longez le plan d'eau, vous apercevez un homme âgé, presque chauve, qui médite, assis sur une pierre. Une humble cabane se dresse à l'abri des arbres, un peu plus loin. À votre approche, le moine se redresse, appuyé sur un grand bâton, et vous gratifie d'un sourire bienveillant. Sur vos gardes, vous descendez de votre monture.

« Salutations, maître chasseuse. »

« Êtes-vous le moine Chang ? »

L'homme, au visage ridé, vous scrute de ses yeux rieurs.

« On me nomme ainsi. Qu'est-ce que mon humble personne peut apporter à une noble servante de l'Empire ? »

Vous désignez les paysages somptueux, baignés de lumière.

« Sauriez-vous me montrer les bijoux secrets de cet endroit ? »

L'homme éclate de rire, un rire franc, sans retenue :

« Si les chasseuses sont toutes comme vous, des poètes et des esthètes, alors il doit être faux de dire que nous traversons une époque sombre. »

Vous souriez malgré vous. L'homme semble paisible, serein, en harmonie avec les merveilles minérales et végétales qui l'entourent.

Vous lancez, presque à contrecœur :

« Peut-être pourriez-vous aussi me parler de Wan Bi ? »

Chang se raidit et garde le silence.

« Le mage est-il venu vous voir ? » insistez-vous.

Le moine se tourne vers la cascade, un peu plus loin, et laisse son regard divaguer jusqu'au sommet des montagnes, frappé d'une étrange mélancolie.

« Permettez-moi d'abord une question, chasseuse. Comme vous le savez sans doute, j'ai bien connu Wan Bi. Jadis, nous avons servi ensemble l'empereur défunt. C'est un homme implacable, dangereux, mais profondément droit et fidèle. Êtes-vous certaine de vouloir le traquer ? »

« Wan Bi a commis des crimes graves, violant les lois de l'Empire et de la province de Tan. Je dois le capturer vivant et le livrer à la justice. »

Le moine hoche la tête, changeant imperceptiblement la manière dont il tient son bâton. Il déclare tristement :

« Je suis désolé, maître chasseuse. L'amitié qui me lie à votre proie dépasse la sympathie que vous m'inspirez. Je respecte votre résolution, mais je n'ai pas le choix. »

Vous dégainez votre jian, essayant de tourner le dos au soleil : « Je comprends. »

Vous affrontez le **moine poète Chang**, un redoutable maître du bâton, en combat singulier. Le combat ne dure qu'un seul *segment*. Vous allez devoir bless le moine à cinq reprises. Choisissez une **stratégie** et une **tactique défensive** puis consultez le tableau suivant.

				CLA		
			PA, RA, EA CLB, AA			
			COA, RB, PB, EB AB			
	COC, COB, EC, RC, PC CCA, CCB, CCC, BA, BB, BC, CLC, AC					
Dé	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Défensif	Le bâton vous frappe violemment au visage	Le moine vous blesse au dos d'un coup violent	Le bâton vous atteint au bras	Le bâton vous atteint au bras	Une pointe acérée du bâton vous égratigne	Une pointe acérée du bâton vous égratigne
Résultat	- 5 Jing	- 4 Jing	- 3 Jing	- 3 Jing	- 1 Jing	- 1 Jing
Stratégique	Le moine vous surpasse en virtuosité	L'expérience de votre adversaire vous surprend	L'expérience de votre adversaire vous surprend	Vous maîtrisez le rythme du combat	Vous maîtrisez le rythme du combat	Vous maîtrisez le rythme du combat
Résultat	- 6 jing	- 3 jing	- 2 jing vs 1 blessure adverse	1 blessures adverse	1 blessures adverse	2 blessures adverses

Le moine s'effondre sur une pierre, sans vie. Quel adversaire formidable ! Vous disposez délicatement la dépouille de Chang à l'intérieur de la cabane avec un message rédigé à l'attention de Wan Bi, lui intimant de se rendre. Vous examinez rapidement les lieux, découvrant plusieurs peintures saisissantes des paysages environnants. Vous parcourez quelques-uns des rouleaux de parchemin écrits par le poète. Chang y mentionne le temple des neiges, sis un peu plus haut au cœur des montagnes, havre de paix et source de sagesse. Étrangement, vous éprouvez une soudaine envie de vous y rendre afin de vous délivrer d'une partie du poids qui vous écrase la poitrine.

Code « neiges ».

Rayez le code « trois lys ».

Jeu en duel : demandez à votre adversaire de rayer le code « XM-NL » et de noter le code « XM-L ».

Si vous voulez vous rendre au temple des neiges, allez au [20](#) (+ 1 tour).

Si vous avez le code **Kuwa**, vous pouvez prendre la direction du village des montagnes, au [49](#) (+ 1 tour).

Si vous avez le code **tombeau**, vous pouvez aller explorer une tombe, au [44](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **Fu-Shu**, vous pouvez gagner le bourg de Fu Shu, au [28](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **taverne**, vous pouvez prendre la route de l'auberge du soleil, au [45](#) (+ 2 tours).



19

Où Xiao Meng affronte un moine mystérieux

Vous progressez rapidement sur le chemin du col. Votre cheval gravit sans difficulté les vastes pentes herbeuses constellées de fleurs, vous rapprochant peu à peu des pics grandioses lancés vers le ciel. Au bout d'un moment, le sentier devient plus tortueux, serpentant entre les éboulis, traversant de minuscules névés oubliés par l'hiver. Enfin, les trois lys se révèlent à vos yeux, au fond d'un cirque rocheux où une immense et majestueuse cascade se jette avec fracas dans l'ovale scintillant d'un petit lac. Vous trouvez presque aussitôt les empreintes d'un cheval sur la terre humide près de la rivière : Wan Bi est passé par là, il y a très peu de temps ! Mettant pied à terre, vous suivez les traces jusqu'à une cabane, blottie entre les arbres. Alors que vous vous avancez, une flèche se plante sur le sol, juste devant vous. Un archer embusqué !

Constatant que vous êtes totalement à découvert, vous maudissez votre imprudence. Le tir provenait de la montagne, aussi vous hésitez à vous ruer à l'abri des troncs ou à courir vers la route du col. Fidèle à votre tempérament, vous foncez en avant, faisant des zigzags pour éviter d'être touchée. Mais votre assaillant est habile. Lancez un dé et consultez le tableau suivant afin de déterminer si vous avez été blessée.

Dé	1	2	3	4	5	6
Résultat	La flèche se fiche dans votre cou	La flèche se plante dans votre jambe	La flèche se plante dans votre jambe	La flèche vous blesse au bras	La flèche vous blesse au bras	La flèche vous manque
Perte	- 4 Jing - 2 Qi	- 3 Jing - 1 Qi	- 2 Jing - 1 Qi	- 2 Jing	- 2 Jing	Aucune blessure

Finalement, à force de scruter les parois devant vous, vous finissez par repérer la petite silhouette d'un homme, debout sur une plateforme rocheuse dominant la cascade. Il ne va pas être facile de le déloger ! Manoeuvrant pour demeurer hors de portée, vous grimpez rapidement parmi les pierres glissantes. Vous manquez de déraiper à plusieurs reprises. Enfin, vous atteignez le sommet de la chute d'eau. Fondant sur le moine qui n'est plus qu'à quelques mètres de vous, vous voyez avec horreur celui-ci empoigner la lance posée à ses côtés et la lancer d'un geste précis.

Choisissez une **tactique défensive** puis consultez le tableau suivant.

				COA		
				COB		
		PA, EA, EB				
	COC, EC, PB, PC, RC, RB, RA					
Dé	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Défensif	La lance vous traverse l'épaule	La lance vous blesse au bras	La lance vous blesse au bras	Vous déviez la lance et vous dérobez	Vous renvoyez la lance	Vous renvoyez vivement la lance
Résultat	- 7 Jing	- 4 Jing	- 3 Jing	Aucune blessure	1 blessure adverse	2 blessures adverses

Vous parvenez à rejoindre l'homme qui s'est saisi d'un long bâton pour le faire tourner avec virtuosité. La proximité du précipice rend le combat encore plus difficile.

Le combat ne dure qu'un seul *segment*. Vous allez devoir blesser votre adversaire à cinq reprises. Choisissez une **stratégie** et une **tactique défensive** puis consultez le tableau suivant.

				CLA		
				PA, RA, EA CLB, AA		
		COA, RB, PB, EB AB, AC				
	COB, COC, EC, RC, PC CLC, CCA, CCB, CCC, BA, BB, BC					
Dé	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Défensif	Le bâton vous frappe violemment au visage	Le moine vous blesse au dos d'un coup violent	Le bâton vous atteint au bras	Le bâton vous atteint au bras	Une pointe acérée du bâton vous égratigne	Une pointe acérée du bâton vous égratigne
Résultat	- 5 Jing	- 4 Jing	- 3 Jing	- 2 Jing	- 1 Jing	- 1 Jing
Stratégique	Le moine vous surpasse en virtuosité	L'expérience de votre adversaire vous surprend	L'expérience de votre adversaire vous surprend	L'expérience de votre adversaire vous surprend	Vous maîtrisez le rythme du combat	Vous maîtrisez le rythme du combat
Résultat	- 7 jing	- 4 jing	- 3 jing vs 1 blessure adverse	- 1 jing vs 1 blessures adverse	1 blessures adverse	2 blessures adverses

Retenant le coup fatal, vous placez la lame de votre jian sous la gorge de l'homme, un vieux moine au visage ridé, mais encore presque serein.

Plutôt que de l'achever, vous ligotez ses mains et essayez de lui soutirer des informations.

« Wan Bi est-il venu ici ? »

Il acquiesce et répond d'une voix faible :

« Je ne cherche que la paix. Vous aussi, même si vous ne le savez pas encore. »

« Parlez-moi du mage. »

« Pourquoi le cherchez-vous ? Ce n'est pas un crime d'être vieux. »

« Ce n'est pas la raison qui me fait le pourchasser. »

« Mais n'auriez-vous pas essayé de comprendre ses motivations s'il avait été plus jeune, s'il avait eu votre âge ? Peut-être même l'auriez-vous aidé ? »

Vous secouez la tête vivement, agacée par le combat, énervée par ce moine présomptueux.

« Je vais vous raconter une histoire, Chang. Lorsque j'étais encore une fillette, avant d'intégrer l'ordre, je vivais avec ma mère et mon grand-père dans un hameau sur les prairies. La famine a frappé. Pendant un an, nous avons dû nous priver, jour après jour, repas après repas. Ma mère dépérissait. Au bout d'un moment, j'ai découvert qu'elle se laissait mourir. Elle faisait semblant de manger ses portions, mais en réalité, elle nous redistribuait toute la nourriture, à moi et au vieil homme. Pourquoi faisait-elle ça ? Je n'ai jamais compris. »

« Et vous en voulez à votre grand-père d'avoir survécu à votre mère. »

Vous gardez le silence.

« C'est une bien triste histoire, chasseuse. Mais j'ai une question à vous poser. Et ensuite je vous dirai ce que je sais sur Wan Bi. »

« Je vous écoute. »

« Pourquoi me racontez-vous cette histoire ? Je veux dire : en quoi est-ce que cela vous rend triste ? Après tout, votre mère est morte pour vous. C'est dans l'ordre des choses, non ? »

« Je... Parce que je l'aimais. »

« Vous avez votre réponse... »

Après un long moment, vous tressaillez, frappée par l'évidence de ces propos. Il sourit, malgré ses blessures, et reprend d'une voix à peine audible :

« Chasseuse, Wan Bi se dirige vers le tombeau de l'ancien gouverneur, Jintao. Suivez cette piste. Vous comprendrez peut-être certaines choses. »

Le moine a un hoquet de douleur. La pierre sous ses pieds a maintenant une couleur rubis. L'homme se vide de son sang ! Vous dites simplement :

« Vous allez mourir. »

« Chasseuse, je suis mort et je suis vivant depuis si longtemps. Vous n'êtes que la fin d'un geste commencé le jour de ma naissance et lors de mes précédentes incarnations. Ne craignez rien. Le lac sera mon tombeau. »

Avec un effort, il se lève, s'approche en titubant du bord de la plateforme et se laisse tomber en avant. Vous vous précipitez. Le corps du moine roule sur les rochers et plonge dans l'eau glacée. Le bruit de sa chute se fond dans le vacarme de la cascade, comme s'il n'avait jamais existé.

Vous gagnez la cabane en contrebas, découvrant à l'intérieur plusieurs peintures saisissantes des paysages environnants. L'ermite était également un poète. Dans ses écrits, il mentionne un temple des neiges, un peu plus haut au cœur des montagnes, havre de paix et source de sagesse. Vous éprouvez une soudaine envie de vous y rendre afin de vous délivrer d'une partie du poids qui vous écrase la poitrine. Quittant à regret le paysage enchanteur et secrètement macabre, les yeux brillants de larmes contenues, vous prenez la direction de votre prochaine destination.

Code « tombeau ».

Code « neiges ».

Rayez le code « trois lys ».

Vous pouvez aller explorer la tombe de Jintao, au [44](#) (+ 2 tours).

Vous pouvez également vous rendre au temple des neiges, au [20](#) (+ 1 tour).

Si vous avez le code **taverne**, vous pouvez prendre la route de l'auberge du soleil, au [45](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **Fu-Shu**, vous pouvez gagner le bourg de Fu Shu, au [28](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **Kuwa**, vous pouvez prendre la direction du village des montagnes, au [49](#) (+ 1 tour).



20

Une rencontre inattendue au cœur des montagnes

La pente s'accroît si fortement que vous devez laisser votre monture attachée à un arbre, un peu à l'écart du sentier. Au fur et à mesure que le chemin s'élève, la végétation se raréfie et la montagne se pare de dentelles nacrées. Les nuages lactescents ondoient dans un ciel de plus en plus bas tandis que la neige submerge les pierres glissantes où vous posez vos pieds. Après quelques heures de marche, vous découvrez avec stupeur de larges escaliers, bordés de murets, qui serpentent comme des rubans, enroulés sur la paroi rocheuse. Jadis, il devait s'agir d'un chemin extrêmement fréquenté ! Vous prenez alors pour la première fois conscience du recul de certaines formes de spiritualité pendant ces années obscures.

Atteignant le sommet, vous constatez que la brume a tout recouvert. Vous avancez dans une clarté laiteuse qui vous embrasse comme si vous n'étiez plus qu'un esprit planant sur le monde. D'où vous êtes, les lointains dangers pesant sur l'Empire vous semblent dérisoires. Votre quête, même, vous paraît presque futile. Luttant contre cette impression d'irréalité, vous pressez le pas. Soudain, comme un navire échoué sur la montagne, la façade du temple des neiges apparaît devant vous. Il ne s'agit pas du grand bâtiment que vous imaginiez, abritant une vaste communauté de moines, mais d'une

plateforme fragile supportant à peine un petit édifice, sur une crête perdue dans une mer de nuages. Tout autour, les sommets dessinent une sorte de crique céleste, les pics les plus hauts semblant presque toucher le plafond azuré.

Vous vous apprêtez à gravir les derniers mètres lorsqu'une créature majestueuse apparaît au détour d'un rocher. Elle évolue avec noblesse, d'une démarche mesurée, bondissant avec légèreté de pierre en pierre. Vous fixez avec fascination la longue corne enveloppée de chair qui émerge fièrement de son front. Elle approche lentement, sa queue de bœuf battant l'air pur comme un éventail. Vous admirez la fine musculature de son corps de cervidé, la manière dont la créature suspend sa foulée à chaque pas, regardant où se posent ses sabots fendus, comme si elle veillait à ce qu'aucun être vivant, même minuscule, à ce qu'aucun brin d'herbe ne souffre de son poids.

Un Qilin.

Elle avance encore. Chacun de ses gestes l'amène plus proche de vous. Arrivée à votre hauteur, elle s'immobilise. Les yeux fermés en signe de respect, vous sentez son souffle chaud sur votre joue, frissonnez à la caresse de sa corne dans votre cou. Au bout de quelques minutes, vous l'entendez reprendre sa marche, s'éloigner, sa respiration calme et puissante résonnant dans l'air glacé. Lorsque vous osez enfin rouvrir les yeux, le Qilin a disparu.

« Voilà un bon présage ! »

Vous vous retournez. Debout sur la plateforme, le moine qui vient de s'avancer porte une longue tunique blanche. Il s'incline. « Que cherchez-vous au temple des neiges ? »

La douceur harmonieuse des lieux dissipant votre méfiance, vous lui narrez sans détours vos interrogations et le but de votre quête. Il secoue la tête.

« Vous me parlez de grands périls, d'une période trouble. Voyez comme ici, pourtant, tout est paisible et pur. Lorsqu'une seule goutte de sang tombe dans le lait, le monde soudain vacille, comme si la souffrance se répandait partout. Remuez le pot un instant et le blanc règne de nouveau. L'univers est un doux mélange, en perpétuel changement. La douleur ne dure jamais : un jour, elle fait place au printemps. La douceur est partout, ainsi que la patience. »

Dans le cadre somptueux du temple flottant sur l'océan de brume, ses paroles vous paraissent légères, emplies de sagesse. Le moine reprend : « Je n'ai pas les réponses aux questions précises que vous me posez. Rendez-vous au bourg de Fu Shu. Qui cherche une abeille doit s'approcher de la ruche. Mes frères de la ville en sauront peut-être davantage. »

Alors que vous faites demi-tour, vous l'entendez ajouter :

« Et n'ayez pas peur de vous rapprocher de votre ennemi. »

Vous vous retournez pour lui demander ce qu'il entend exactement par là, mais le moine est déjà loin. Vous a-t-il donné un conseil tactique, ou bien voulait-il vous signifier autre chose ?

En redescendant, vous croisez un long cortège de religieux de tous âges qui monte vers le temple. Finalement, vous n'êtes pas l'unique personne à emprunter ce chemin !

Ajoutez 2 à votre Shen.

Ajoutez 5 à votre Qi.

Ajoutez 5 à votre Jing.

Rayez le code « neiges ».

Code « Fu Shu ».

Vous pouvez gagner le bourg de Fu Shu, au [28](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **taverne**, vous pouvez prendre la route de l'auberge du soleil, au [45](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **WB-NL**, (après un éventuel lancer de dé), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au [18](#) (+ 1 tour).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **WB-L**, (après un éventuel lancer de dé), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au [19](#) (+ 1 tour).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **XM-NL**, (après un éventuel lancer de dé), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au [46](#) (+ 1 tour).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **XM-L**, (après un éventuel lancer de dé), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au [48](#) (+ 1 tour).

Si vous avez le code **tombeau**, vous pouvez aller explorer une tombe, au [44](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **Kuwa**, vous pouvez prendre la direction du village des montagnes, au [49](#) (+ 1 tour).



21

Où Xiao Meng fait face à une terrible menace

Vous vous sentez fatiguée par votre chasse. Après tout, un peu de repos et de compagnie vous seraient profitables. L'ambiance chaleureuse de la taverne a quelque chose de rassurant, un havre de paix au cœur de votre quête. Absorbée par la partie, vous luttez âprement, mobilisant toutes vos ressources, mais Ni Su Yin finit par l'emporter.

« Vous jouez remarquablement bien... » dites-vous, sincèrement impressionnée.

« Vous aussi, je dois l'avouer. » répond la tenancière avec un large sourire.

Avec l'heure tardive, les clients se sont raréfiés dans la salle. Ni Su Yin vient s'asseoir à vos côtés et déplie sur la table une carte de l'Empire.

« Je vais vous montrer ce que je sais. Vous êtes une chasseuse, n'est-ce pas ? Vous devez avoir l'oreille de l'impératrice Hong-Zu et de ses généraux. Voici les provinces les plus gravement corrompues. »

Vous la remerciez.

« Ce n'est rien. Cette auberge est un lieu de passage, idéal pour en apprendre beaucoup sur le monde. Il y a deux endroits où les hommes parlent librement : dans la solitude des montagnes et dans le vacarme des villes. »

Elle reprend gravement :

« Et puis, c'est vrai que je voyage souvent. Ne serait-ce que pour m'éloigner de l'affreuse créature ! Vous avez remarqué les traces rouges sur les portes ? On laisse parfois la lumière allumée toute la nuit

et si nécessaire, on fait du bruit à l'aide de bambous. Les clients sont mécontents au matin, mais s'ils se doutaient ! »

Peu à peu, Ni Su Yin s'assoupit. Elle s'allonge, encore tout habillée, sur le banc de bois et pose sa tête sur vos genoux. Intimidée, vous n'osez plus bouger. Vous finissez alors par vous endormir à votre tour, rêvant de vastes complots et d'animaux monstrueux.

Ajoutez 1 à votre Shen.

Ajoutez 2 à votre Qi.

Ajoutez 10 à votre Jing.

Au matin, la tenancière a disparu. Quelques marchands s'affairent, préparant leurs provisions. Vous discutez un moment avec l'aubergiste avant de repartir, le coeur léger. Rapidement, vous vous retrouvez seule sur le chemin, en proie à un malaise grandissant.

La lumière décline alors qu'il n'est que midi. Vous devez allumer votre lanterne, suspendue au bout d'un bâton, pour tenter de percer les ténèbres croissantes. Êtes-vous encore sur la route ou dans les bois ? Un brouillard étrange s'est levé et vous distinguez à peine les formes des arbres tout autour de vous. L'humidité de la rivière voisine semble ramper sur la terre, dévorant toute chose. Sur le côté, vous voyez soudain un rocher bouger, puis un autre, avec un grondement sourd. Ce ne sont pas des pierres, mais les pattes gigantesques d'une créature monstrueuse !

Sa gueule menaçante émerge de la brume, juste devant vous. Une tête de lion fou aux yeux luisants de fureur ! Son rugissement terrible déchire le silence. Votre monture hennit de terreur, se cabre et vous désarçonne, avant de filer dans le brouillard. Vous vous relevez. La créature a disparu. Dégainant votre jian, vous apercevez trop tard un mouvement fulgurant sur votre gauche. La patte colossale vous atteint de plein fouet.

Lancez un dé et consultez le tableau suivant afin de déterminer votre blessure.

Dé	1	2	3	4	5	6
Résultat	Le coup vous projette violemment dans les airs	Le coup vous assomme à moitié	Le coup vous assomme à moitié	Le coup vous étourdit	Le coup vous étourdit	Le coup vous étourdit
Perte	- 6 Jing	- 4 Jing	- 4 Jing	- 2 Jing	- 2 Jing	- 2 Jing

Essuyant le sang sur vos lèvres, vous vous mettez à courir dans la direction qu'a prise votre monture, espérant que le cheval, d'instinct, aura trouvé un abri. Vous entendez le sol trembler alors que l'animal monstrueux s'élance à votre poursuite. On dirait qu'un taureau furieux est à vos trousses. Vous sautez, trébuchez, foncez dans le brouillard, un œil sur les traces, un autre sondant, terrifié, les ténèbres environnantes. Hélas, la créature vous rattrape et vous jette une nouvelle fois à terre, la gueule ouverte aux crocs baveux, rugissant d'une rage surnaturelle.

Vous allez devoir vous relever et combattre. Le combat ne dure qu'un seul *segment*. Vous allez devoir bless la créature à cinq reprises. Choisissez une **tactique offensive** et une **tactique défensive** puis consultez le tableau suivant.

					EA, PA CA		
		RA, COA, EB LA, FA, CB					
		PB, PC, RB, RC, COB, COC, EC VA, VB, VC, FC, FB, LC, LB, CC					
Dé	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6	
Défensif	Le Nian vous déchiquette de sa patte griffue	Le Nian vous déchiquette de sa patte griffue	Le Nian vous blesse lourdement	Le Nian vous blesse lourdement	Vous parvenez à échapper aux énormes griffes	Vous parvenez à échapper aux énormes griffes	
Résultat	- 7 Jing	- 5 Jing	- 3 Jing	- 3 Jing	Aucune blessure	Aucune blessure	
Offensif	Le Nian semble indifférent à vos attaques	Le Nian semble indifférent à vos attaques	Le Nian semble indifférent à vos attaques	Vous parvenez à blesser le Nian	Vous parvenez à blesser le Nian	Vous parvenez à blesser le Nian	
Résultat	Aucune blessure	Aucune blessure	Aucune blessure	1 blessure adverse	1 blessure adverse	1 blessure adverse	

Votre dernier assaut vous a permis de gagner du temps, mais le Nian est à peine blessé. Désespérée, vous poursuivez votre course en avant. Trébuchant, vous apercevez une forme vague dans la brume, les contours d'une chaumière abandonnée. Vous vous ruez vers la petite maison et y pénétrez, barricadant fébrilement la porte et les fenêtres. Suivant les conseils de Ni Su Yin, vous allumez une à une toutes les lanternes et commencez à cogner avec votre épée sur le premier objet en métal que vous avez trouvé, une vieille casserole cabossée.

L'animal est déjà là, il grogne, hurle, râle, crache, griffe chaque mur, renifle chaque issue, mais ne peut se résoudre à entrer, effrayé par les lumières et le bruit. Cela le rend fou de rage. Son manège dure de longues minutes, peut-être des heures... Enfin, le calme revient à l'extérieur. Le brouillard se dissipe ; une suave clarté baigne à nouveau la forêt. Épuisée, vous arrêtez votre tintamarre, écoutant avec anxiété, guettant un rugissement, même lointain. Heureusement, vous n'entendez que de joyeux pépiements et la douce musique du vent dans les feuillages. Soulagée, en sueur, vous vous laissez glisser au sol, et fermez les yeux un moment. Quel monstre terrible vous avez affronté ! Mais pourquoi s'est-il ainsi attaqué à vous ?

Vous sortez et pistez votre cheval. L'animal, indemne, trotte tranquillement dans les bois, semblant vous reprocher silencieusement de l'avoir abandonné. Vous remontez en selle et reprenez votre route.

Code « Yang ».

Si vous avez le code **WB-T** (*jeu en duel*) ou les hexagrammes Attendre, Stabiliser, Avancer au grand jour, Se montrer résolu ou Épuisement (jeu solo), rendez-vous au [33](#) (*et demandez à votre adversaire de s'y rendre également, une fois qu'il a fini son tour*).

Sinon :

Si vous avez le code **Fu-Shu**, vous pouvez gagner le bourg de Fu Shu, au [28](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **WB-NL**, (*après un éventuel lancer de dé*), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au [18](#) (+ 2 tours).

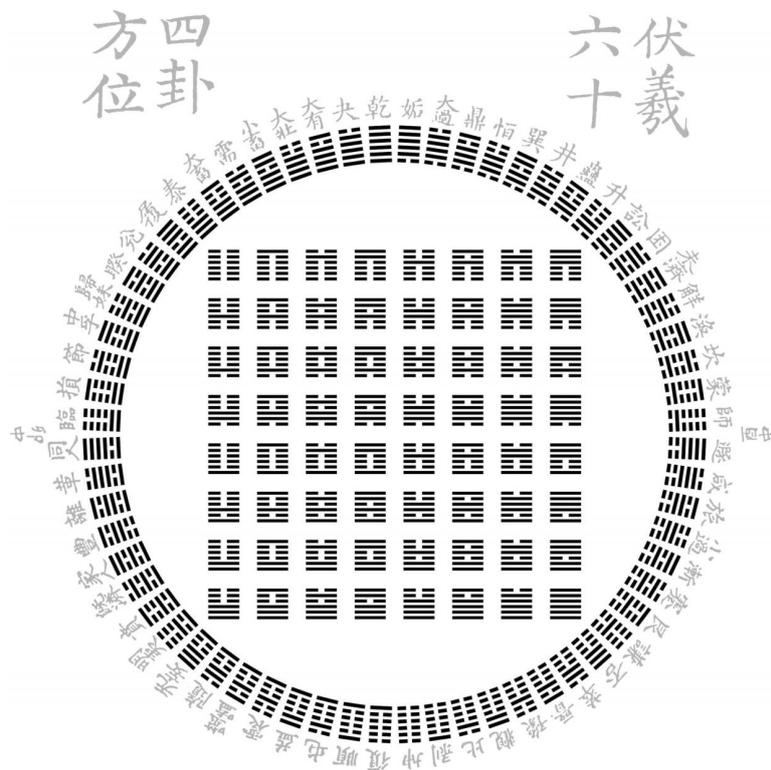
Si vous avez le code **trois lys** et le code **WB-L**, (*après un éventuel lancer de dé*), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au [19](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **tombeau**, vous pouvez aller explorer une tombe, au [44](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **Kuwa**, vous pouvez prendre la direction du village, au [49](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **neiges** et que vous voulez aller au temple des montagnes, rendez-vous au [20](#) (+ 2 tours).

*



*



Où Xiao Meng suit une jeune femme

Vous filez la jeune femme, veillant à demeurer cachée. Au bout d'un moment, elle descend au niveau de la rivière et saute sur une jonque pour s'emparer d'une longue guirlande de pétards cramoisis. Aussitôt, vous intervenez, bondissant vers elle. Avec une vivacité surprenante, elle vous esquivé, extrait de ses manches deux dangereux couteaux papillon et se met en garde, prête à en découdre.

Le combat ne dure qu'un seul *segment*. Vous allez devoir blessé la **jeune femme** à deux reprises.

Choisissez une **tactique offensive** et une **tactique défensive** puis consultez le tableau suivant. Si vous avez un **parchemin de protection contre les démons**, vous pouvez réduire tous les dégâts subis de 1 point de Jing.

Dé				COA VA		
			EA, RA FA			
			RB, EB, COB, PA LA, CA, VB, FB			
	PB, PC, COC, RC, EC LB, LC, CB, CC, VC, FC					
	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Défensif	Ses deux couteaux vous touchent	Un couteau vous blesse au bras	Un couteau vous blesse au bras	Un couteau vous blesse au bras	Vous parvenez à échapper	Vous prenez l'avantage en profitant d'une erreur
Résultat	- 4 Jing	- 2 Jing	- 2 Jing	- 2 Jing	Aucune blessure	Aucune blessure + 1 blessure adverse
Offensif	La femme est trop agile	La femme est trop agile	La femme est trop agile	Vous parvenez à toucher votre adversaire	Vous parvenez à toucher votre adversaire	Vous parvenez à toucher votre adversaire
Résultat	Aucune blessure	Aucune blessure	Aucune blessure	1 blessure adverse	1 blessure adverse	1 blessure adverse

Légèrement meurtrie à la jambe, la jeune femme cesse le combat et vous tire la langue, furieuse :

« Mais laissez-moi tranquille ! Je n'ai rien fait de mal. »

« Je viens de te voir commettre un vol. Par ailleurs, tu t'es rebellée contre moi. »

« Évidemment, puisque vous m'avez attaquée ! »

Cette petite impertinente vous énerve :

« Écoute, je cherche simplement le mage Wan Bi et... des informations, quelles qu'elles soient. Je te paierai si tu peux m'aider. »

Elle semble intéressée.

« Je peux te donner dix pièces de bronze. »

La jeune femme range ses couteaux papillon et s'approche de vous, bougonne :

« Cela paiera à peine les bandages... »

« Vingt pièces ? »

Elle fait mine de réfléchir.

« Je ne connais pas votre Wan Bi, moi, et je suis trop jeune pour m'intéresser aux affaires de la ville. Mais si vous cherchez des informations sur la région ou sur un mage, demandez à Ni Su Yin. Elle tient l'auberge du soleil, une taverne sur la rivière Niang. C'est une enchantresse puissante, sage... et gentille. Moi, je ne sais rien de plus. »

Elle tend la main, semblant attendre sa récompense.

Les accents de vérité dans la voix de la jeune femme vous convainquent de la laisser partir. Vous lui versez les vingt pièces, une bonne partie de votre bourse ! Aussitôt, elle empoche les disques de bronze, monte adroitement sur le toit, s'accroupit crânement au-dessus de vous et vous fait une grimace grotesque, avant de disparaître.

Au moins, vous ne quitterez pas Fu Shu sans le moindre indice...

Code « taverne ».

Si vous avez le code **WB-FS** (*jeu en duel*) ou les hexagrammes Jeune fou, Armée, Faire retraite, Stabiliser, Mesure ou Avancer au grand jour (jeu solo), rendez-vous au **26** (*et demandez à votre adversaire de s'y rendre également, une fois qu'il a fini son tour*).

Sinon :

Vous pouvez prendre la route de l'auberge du soleil, au **45** (+ 2 tours).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **WB-NL**, (*après un éventuel lancer de dé*), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au **18** (+ 2 tours).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **WB-L**, (*après un éventuel lancer de dé*), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au **19** (+ 2 tours).

Si vous avez le code **tombeau**, vous pouvez aller explorer une tombe, au **44** (+ 2 tours).

Si vous avez le code **Kuwa**, vous pouvez prendre la direction du village, au **49** (+ 2 tours).

Si vous avez le code **neiges** et que vous voulez aller au temple des montagnes, rendez-vous au **20** (+ 2 tours).



Où Wan Bi affronte l'esprit de Jintao

Vous dissimulez le rouleau de parchemin dans vos manches, vous préparant au combat.

L'esprit se matérialise alors partiellement et s'avance vers vous en ricanant, ses bras fantomatiques tendus pour vous étrangler.

« Tu ne fais pas le poids, vieux mage ! »

« Nous verrons », dites-vous simplement, brandissant votre lame enchantée.

Voici le premier *segment* de ce combat. Vous allez devoir blessier l'esprit de Jintao à cinq reprises.

Choisissez une **stratégie** et une **tactique défensive** puis consultez le tableau suivant. Si vous avez le **code encens**, vous pouvez réduire tous les dégâts subis de 1 point de Qi.

Dé				AMA CMA		
			AMB, MA AA, SA, CMB			
	MB, TDA, BA, BB SB, SC, AC, AB, CMC					
	MC, TDB, TDC, AMC, BC LC, LB, LA					
	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Défensif	L'esprit vous blesse gravement	L'esprit vous blesse	L'esprit vous blesse	L'esprit vous blesse	Le spectre vous manque	Le spectre vous manque
Résultat	- 2 Jing - 1 Qi	- 1 Jing	- 1 Jing	- 1 Jing	Aucune blessure	Aucune blessure
Stratégique	Le spectre vous terrifie	Le spectre vous terrifie	Le combat est équilibré	Le combat est équilibré	Vous parvenez à garder votre calme	Vous parvenez à garder votre calme
Résultat	- 3 jing - 2 Qi - 1 Shen	- 2 jing - 1 Qi - 1 Shen	- 2 jing vs 1 blessure adverse	- 1 jing vs 1 blessure adverse	1 blessure adverse	1 blessure adverse

L'essence matérielle du spectre se dissipe entièrement. Vous entendez un effroyable hurlement : l'âme du fantôme s'est dispersée à son tour. Malgré la terrible malfeasance de votre adversaire, vous récitez pour lui une courte et muette prière. Vous examinez le contenu de la crypte, fatras de fleurs de lotus à moitié décomposées, de bols d'argile garnis de camphre, mais aussi de coffrets de bronze et d'or, mêlés à la fange et aux immondices. Sur les bancs de pierre, en vrac, des amulettes, des grimoires, des artefacts de toutes tailles, fruit de décennies de cupidité d'un homme au bord de la folie. Vous découvrez également une potion de soin.

Soudain, un grondement sourd vous fait vous retourner, horrifié. Un démon pâle et efflanqué, à la chevelure noire agitée d'éclairs comme un violent orage, s'approche, menaçant. Libéré de son maître, mais toujours lié par son contrat au corps du gouverneur Song, le yaojing convoite le parchemin. Une faim surnaturelle et démente brille dans les larges billes rouges de ses yeux luisants.

Augmentez le compteur « griffe » de 1 si vous avez le code dragon.

Voici le deuxième *segment* de ce terrible combat. Vous allez devoir blesser le **yaojing** à quatre reprises

Jeu solo : si vous avez les hexagrammes « Remédier au corrompu », « Élan créatif », « S'entraîner au passage des ravins », « Filet d'oiseleur », « Oiseau blessé » ou « Obstruction », **augmentez le compteur « griffe » de 1.**

Jeu en duel : demandez à votre adversaire son compteur « griffe » et **augmentez le vôtre d'autant.**

Attention : Si le compteur griffe est à 2, décaler de 1 vers la gauche les résultats défensifs,

Si le compteur griffe est à 1, décaler de 1 vers la gauche tous les résultats défensifs ET offensifs.

Si le compteur griffe est à 0, décaler de 1 vers la gauche tous les résultats offensifs et de 2 vers la gauche tous les résultats défensifs.

Choisissez une **tactique offensive** et une **tactique défensive** puis consultez le tableau suivant. Si vous avez le **code encens**, vous pouvez réduire tous les dégâts subis de 1 point de Qi. Si vous avez le **code dragon**, vous pouvez réduire tous les dégâts subis de 1 point de Qi et de 1 point de Shen.

			TDA, BA FA, JB, JA			
			TDB, BB, MA FB, JC			
	TDC, BC, MB, MC, AMA, AMB, AMC NA, NB, NC, FC, TOA, TOB, TOC					
	Dé	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4
Défensif	Le fouet de cheveux vous blesse gravement	Le fouet de cheveux vous blesse gravement	Vous êtes touché par le fouet	Vous êtes touché par le fouet	La chevelure vous frôle	Vous êtes indemne
Résultat	- 6 Jing - 4 Qi - 2 Shen	- 4 Jing - 5 Qi - 2 Shen	- 3 Jing - 4 Qi	- 2 Jing - 4 Qi	- 1 Jing - 2 Qi	Aucune blessure
Offensif	Vous manquez la créature, trop rapide	Vous manquez la créature, trop rapide	Vous manquez la créature, trop rapide	Vous parvenez à toucher la créature	Vous parvenez à toucher la créature	Vous parvenez à toucher la créature
Résultat	Aucune blessure	Aucune blessure	Aucune blessure	1 blessure adverse	1 blessure adverse	1 blessure adverse

Enfin, le yaojing s'effondre, se ratatinant comme un ballon percé. À bout de forces, vous vous laissez tomber sur le sol, en proie à une puissante émotion. Un immense poids a quitté vos épaules : vous avez vengé votre père !

Grâce à la potion de soin, vous récupérez **10 points de Qi et 25 points de Jing.**

Vous sondez les murs de la crypte, révélant un escalier dérobé que vous gravissez sur plusieurs niveaux. Vous atteignez une cloison de bois, lisse, dépourvue de serrure. Gravé sur le panneau au niveau du nombril, un étrange symbole en forme de dragon recourbé danse dans la lumière vacillante de votre lanterne.

Code « exorcisme »

Si vous avez le code **dragon**, vous remarquez que la forme du talisman correspond exactement au dessin sur le mur. Pour l'utiliser, allez au [5](#).

Si vous n'avez pas le code dragon ou si vous ne voulez pas ouvrir le panneau, vous regagnez prudemment la cour.

Jeu en duel : donnez alors à votre adversaire le code WB-W si vous souhaitez négocier avec la chasseuse. Notez bien que si elle refusait, cette concession risquerait de vous faire perdre l'initiative.

Si vous avez le code **XM-W** et que vous êtes ouvert à un arrangement, allez au [8](#) (normalement, votre adversaire doit faire de même).

Si vous avez le code **XM-D**, rendez-vous au [9](#).

Sinon, allez au [34](#).



24

Où l'on échange avec un repent

Vous suivez l'inconnu jusqu'à un kiosque situé au milieu de la rivière, relié aux deux rives par des arches sous lesquelles passent régulièrement des jonques de marchands chargées de fruits et d'attendrissants couples d'amoureux sur de minuscules embarcations. Un jeune musicien vient s'installer sur le pont le plus proche de vous, observant les bateaux tout en jouant de son tambourin. L'instrument accapare un instant votre intérêt, par le rythme obsédant de ses pulsations et sa surface vibrante, ornée d'un élégant phénix rougeoyant.

Vous reportez enfin votre attention sur le vieillard. Il a retiré sa capuche, découvrant sa calvitie. Son regard mélancolique glisse sur le jeune homme, sur vous, puis court sur la rivière, de lampion en guirlande de pétards. Vous attendez un moment avant de venir s'asseoir à ses côtés pour lui parler.

« Vous êtes un mage déchu. » dites-vous sobrement.

Il vous fixe sans répondre, avant de laisser à nouveau ses yeux divaguer.

« Et vous, vous avez des ennuis. Voilà qui nous avance... »

« Des ennuis ? »

« Tous les membres de la secte dans la province de Tan savent qui vous êtes. »

« Vous me connaissez ? De quelle secte parlez-vous ? »

Il sourit.

« Vous ne m'avez pas suivi par hasard, n'est-ce pas ? La secte étend ses racines partout. Nous sommes tous la cible de nombreux et dangereux ennemis. Prenez garde à vous ! Prenez garde ! »

Vous commencez à vous demander si l'homme ne serait pas furieusement paranoïaque.

« Que pouvez-vous me dire sur ce qui se passe ici, à Fu Shu ? »

« Fu Shu est la frontière où se nouent tous les trafics, toutes les malversations. Le gouverneur Jintao est un homme corrompu. Le bourg est à son image. »

« Le gouverneur Jintao ? Vous voulez dire : le gouverneur Song ? »

Il se penche vers vous, vous incommodant de son haleine passablement avinée.

« Si vous souhaitez comprendre ce qui se joue ici, je vous conseille de vous rendre sur le tombeau secret de Jintao. Tout est là ! Je le sais ! J'ai moi-même assassiné ceux qui l'avaient construit ! »

Il part dans un rire dément. Ses yeux brillent d'un éclat fiévreux.

« Je vais vous indiquer son emplacement. Vous y trouverez toutes les réponses à vos questions. Oui ! Et vous comprendrez pourquoi il faut se cacher. Maintenant ! »

Il se lève, remet sa capuche et s'en va, comme si un démon était lancé à ses trousses.

Vous écoutez encore la musique du tambourin quelques minutes, réfléchissant à ses propos. Ses informations ont-elles une quelconque valeur ? Difficile à dire.

Code « tombeau ».

Si vous avez le code **WB-FS** (*jeu en duel*) ou les hexagrammes Jeune fou, Armée, Faire retraite, Stabiliser, Mesure ou Avancer au grand jour (*jeu solo*), rendez-vous au [26](#) (*et demandez à votre adversaire de s'y rendre également, une fois qu'il a fini son tour*).

Si vous avez le code **XM-FS** (*jeu en duel*) ou les hexagrammes Élan créatif, Filet d'oiseleur, Oiseau blessé, Délivrance, Augmenter ou Révolution (*jeu solo*), rendez-vous au [26](#) (*et demandez à votre adversaire de s'y rendre également, une fois qu'il a fini son tour*).

Si vous suivez la piste du tombeau, allez au [44](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **taverne**, vous pouvez prendre la route de l'auberge du soleil, au [45](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **WB-NL**, (*après un éventuel lancer de dé*), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au [18](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **WB-L**, (*après un éventuel lancer de dé*), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au [19](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **XM-NL**, (*après un éventuel lancer de dé*), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au [46](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **XM-L**, (*après un éventuel lancer de dé*), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au [48](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **Kuwa**, vous pouvez prendre la direction du village, au [49](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **neiges**, vous pouvez vous rendre au temple des montagnes, au [20](#) (+ 2 tours).



25

Où Wan Bi suit une jeune femme

Vous réussissez, non sans quelques difficultés, à filer la jeune femme jusqu'au moment où elle se laisse glisser du toit sur le quai. Vous la voyez sauter sur une jonque et dérober une longue guirlande de papiers rouges. Des pétards ? Vous la suivez toujours alors qu'elle oblique dans une allée, remonte une rue en pente avant de disparaître dans une cour isolée.

Vous la trouvez là, accroupie, contemplant les yeux écarquillés la mèche se consumer. Elle ne recule pas lorsque les pétards explosent avec fracas, tapissant son visage d'une poudre brillante. Son sourire s'élargit encore sous la pluie rouge qui retombe pour recouvrir le sol pierreux.

Vous avancez à pas de loup.

« Tu es un démon. »

Elle tressaille, bondit sur ses pieds, dégainant deux couteaux papillon à une vitesse surprenante. Vous aviez anticipé sa réaction. Calmement, vous tendez votre bras et plaquez un parchemin de neutralisation sur son front. Contre un jeune démon de son espèce, vous savez que le talisman vous garantit une protection totale et son obéissance.

« Que... ? »

Elle hoquète.

« Voilà, tu es à mon service, maintenant. »

Elle fulmine, tempête, essayant de se transformer, mais en vain. Comprenant qu'elle est sous votre emprise, elle finit par s'asseoir, résignée, en tailleur, au milieu de la cour toujours recouverte d'éclats de papiers rouges, et se met à boudier.

Amusé, vous vous accroupissez à ses côtés, observant son œuvre avec incrédulité.

« Que fais-tu ici, démon ? »

Elle lutte pour ne pas vous répondre.

« Pourquoi voles-tu ces pétards ? »

Elle tourne vers vous des yeux verts éclatants :

« Parce que c'est beau ! »

« Mais ces pétards sont justement censés éloigner les démons, les esprits... »

Elle hausse les épaules, toujours bougonne.

« Ben avec moi, ça ne marche pas du tout, on dirait... »

Vous commencez à la trouver amusante. Ses cheveux courts, en bataille, et son petit nez retroussé lui donnent un air sauvage et malicieux. Vous auriez bien aimé poursuivre la conversation avec elle, mais vous ne pouvez pas passer davantage de temps ici : votre quête doit reprendre. Ce démon inexpérimenté n'a rien à voir avec ceux que vous traquez.

« Attendez ! Vous n'allez pas me laisser ainsi ? » vous interpelle la jeune femme, soudain paniquée.

« Bien sûr que si. »

« Mais ! Je ne peux plus me transformer. Qu'est-ce que je vais devenir ? Je ne pourrai pas voler des pétards aussi facilement sans mes pouvoirs ! »

« En quoi cela me concerne-t-il, démon ? »

Elle ne répond rien et se renfrogne. Vous commencez à éprouver une étrange forme de pitié pour la jeune femme. Autrefois, déjà, vous avez pu épargner une créature plus vertueuse ou émouvante que ses semblables. Alors que vous hésitez sur la conduite à tenir, elle se relève et se dresse face à vous, les mains sur les hanches :

« Vous êtes vieux, pour un humain. Toutefois, vous êtes armé, déterminé, vif. Vous êtes aussi seul et triste... Que cherchez-vous ? »

Après tout, peut-être pourrait-elle vous aider ?

« Il me faut des informations sur un trafic impliquant l'ancien gouverneur Jintao. Dans les environs de Fu Shu, vers la province de Tan ? Si tu vis ici, démon, as-tu remarqué quelque chose ? »

Le visage de la jeune femme s'éclaire.

« Bien sûr ! Tout le monde sait ça ! Depuis des années, des bateaux chargés de fleurs de lotus, de camphre, d'encens et d'autres cargaisons bizarres destinées à la route de l'Est naviguent dans les deux sens sur cette rivière. Des fonctionnaires peu scrupuleux ferment les yeux sur ce trafic, c'est évident ! »

« Depuis des années ? Tu veux dire que cela se poursuit aujourd'hui encore ? »

« Oh oui ! Plus que jamais, d'ailleurs. Il y a trois ou quatre semaines, une grande quantité d'or a traversé ici. Juste après, des dizaines de bateaux ont descendu la rivière. Nombre d'entre eux contenaient des lotus. Mais on n'y trouvait rien pour lancer des feux d'artifice... » finit-elle avec une moue désappointée.

Vous n'osez y croire. Ainsi, la piste de votre père est encore valable aujourd'hui ! Galvanisé par cette nouvelle, vous vous préparez à remercier le démon quand un doute vous assaille. Et si la jeune femme échappait à votre contrôle et se moquait de vous ? Vous connaissez un seul moyen de vous en assurer, désagréable mais radical.

Vous lui ordonnez d'une voix que vous auriez voulu plus ferme :

« Prends un de tes couteaux et tranche-toi un doigt. »

« Quoi ? »

« Obéis. Sur le champ ! »

Apparemment incapable de résister à votre injonction, la jeune femme saisit son arme et s'apprête à s'entailler l'auriculaire. Vous interrompez aussitôt son geste, interposant la lame de votre jian d'un mouvement gracieux.

« Il suffit. Je voulais m'assurer de l'exactitude de tes informations. »

Elle vous foudroie du regard, le visage empourpré :

« Ne faites plus jamais ça ! »

Vos yeux parcourent le sol de la cour jonché de morceaux éparés. Au loin, on entend encore les rumeurs de la fête.

« Je suis désolé, je devais être sûr. Je dois à mon père la réussite de ma quête. Comment t'appelles-tu ? »

« Je me nomme Yi Fan. »

« Que peux-tu m'apprendre d'autre ? Où va le lotus ? »

Encore fâchée, elle refuse de parler.

« Allez, pardonne-moi, Yi Fan. »

« Bon, d'accord. Le lotus va au monastère de Shin. »

« Quoi ? Là où vit le gouverneur Song ? Que sais-tu de lui ? »

« Rien. »

« Mais alors, comment es-tu au courant, pour le lotus ? »

« Je me suis rendue au monastère un jour. Je suis allée rendre visite à une de mes sœurs, là-bas. »

« Une sœur ? »

« Une démonsse, bien plus âgée que je ne le suis. Elle a pris l'apparence d'une générale. Elle occupe la chambre située à l'ouest de la passerelle nord du deuxième étage. Elle pourra peut-être vous prêter main-forte... »

« Merci, Yi Fan, tu m'as beaucoup aidé. »

Vous détruisez le parchemin collé sur son front. Elle soupire.

« Je ne vous ai pas tout dit. Lorsque j'étais au monastère, je me suis promenée toute la nuit et... j'ai entendu quelqu'un psalmodier des incantations. Une litanie infâme que je n'ai pu oublier. Peut-être pourrait-elle vous être utile ? »

Vous apprenez les paroles magiques avant de prendre congé du démon.

« J'aimerais bien vous accompagner. »

Vous la regardez, surpris. Elle se balance timidement d'un pied sur l'autre.

« Librement. »

Après un instant d'hésitation, vous secouez la tête, souriant amèrement.

« En d'autres circonstances, j'aurais aimé. Vraiment. Mais je dois agir seul. »

Personne ne peut vous accompagner, là où vous allez. Du moins est-ce ainsi que vous percevez la fin tragique qui vous attend, d'une manière ou d'une autre. Vous tournez les talons, conscient que le regard de la jeune femme vous suit pendant un long moment.

Code « papillon ».

Code « renard ».

Si vous avez le code **XM-FS** (jeu en duel) ou les hexagrammes Remédier au corrompu, S'entraîner au passage des ravins, Diminuer ou Chaudron (jeu solo), rendez-vous au [26](#) (et demandez à votre adversaire de s'y rendre également, une fois qu'il a fini son tour).

Si vous avez le code **taverne**, vous pouvez prendre la route de l'auberge du soleil, au [45](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **WB-NL**, (après un éventuel lancer de dé), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au [18](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **WB-L**, (après un éventuel lancer de dé), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au [19](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **XM-NL**, (après un éventuel lancer de dé), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au [46](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **XM-L**, (après un éventuel lancer de dé), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au [48](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **Kuwa**, vous pouvez prendre la direction du village, au [49](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **tombeau**, vous pouvez aller explorer une tombe, au [44](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **neiges**, vous pouvez vous rendre au temple des montagnes, au [20](#) (+ 2 tours).

*



*



26

Duel à Fu Shu

Xiao Meng a rattrapé le mage Wan Bi. Dans le bourg de Fu Shu, alors qu'elle pensait avoir perdu sa trace, elle le voit longeur la rivière, songeur. Prenant de la hauteur, elle bondit discrètement de toit en toit, afin de s'approcher de lui sans être vue. Elle veut saisir sa chance et mettre fin à cette traque dès maintenant. Au moment opportun, elle se lance à l'attaque, lui intimant vivement de se rendre. Le mage refuse et se met en garde, tentant d'éviter les assauts de la chasseuse. Voici commence se déroule le combat (les points de Qi ne sont pas utilisés, car les deux adversaires mettent toute leur

énergie dans la bataille). Si Xiao Meng a un arc (code **gong**), elle inflige automatiquement 3 points de Jing et 1 point de Qi de dégâts au début du combat.

Jeu en duel

Xiao Meng effectue trois attaques différentes : elle choisit parmi Attaque rapide, Attaque feintée, Attaque ciblée, Attaque lourde. Elle les annonce dans l'ordre à son adversaire. Pour chaque attaque, Wan Bi choisit une défense, à chaque fois différente. Ensuite, Xiao Meng lance le dé. Les tableaux sont alors utilisés pour déterminer les résultats de l'offensive de la chasseuse. Si Wan Bi a survécu, il peut s'enfuir (voir la fin de cette section). Sinon, le jeu continue seulement pour Xiao Meng.

Jeu en solo

Si vous jouez Xiao Meng, vous procédez comme pour le jeu en duel. Les défenses de Wan Bi sont à lire dans le tableau suivant (dépendant de vos hexagrammes).

Le mage ne peut pas mourir lors de ce combat, mais vous devez noter les dégâts infligés et les garder à votre portée jusqu'à la fin de l'aventure (pour un éventuel duel final).

Hexagramme	Ordre des défenses
Jeune fou	BA, MB, TDC
Attendre	MA, TDB, AMC
Armée	AMA, TDB, MC
Démarche	TDA, MB, AMC
Faire retraite	AMA, BB, TDC
Grande force	BA, AMB, MB
Stabiliser	BA, MB, TDB
Regarder	TDB, AMB, MA
Avancer au grand jour	TDA, AMA, BC
Se montrer résolu	MA, BA, AMC
Épuisement	TDC, BA, MB
Mesure	MC, TDA, MA

Si vous jouez Wan Bi, vous procédez comme pour le jeu en duel. Les attaques de Xiao Meng sont à lire dans le tableau suivant avant le début du combat (dépendant de vos hexagrammes).

La chasseuse ne peut pas mourir lors de ce combat, mais vous devez noter les dégâts infligés et les garder jusqu'à la fin de l'aventure (pour un éventuel duel final).

Hexagramme	Ordre des attaques
Remédier au corrompu	VA, FB, CC
Élan créatif	VA, CB, LC
S'entraîner au passage des ravins	LA, CB, FB
Filet d'oiseleur	LA, VB, CC
Oiseau blessé	VB, CB, FB
Obstruction	VA, LB, CC
Délivrance	FA, CB, LC
Diminuer	FA, LB, VC
Augmenter	FA, VC, CB
Révolution	LA, FC, CA
Chaudron	LA, FB, VB
Petit apprivoise	VA, LB, FB

Voici les tableaux :

Attaque Rapide				V AMC, BC, MC, TDC		
			V AMB, MB, BB			
		V TDB, AMA, MA, BA				
	V TDA					
Dé	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Assaut	Wan Bi retourne la situation	Wan Bi retourne la situation	Assaut équilibré	Assaut équilibré	Xiao Meng domine l'assaut	Xiao Meng domine l'assaut
Xiao Meng	- 3 Jing - 1 Qi	- 2 Jing - 1 Qi	- 2 Jing	- 2 Jing	- 1 Jing	Aucune blessure
Wan Bi	- 1 Jing	- 2 Jing	- 3 Jing - 1 Qi	- 3 Jing - 1 Qi	- 4 Jing - 2 Qi	- 5 Jing - 3 Qi

Attaque : VA : décaler de 1 vers la droite

VC : décaler de 1 vers la gauche

Défense : MA, MB, MC : 1 point de Jing supplémentaire perdu par Xiao Meng pendant l'assaut

Attaque Feintée				F AMC, BC, MC, TDC		
			F TDB, BB, MA, MB			
		F TDA, BA, AMB				
	F AMA					
Dé	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Assaut	Wan Bi retourne la situation	Wan Bi retourne la situation	Assaut équilibré	Assaut équilibré	Xiao Meng domine l'assaut	Xiao Meng domine l'assaut
Xiao Meng	- 3 Jing - 1 Qi	- 2 Jing - 1 Qi	- 2 Jing	- 2 Jing	- 1 Jing	Aucune blessure
Wan Bi	- 1 Jing	- 2 Jing	- 3 Jing - 1 Qi	- 3 Jing - 1 Qi	- 4 Jing - 2 Qi	- 5 Jing - 3 Qi

Attaque : FA : décaler de 1 vers la droite

FC : décaler de 1 vers la gauche

Défense : MA, MB, MC : 1 point de Jing supplémentaire perdu par Xiao Meng pendant l'assaut

Attaque Ciblée				C AMC, BC, MC, TDC		
			C TDB, TDA, AMB, MB			
		C AMA, BA, BB				
	C MA					
Dé	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Assaut	Wan Bi retourne la situation	Wan Bi retourne la situation	Assaut équilibré	Assaut équilibré	Xiao Meng domine l'assaut	Xiao Meng domine l'assaut
Xiao Meng	- 3 Jing - 1 Qi	- 2 Jing - 1 Qi	- 2 Jing	- 2 Jing	- 1 Jing	Aucune blessure
Wan Bi	- 1 Jing	- 2 Jing	- 3 Jing - 1 Qi	- 3 Jing - 1 Qi	- 4 Jing - 2 Qi	- 5 Jing - 3 Qi

Attaque : CA : décaler de 1 vers la droite

CC : décaler de 1 vers la gauche

Défense : MA, MB, MC : 1 point de Jing supplémentaire perdu par Xiao Meng pendant l'assaut

Attaque Lourde				L AMC, MC, TDC, BC		
			L AMA, AMB, TDB, TDA, BB, MB			
		L MA, BB				
	L BA					
Dé	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Assaut	Wan Bi retourne la situation	Wan Bi retourne la situation	Assaut équilibré	Assaut équilibré	Xiao Meng domine l'assaut	Xiao Meng domine l'assaut
Xiao Meng	- 3 Jing - 1 Qi	- 2 Jing - 1 Qi	- 2 Jing	- 2 Jing	- 1 Jing	Aucune blessure
Wan Bi	- 1 Jing	- 2 Jing	- 3 Jing - 1 Qi	- 3 Jing - 1 Qi	- 4 Jing - 2 Qi	- 5 Jing - 3 Qi

Attaque : LA : décaler de 1 vers la droite

LC : décaler de 1 vers la gauche

Défense : MA, MB, MC : 1 point de Jing supplémentaire perdu par Xiao Meng pendant l'assaut

Une fois les trois assauts disputés, Wan Bi, en position d'infériorité, parvient à s'enfuir.

Jeu en duel : chacun des joueurs choisit une direction parmi les propositions ci-dessous (Wan Bi joue en premier, comme précédemment)

Si vous avez le code **taverne**, vous pouvez prendre la route de l'auberge du soleil, au [45](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **WB-NL**, (après un éventuel lancer de dé), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au [18](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **WB-L**, (après un éventuel lancer de dé), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au [19](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **XM-NL**, (après un éventuel lancer de dé), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au [46](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **XM-L**, (après un éventuel lancer de dé), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au [48](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **Kuwa**, vous pouvez prendre la direction du village, au [49](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **tombeau**, vous pouvez aller explorer une tombe, au [44](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **neiges**, vous pouvez vous rendre au temple des montagnes, au [20](#) (+ 2 tours).



27

Où Wan Bi se rend au monastère de Shin

Le monastère de Shin !

Jamais encore vous n'aviez contemplé cette forteresse austère, sise au cœur de la forêt. Depuis une colline à quelques lis du bâtiment, vous observez les caravanes des marchands entrer et sortir de l'enceinte. Tout le monde est occupé à organiser les célébrations de la fête du temple, le lendemain. Voilà votre chance ! Vous êtes prêt. Vous avez récupéré de vos blessures, rassemblé votre courage. Vous vous mêlerez au prochain groupe, puis vous vous cacherez jusqu'à la nuit.

Au crépuscule, chargé d'un grand sac de fleurs sauvages, vous passez le portail du monastère au cœur d'une longue procession. Vous souriez intérieurement : qui s'imaginerait que cet humble paysan venu pour vendre sa récolte est en réalité un puissant mage, recherché dans toute la province ? Les gardes ne vous remarquent pas : fatigués par leur rude journée, émoussés par les visages avenants des jolies villageoises auxquels ils servent des récits flatteurs, ils ont bien autre chose en tête. Alors que vous pénétrez dans la vaste cour rectangulaire, une pluie providentielle vous aide à dissimuler vos traits sous une large capuche. Vous vous cachez dans une écurie, pendant qu'un orage terrible s'abat sur le monastère. Patiemment, vous attendez la tombée de la nuit afin d'achever votre quête.

L'averse s'est tarie, les marchands sont repartis depuis longtemps. Depuis l'ombre d'un porche, vous observez les lieux. Tout autour du rectangle central, des passerelles mènent par des escaliers de bois aux chambres et aux baraquements. Au deuxième étage, vous distinguez la forme massive du temple de Shin dominant les remparts à l'extrémité est.

Soudain, vous vous figez. Vous sentez une présence, apercevez une silhouette sur le toit au sud. Était-ce un animal ou bien... autre chose ?

Ajoutez 1 à votre Shen.

Ajoutez 10 à votre Qi.

Ajoutez 25 à votre Jing.

Si vous avez le code **renard**, vous pouvez rendre visite à quelqu'un sur la passerelle nord du deuxième niveau, au [2](#).

Si vous avez les codes **papillon et crypte**, et que vous voulez prendre le chemin de la crypte, allez au [30](#).

Sinon, vous vous dirigez vers les appartements du gouverneur, au [3](#).

*



28

Une fête sur la rivière

À la fin de la journée, vous atteignez le bourg de Fu Shu qui jette ses arches depuis les deux rives de la rivière Niang, marquant la frontière de la province de Tan. Vous commencez à explorer la ville, découvrant avec stupeur les rues aux couleurs de la fête, où se mêlent les éclats de rire de fillettes jouant à cache-cache dans les allées et la rumeur badine de conversations insouciantes. Dans le soir, des milliers de lampions suspendus au-dessus de la rivière se reflètent dans l'eau comme un ciel crépitant d'étoiles. Des jonques chargées de fleurs et de fruits dérivent au gré du courant. Une foule joyeuse se presse sur les pontons. Des enfants déposent leur lanterne colorée sur le miroir de l'onde puis les regardent s'éloigner avec leurs parents, priant pour leurs ancêtres. Aux fenêtres, des tissus bariolés reprennent les teintes de la fête en battant gaiement dans le vent tiède.

On chasse les esprits, les monstres, les ténèbres. Dans cette période tourmentée, le peuple cherche un espoir, une échappatoire à la folie. Lorsque des créatures rôdent la nuit, forçant chacun à se terrer, il est parfois bon de célébrer la vie, au risque d'attirer l'attention des forces maléfiques.

Vous marchez un moment dans les rues animées, vous mêlant à la populace, goûtant brièvement le plaisir insouciant d'exister. Observant les jeux des enfants qui courent sous les façades, les tenues colorées des femmes guettant les bateaux sur les ponts, vous posez un peu de votre fardeau. Atteignant le temple du bourg, vous remarquez qu'il est fermé. Vous approchant pour lire les idéogrammes des parchemins géants apposés sur sa porte, vous apprenez que les moines de Fu Shu ont quitté la ville sur ordre du gouverneur. Mais que se passe-t-il donc dans le pays ?

Vous poursuivez pendant un moment vos déambulations, le cœur dorénavant plus lourd. Non loin de la grande place, à quelques pas de la rivière, deux personnes attirent votre attention. L'une est une jeune femme svelte qui se fraie un chemin sur les toits au-dessus de la foule. L'autre est un vieillard voûté aux mains ridées, au visage dissimulé par un capuchon, qui change brutalement de direction à l'approche d'une des rares patrouilles de soldats.

Rayez le code « Fu Shu ».

Jeu en duel : si vous avez un ruban bleu, donnez à votre adversaire le code XM-FS ; sinon, donnez à votre adversaire le code WB-FS. Demandez-lui de rayer ce code lorsqu'il fera son prochain choix de destination.

Si vous suivez la jeune femme et que vous avez le code ruban bleu, allez au [22](#).

Si vous suivez la jeune femme, mais que vous n'avez pas le code ruban bleu, rendez-vous au [25](#).

Si vous suivez le vieil homme, allez au [24](#).



29

Où Wan Bi combat une hideuse créature

Sans plus attendre, vous dégainez votre jian et avancez pour interrompre l'abominable scène. À peine avez-vous fait un pas que la créature se retourne. Une partie de sa chevelure se redresse et fend l'air avec un horrible sifflement. Vous évitez in extremis la première attaque, bondissant en arrière. La crinière maudite s'allonge alors soudainement pour vous atteindre malgré la distance qui vous sépare, mais moins dangereusement que si vous étiez au contact.

Vous avez été blessé par le **yaojing**.

Lancez un dé et consultez le tableau suivant afin de connaître les dégâts. La chevelure inflige des dommages surnaturels, même si elle vous égratigne seulement.

Dé	1	2	3	4	5	6
Résultat	La crinière vous blesse gravement	La crinière vous égratigne	La crinière vous égratigne			
Perte	- 4 Jing -2 Qi	- 2 Jing - 1 Qi	- 2 Jing - 1 Qi			

Vous vous relevez, faisant tourner la lame de votre jian afin de gagner un peu d'espace, taillant dans la masse noire des cheveux. Mais le démon se rue bientôt à l'attaque. Bondissant hors du lit, il projette de nouveau le rideau sombre de sa gigantesque crinière vers vous. Avec de grands moulinets, vous reculez doucement. Sur le sol, les mèches coupées tombent en poudre scintillante et disparaissent aussitôt.

Vous allez devoir affronter le **yaojing**.

Le combat ne dure qu'un seul *segment*. Vous allez devoir bless la créature à deux reprises.

Choisissez une **tactique offensive** et une **tactique défensive** puis consultez le tableau suivant. Si vous avez le code **encens**, vous pouvez réduire tous les dégâts subis de 1 point de Qi.

Dé	JA					
	TDB, BB FB, JC			TDA, BA FA, JB		
	TDC, BC, MA, MB, MC, AMA, AMB, AMC NA, NB, NC, FC, TOA, TOB, TOC					
	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Défensif	La chevelure tournoyante vous blesse gravement	La chevelure tournoyante vous blesse gravement	Vous êtes touché par la crinière	Vous êtes touché par la crinière	La chevelure vous frôle	Vous êtes indemne
Résultat	- 5 Jing - 3 Qi -1 Shen	- 5 Jing - 3 Qi -1 Shen	- 2 Jing - 2 Qi	- 2 Jing - 2 Qi	- 1 Jing - 1 Qi	Aucune blessure
Offensif	Vous manquez la créature, trop rapide	Vous manquez la créature, trop rapide	Vous manquez la créature, trop rapide	Vous parvenez à toucher la créature	Vous parvenez à toucher la créature	Vous parvenez à toucher la créature
Résultat	Aucune blessure adverse	Aucune blessure adverse	Aucune blessure adverse	1 blessure adverse	1 blessure adverse	1 blessure adverse

Le yaojing gémit de douleur. Vous distinguez à peine sa bouche, béant comme un puits noir et sec, derrière le magma tourbillonnant et sifflant qui fouette l'air entre vous. Vous lancez une nouvelle attaque, décidée à ne pas perdre l'avantage. La lame de votre jian ne rencontre que du vide : la créature s'est engouffrée par la fenêtre et a sauté dans l'ombre des arbres. Impossible de voir où elle a pu plonger.

Vous reportez aussitôt votre attention sur le gouverneur qui est étendu, la respiration saccadée, les yeux vitreux entrouverts. Fasciné par le rituel maléfique auquel vous venez d'assister, vous hésitez. Devez-vous supprimer cet homme détestable, à l'origine de votre malheur ?

Vous êtes las de tuer. De toute manière, ce meurtre ne suffirait pas à venger votre père ! Rengainant votre lame, vous reprenez le chemin de la cour, disparaissant avant que quelqu'un n'entre dans la chambre.

Augmentez le compteur « griffe » de 1.

Si vous avez les codes **papillon et crypte**, vous pouvez, si vous le souhaitez, vous rendre à la crypte, au [30](#).

Sinon, si vous avez le code **XM-D**, allez au [36](#).

Sinon, rendez-vous au [34](#).



Où Wan Bi met la main sur un contrat

Vous mettez un moment à repérer la pierre descellée qui marque l'entrée secrète de la crypte. Au niveau inférieur de la cour, dominé par la haute masse obscure des remparts, vous jetez des coups d'œil à droite et à gauche avec anxiété. Enfin certain d'être seul, vous récitez les incantations que vous avez apprises pour ouvrir la porte magiquement verrouillée. Dès la dernière syllabe prononcée, un pan de mur coulisse avec un grondement sourd.

Sur le seuil de la crypte, vous vous accordez une courte pause. La fatigue vous fait tourner la tête. Le manque de sommeil commence à vous peser. Vous vous sentez à bout de forces. Puisant dans le souvenir de votre père une puissante résolution, vous descendez l'escalier aux marches traîtresses qui s'enfoncent dans les ténèbres. À la lumière d'une petite lanterne, vous découvrez une pièce circulaire, où suinte une eau croupie, boueuse, les murs tapissés d'araignées obèses et d'insectes répugnants. Vous allumez quelques bougies dont la flamme vacille aussitôt sous l'effet d'un vent mauvais. L'endroit exhale la mort et la corruption. Luttant contre une peur viscérale, vous avancez jusqu'à une niche où repose un cercueil, en tous points identique à celui du gouverneur Jintao. Un haut miroir est appuyé contre la pierre nue, juste à côté.

Les mâchoires serrées, vous ouvrez le cercueil. Il est vide, mais quelqu'un, ou quelque chose, semble y avoir séjourné. Une odeur épouvantable s'en dégage, vous forçant à grimacer. Examinant le bois pourri, vous remarquez un grand parchemin maculé d'encre rouge, collé à l'envers, sous le couvercle. D'une main hésitante, vous vous en saisissez.

Aussitôt, la température dans la pièce devient glaciale. Votre respiration façonne à présent des nuages de fumée grise dans l'air confiné de la crypte. Dans le miroir, apparaît soudain une forme presque humaine, juste à côté de vous. Tordu, décharné, le spectre vous interpelle en mugissant :

« Repose ce parchemin, intrus ! »

Gagné par la terreur, vous considérez le rouleau entre vos mains, essayant de déchiffrer quelques idéogrammes.

Il s'agit d'un contrat !

Le rouleau est certainement le sceau qui lie à la fois le yaojing, l'esprit fantomatique du gouverneur Jintao et le corps du gouverneur Song ! Si vous détruisez ce contrat, vous parviendrez à briser le maléfice. Alors que vous étudiez les inscriptions sur le parchemin, une douleur lancinante vous déchire soudainement la poitrine. Vous regardez incrédule votre main tachée de sang : l'esprit vient de vous blesser ! Comment est-ce possible ?

Vous perdez 1 point de Jing et 1 point de Qi.

Apercevant un poignard courbe entre les doigts fantomatiques, vous comprenez. Vous reconnaissez la forme dentelée d'un sai noir, une lame maudite présente à la fois dans le monde des esprits et dans le monde réel. Vous retournant, vous voyez effectivement la dague flotter dans les airs, tachée de votre sang. Heureusement, l'ancien gouverneur n'est pas un combattant chevronné, habitué à frapper les points vitaux. Sinon, vous seriez déjà mort !

Dégainant Shu'an, votre jian enchanté, vous vous préparez à affronter l'esprit. Même peu entraîné aux arts de la guerre, son état spectral en fait un ennemi redoutable.

Prêt à vous engager dans le premier assaut, vous hésitez : faut-il rompre le sortilège sur le champ, sans prendre de risques, et libérer l'âme du spectre avant de le combattre ? Ou vaut-il mieux d'abord réduire à l'impuissance le fantôme et seulement ensuite détruire le parchemin ?

Ah ! Si vous étiez un authentique fangshi , un daoshi passé maître dans l'art de l'exorcisme !

Réfléchissez bien à ce que vous voulez faire...

Si vous combattez d'abord l'esprit avant de détruire le parchemin, allez au [23](#).

Si vous commencez par déchirer le rouleau, rendez-vous au [14](#).



31

Où Xiao Meng précède sa proie à Kuwa

Malgré vos recherches, vous ne trouvez aucun signe de la venue du mage. Même s'il avait su effacer ses traces, Wan Bi n'aurait pu suffisamment les dissimuler pour vous tromper à ce point. Vous êtes arrivée avant lui !

Guidée par la carte et le sceau de Wan Ju, vous repérez rapidement la maison de la sorcière, la seule d'ailleurs dont la porte, protégée par un parchemin à l'encre rouge, est encore debout. Malgré cela, les murs se sont écroulés, ne laissant que des ruines. Vous fouillez les débris et trouvez quelques vieux ossements. Il ne reste plus grand-chose d'autre dans les décombres. Grâce à vos talents de pisteuse, vous parvenez à dénicher, sous la poussière et les gravats, une marque secrète à peine visible sur le sol.

Après de multiples tentatives infructueuses pour activer sa magie, une intuition vous souffle d'essayer le sceau de Wan Ju. L'enchantement se déclenche aussitôt, faisant apparaître un petit coffret de métal dont les parois sont peintes de calligraphies en protection contre les démons. L'ouvrant sans difficulté, vous découvrez à l'intérieur une courte lettre et un éventail. Quelques minuscules idéogrammes brodés sur le côté révèlent son destinataire : « pour Wan Ju ».

Le message est bref, mais limpide :

« Cher ami,

Je vous aime et vous aimerai toujours.

Si vous lisez ce message, c'est sans doute que je suis morte. Vos adversaires, nos adversaires m'ont retrouvée. J'ai confié à ma fille tous mes secrets. Elle seule peut vous aider à poursuivre votre quête. Je l'ai cachée pour la garder du danger, mais aujourd'hui je n'ai pas le choix : elle se nomme Ni Su Yin. Allez lui parler. Elle pourra sans doute répondre à vos questions. Je l'ai confiée à la garde de son oncle qui tient l'auberge du soleil, sur la route, près de la rivière Niang. Pardon d'avoir échoué, Wan Ju. Gardez cet éventail en mémoire de moi. »

Ce message date de trente ans. Vous demeurez songeuse, émue par la triste fin de la sorcière. Que s'est-il donc passé ici pour causer tant de malheurs ? Morose, lasse de fouiller les ruines, vous quittez le village et prenez la direction de votre prochaine destination.

Code « taverne ».

Vous pouvez prendre la route de l'auberge du soleil, au [45](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **Fu-Shu**, vous pouvez gagner le bourg de Fu Shu, au [28](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **WB-NL**, (après un éventuel lancer de dé), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au [18](#) (+ 1 tour).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **WB-L**, (après un éventuel lancer de dé), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au [19](#) (+ 1 tour).

Si vous avez le code **tombeau**, vous pouvez aller explorer une tombe, au [44](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **neiges**, vous pouvez vous rendre au temple des montagnes, au [20](#) (+ 1 tour).

*



32

Où Xiao Meng retourne au monastère

Vous arrivez au monastère dans la soirée. Voici plusieurs jours, vous vous trouviez déjà ici, au coeur de la forêt. Pour parfaire le tableau, l'orage qui menaçait depuis le début de l'après-midi éclate violemment, déversant des trombes d'eau sur les toits gris. Oui, tout semble pareil, mais vous ne reconnaissez pas les lieux. Au bout d'un moment, vous comprenez que ce n'est pas l'endroit qui a changé, mais vous-même.

Ajoutez 1 à votre Shen.

Ajoutez 10 à votre Qi.

Ajoutez 25 à votre Jing.

Depuis l'arbre millénaire où vous êtes perchée, vous observez les préparatifs de la fête du gouverneur, suivant des yeux les caravanes de marchands qui serpentent à la merci des intempéries sur les chemins boueux. Peut-être Wan Bi se cache-t-il parmi eux ?

Maudite pluie !

Huit jours plus tôt, vous ne saviez rien, inconsciente des sombres réalités que camouflaient ces hauts remparts de pierre grise. À présent, le voile s'est levé. Néanmoins, vous ne connaissez pas encore toute la vérité.

Vous attendez patiemment que les derniers marchands aient quitté le monastère. La pluie redouble alors que vous atteignez le portail. Profitant du bruit des gouttes d'eau et du grondement du tonnerre, vous vous glissez furtivement jusqu'à l'entrée. Hélas, une patrouille de gardes sort au même moment du baraquement. La sécurité aurait-elle été renforcée depuis votre dernière venue ? Vous avancez vers eux, les mains en avant :

« Je suis la chasseuse Xiao Meng. Je viens faire mon rapport au gouverneur Song. »

« Silence, chienne ! Nous avons ordre de te tuer. »

Charmant... Qui a pu commander votre mort ?

Les gardes se ruent sur vous. Même s'ils ne sont que de médiocres adversaires, leur nombre pourrait vous poser problème. Vous n'avez pas le choix, vous devez les réduire au silence. Résignée, vous dégainez votre jian, prête à bondir. L'orage couvre le fracas du combat.

Le combat ne dure qu'un seul *segment*. Vous allez devoir blessier **les gardes** à cinq reprises.

Chaque valeur du compteur « garde » augmente ce total de 1 (par exemple, si le compteur affiche « 2 », il vous faudra blesser les gardes à sept reprises pour l'emporter)

Choisissez une **stratégie** et une **tactique défensive** puis consultez le tableau suivant.

				CCA, AA		
			COA			
			CCB, AB			
			COB, PA, EA, RA			
		CCC, AC				
		COC, PB, PC, EB, EC, RB, RC				
		CLA, CLB, CLC, BA, BB, BC				
Dé	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Défensif	Les gardes vous encerclent	Les gardes parviennent à vous mettre dos au mur	Les gardes parviennent à vous mettre dos au mur	Un garde vous blesse de son sabre	Un garde vous blesse de son sabre	Un garde vous blesse de son sabre
Résultat	- 3 jing	- 2 jing	- 2 jing	- 1 jing	- 1 jing	- 1 jing
Stratégique	D'autres gardes arrivent en renfort	D'autres gardes arrivent en renfort	Le combat est équilibré	Le combat est équilibré	Vous éliminez peu à peu vos adversaires	Vous vous battez avec virtuosité
Résultat	Enlève 1 au total de blessures adverses	Enlève 1 au total de blessures adverses	- 2 jing vs 1 blessure adverse	- 2 jing vs 1 blessure adverse	1 blessure adverse	2 blessures adverses

Une fois les gardes éliminés, vous traînez les corps dans un fossé près du rempart sud et pénétrez à l'intérieur. De nombreuses sentinelles patrouillent encore à l'étage alors que la pluie faiblit. Vous avez la certitude que le mage est revenu au monastère pour s'en prendre au gouverneur. Vous allez devoir faire preuve de patience et de discrétion. Deux choix s'offrent à vous.

Si vous avez complété une série de codes (voir ci-dessous) et que vous souhaitez interpeller l'enchanteur Yuan et le gouverneur à propos de ce que vous avez découvert, rendez-vous au [35](#).

Séries de codes possibles :

- Si vous avez les hexagrammes Jeune Fou, Attendre, Armée, Démarche, Faire retraite ou Grande Force :
 - Yang
 - Yin + sommeil
 - Yin + lettre
 - crypte + cadavre + daoshi
 - crypte + lettre

- Si vous avez les hexagrammes Stabiliser, Regarder, Avancer au grand jour, Se montrer résolu, Épuisement ou Mesure :
 - Yang + sommeil
 - Yang + lettre
 - crypte + cadavre + daoshi

Si vous préférez ne prendre aucun risque et affronter Wan Bi sans tarder, rendez-vous au [34](#).

*



33

Duel dans les bois

La chasseuse Xiao Meng a retrouvé le mage Wan Bi. Dans la forêt près de la rivière Niang, alors qu'elle pensait avoir perdu sa trace, elle aperçoit son cheval sur la route. Se dissimulant derrière un tronc, elle se prépare à agir. Elle veut saisir sa chance et l'arrêter dès maintenant. Voici commence se déroule le combat (les points de Qi ne sont pas utilisés, car les deux adversaires mettent toute leur énergie dans la bataille). Si Xiao Meng a un sansetsukon, elle inflige automatiquement 1 point de Jing de dégâts supplémentaires à chacune de ses attaques.

Jeu en duel

Xiao Meng effectue trois attaques différentes : elle choisit parmi Attaque rapide, Attaque feintée, Attaque ciblée, Attaque lourde. Elle les annonce dans l'ordre à son adversaire.

Pour chaque attaque, Wan Bi choisit une défense, à chaque fois différente. Ensuite, Xiao Meng lance le dé. Les tableaux sont alors utilisés pour déterminer les résultats de l'offensive de la chasseuse.

Si Wan Bi a survécu, il peut s'enfuir (voir la fin de cette section). Sinon, le jeu continue seulement pour Xiao Meng.

Jeu en solo

Si vous jouez Xiao Meng, vous procédez comme pour le jeu en duel. Les défenses de Wan Bi sont à lire dans le tableau suivant (dépendant de vos hexagrammes). Il ne peut pas mourir lors de ce combat, mais vous devez noter les dégâts infligés et les garder jusqu'à la fin de l'aventure (pour un éventuel duel final).

Hexagramme	Ordre des défenses
Se montrer résolu	BA, MB, TDC
Épuisement	MA, TDB, AMC
Mesure	AMA, TDB, MC
Jeune fou	TDA, MB, AMC
Attendre	AMA, BB, TDC
Armée	BA, AMB, MB
Démarche	BA, MB, TDB
Faire retraite	TDB, AMB, MA
Grande force	TDA, AMA, BC
Stabiliser	MA, BA, AMC
Regarder	TDC, BA, MB
Avancer au grand jour	MC, TDA, MA

Si vous jouez Wan Bi, vous procédez comme pour le jeu en duel. Les attaques de Xiao Meng sont à lire dans le tableau suivant avant le début du combat (dépendant de vos hexagrammes).

La chasseuse ne peut pas mourir lors de ce combat, mais vous devez noter les dégâts infligés et les garder jusqu'à la fin de l'aventure (pour un éventuel duel final).

Hexagramme	Ordre des attaques
Augmenter	VA, FB, CC
Révolution	VA, CB, LC
Chaudron	LA, CB, FB
Apprivoise	LA, VB, CC
Remédier au corrompu	VB, CB, FB
Élan créatif	VA, LB, CC
S'entraîner au passage des ravins	FA, CB, LC
Filet d'oiseleur	FA, LB, VC
Oiseau blessé	FA, VC, CB
Obstruction	LA, FC, CA
Délivrance	LA, FB, VB
Diminuer	VA, LB, FB

Voici les tableaux :

Attaque Rapide				V AMC, BC, MC, TDC		
			V AMB, MB, BB			
		V TDB, AMA, MA, BA				
	V TDA					
Dé	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Assaut	Wan Bi retourne la situation	Wan Bi retourne la situation	Assaut équilibré	Assaut équilibré	Xiao Meng domine l'assaut	Xiao Meng domine l'assaut
Xiao Meng	- 3 Jing - 1 Qi	- 2 Jing - 1 Qi	- 2 Jing	- 2 Jing	- 1 Jing	Aucune blessure
Wan Bi	- 1 Jing	- 2 Jing	- 3 Jing - 1 Qi	- 3 Jing - 1 Qi	- 4 Jing - 2 Qi	- 5 Jing - 3 Qi

Attaque : VA : décaler de 1 vers la droite

VC : décaler de 1 vers la gauche

Défense : MA, MB, MC : 1 point de Jing supplémentaire perdu par Xiao Meng pendant l'assaut

Attaque Feintée				F AMC, BC, MC, TDC		
			F TDB, BB, MA, MB			
		F TDA, BA, AMB				
	F AMA					
Dé	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Assaut	Wan Bi retourne la situation	Wan Bi retourne la situation	Assaut équilibré	Assaut équilibré	Xiao Meng domine l'assaut	Xiao Meng domine l'assaut
Xiao Meng	- 3 Jing - 1 Qi	- 2 Jing - 1 Qi	- 2 Jing	- 2 Jing	- 1 Jing	Aucune blessure
Wan Bi	- 1 Jing	- 2 Jing	- 3 Jing - 1 Qi	- 3 Jing - 1 Qi	- 4 Jing - 2 Qi	- 5 Jing - 3 Qi

Attaque : FA : décaler de 1 vers la droite

FC : décaler de 1 vers la gauche

Défense : MA, MB, MC : 1 point de Jing supplémentaire perdu par Xiao Meng pendant l'assaut

Attaque Ciblée				C AMC, BC, MC, TDC		
			C TDB, TDA, AMB, MB			
		C AMA, BA, BB				
	C MA					
Dé	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Assaut	Wan Bi retourne la situation	Wan Bi retourne la situation	Assaut équilibré	Assaut équilibré	Xiao Meng domine l'assaut	Xiao Meng domine l'assaut
Xiao Meng	- 3 Jing - 1 Qi	- 2 Jing - 1 Qi	- 2 Jing	- 2 Jing	- 1 Jing	Aucune blessure
Wan Bi	- 1 Jing	- 2 Jing	- 3 Jing - 1 Qi	- 3 Jing - 1 Qi	- 4 Jing - 2 Qi	- 5 Jing - 3 Qi

Attaque : CA : décaler de 1 vers la droite

CC : décaler de 1 vers la gauche

Défense : MA, MB, MC : 1 point de Jing supplémentaire perdu par Xiao Meng pendant l'assaut

Attaque Lourde				L AMC, MC, TDC, BC		
			L AMA, AMB, TDB, TDA, BB, MB			
		L MA, BB				
	L BA					
Dé	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Assaut	Wan Bi retourne la situation	Wan Bi retourne la situation	Assaut équilibré	Assaut équilibré	Xiao Meng domine l'assaut	Xiao Meng domine l'assaut
Xiao Meng	- 3 Jing - 1 Qi	- 2 Jing - 1 Qi	- 2 Jing	- 2 Jing	- 1 Jing	Aucune blessure
Wan Bi	- 1 Jing	- 2 Jing	- 3 Jing - 1 Qi	- 3 Jing - 1 Qi	- 4 Jing - 2 Qi	- 5 Jing - 3 Qi

Attaque : LA : décaler de 1 vers la droite

LC : décaler de 1 vers la gauche

Défense : MA, MB, MC : 1 point de Jing supplémentaire perdu par Xiao Meng pendant l'assaut

Si vous avez le code **Fu-Shu**, vous pouvez gagner le bourg de Fu Shu, au **28** (+ 2 tours).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **WB-NL**, (après un éventuel lancer de dé), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au **18** (+ 2 tours).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **WB-L**, (après un éventuel lancer de dé), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au **19** (+ 2 tours).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **XM-NL**, (après un éventuel lancer de dé), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au **46** (+ 2 tours).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **XM-L**, (après un éventuel lancer de dé), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au **48** (+ 2 tours).

Si vous avez le code **tombeau**, vous pouvez aller explorer une tombe, au **44** (+ 2 tours).

Si vous avez le code **Kuwa**, vous pouvez prendre la direction du village, au **49** (+ 2 tours).

Si vous avez le code **neiges** et que vous voulez aller au temple des montagnes, rendez-vous au **20** (+ 2 tours).

*



34

L'affrontement final !

Jeu en duel :

Le premier joueur qui atteint ce numéro doit patienter jusqu'à ce que l'autre joueur ait terminé de lire ses dernières sections.

Si Xiao Meng a choisi de parler avec son adversaire et que celui-ci a accepté, les deux joueurs doivent se rendre au **8**. Si Wan Bi a refusé, alors ignorez le premier segment ci-dessous, car le mage a gagné l'initiative ! Dans les autres cas, l'heure n'est pas au dialogue, mais à l'affrontement...

Juste avant l'aube, la cour est déserte. Les gardes se pressent, médusés, sur les passerelles, pour assister au terrible combat. Le gouverneur Song dort encore d'un sommeil peuplé d'affreux cauchemars. Des événements horribles se sont déroulés pendant la nuit.

Wan Bi et Xiao Meng s'affrontent. Ils dansent plutôt qu'ils ne luttent, semblant voler dans les airs alors que leurs jians s'entrechoquent, que leurs mains bloquent adroitement les assauts de leur adversaire. Le mage connaît des tours, des sortilèges, mais il est las, fatigué de tuer, de sauver sa vie face à ceux qu'il a aidés ou défendus tout le reste de son existence. La chasseuse est vive, entraînée à batailler chaque jour depuis son adolescence. Mais elle enrage d'avoir été manipulée, d'avoir servi les intérêts d'une cause qu'elle abhorre.

Jeu en solo : **Xiao Meng dispose de 30 points de Jing et de 10 points de Qi mais :**

Xiao Meng dispose de 28 points de Jing et de 9 points de Qi si Wan Bi a le code K-Q11,

Xiao Meng dispose de 24 points de Jing et de 10 points de Qi si Wan Bi a le code K-QI2,

Xiao Meng dispose de 26 points de Jing et de 7 points de Qi si Wan Bi a le code K-QI4.

Wan Bi possède 35 points de Jing et 12 points de Qi

Pour tout le combat : les codes **sang** ou **nom** permettent à Wan Bi d'infliger 1 point de dégâts de Jing supplémentaire lorsqu'il *attaque* (il inflige donc 2 points de dégâts de Jing s'il possède les deux codes).

1^{er} segment

Jeu en duel

Xiao Meng effectue trois attaques différentes : elle choisit parmi Attaque rapide, Attaque feintée, Attaque ciblée, Attaque lourde. Elle les annonce dans l'ordre à son adversaire. Pour chaque attaque, Wan Bi choisit une défense, à chaque fois différente. Ensuite, Xiao Meng lance le dé. Les tableaux sont alors utilisés pour déterminer les résultats de l'offensive de la chasseuse. Puis on passe au 2^{ème} segment (voir plus loin)

Jeu en solo

Si vous jouez Xiao Meng, vous procédez comme pour le jeu en duel. Les défenses de Wan Bi sont à lire dans le tableau suivant (dépendant de vos hexagrammes).

Hexagramme	Ordre des défenses
Attendre	BA, MA, TDB
Armée	MA, TDB, AMB
Démarche	AMA, TDB, MB
Faire retraite	TDA, MB, AMC
Grande force	AMA, BB, TDB
Stabiliser	BA, AMB, MB
Regarder	BA, MB, TDB
Avancer au grand jour	TDB, AMB, MA
Se montrer résolu	TDA, AMB, BB
Épuisement	MB, BA, AMB
Mesure	TDB, BA, MB
Jeune fou	MA, TDA, MB

Si vous jouez Wan Bi, vous procédez comme pour le jeu en duel. Les attaques de Xiao Meng sont à lire dans le tableau suivant avant le début du combat (dépendant de vos hexagrammes).

Hexagramme	Ordre des attaques
Oiseau blessé	VA, FB, CC
Obstruction	VA, CB, LC
Délivrance	LA, CB, FC
Diminuer	LA, VB, CC
Augmenter	VB, CB, FB
Révolution	VA, LB, CC
Chaudron	FA, CB, LC
Petit apprivoise	FA, LB, VC
Remédier au corrompu	FA, VB, CC
Élan créatif	LA, FB, CC
S'entraîner au passage des ravins	LA, FB, VC
Filet d'oiseleur	VA, LB, FC

Voici les tableaux :

Attaque Rapide				V AMC, BC, MC, TDC		
			V AMB, MB, BB			
		V TDB, AMA, MA, BA				
	V TDA					
Dé	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Assaut	Wan Bi retourne la situation	Wan Bi retourne la situation	Assaut équilibré	Assaut équilibré	Xiao Meng domine l'assaut	Xiao Meng domine l'assaut
Xiao Meng	- 3 Jing - 1 Qi	- 2 Jing - 1 Qi	- 2 Jing	- 2 Jing	- 1 Jing	Aucune blessure
Wan Bi	- 1 Jing	- 2 Jing	- 3 Jing - 1 Qi	- 3 Jing - 1 Qi	- 4 Jing - 2 Qi	- 5 Jing - 3 Qi

Attaque : VA : décaler de 1 vers la droite

VC : décaler de 1 vers la gauche

Défense : MA, MB, MC : 1 point de Jing supplémentaire perdu par Xiao Meng pendant l'assaut

Attaque Feintée				F AMC, BC, MC, TDC		
			F TDB, BB, MA, MB			
		F TDA, BA, AMB				
	F AMA					
Dé	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Assaut	Wan Bi retourne la situation	Wan Bi retourne la situation	Assaut équilibré	Assaut équilibré	Xiao Meng domine l'assaut	Xiao Meng domine l'assaut
Xiao Meng	- 3 Jing - 1 Qi	- 2 Jing - 1 Qi	- 2 Jing	- 2 Jing	- 1 Jing	Aucune blessure
Wan Bi	- 1 Jing	- 2 Jing	- 3 Jing - 1 Qi	- 3 Jing - 1 Qi	- 4 Jing - 2 Qi	- 5 Jing - 3 Qi

Attaque : FA : décaler de 1 vers la droite

FC : décaler de 1 vers la gauche

Défense : MA, MB, MC : 1 point de Jing supplémentaire perdu par Xiao Meng pendant l'assaut

Attaque Ciblée				C AMC, BC, MC, TDC		
			C TDB, TDA, AMB, MB			
		C AMA, BA, BB				
	C MA					
Dé	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Assaut	Wan Bi retourne la situation	Wan Bi retourne la situation	Assaut équilibré	Assaut équilibré	Xiao Meng domine l'assaut	Xiao Meng domine l'assaut
Xiao Meng	- 3 Jing - 1 Qi	- 2 Jing - 1 Qi	- 2 Jing	- 2 Jing	- 1 Jing	Aucune blessure
Wan Bi	- 1 Jing	- 2 Jing	- 3 Jing - 1 Qi	- 3 Jing - 1 Qi	- 4 Jing - 2 Qi	- 5 Jing - 3 Qi

Attaque : CA : décaler de 1 vers la droite

CC : décaler de 1 vers la gauche

Défense : MA, MB, MC : 1 point de Jing supplémentaire perdu par Xiao Meng pendant l'assaut

Attaque Lourde				L AMC, MC, TDC, BC		
			L AMA, AMB, TDB, TDA, BB, MB			
		L MA, BB				
	L BA					
Dé	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Assaut	Wan Bi retourne la situation	Wan Bi retourne la situation	Assaut équilibré	Assaut équilibré	Xiao Meng domine l'assaut	Xiao Meng domine l'assaut
Xiao Meng	- 3 Jing - 1 Qi	- 2 Jing - 1 Qi	- 2 Jing	- 2 Jing	- 1 Jing	Aucune blessure
Wan Bi	- 1 Jing	- 2 Jing	- 3 Jing - 1 Qi	- 3 Jing - 1 Qi	- 4 Jing - 2 Qi	- 5 Jing - 3 Qi

Attaque : LA : décaler de 1 vers la droite

LC : décaler de 1 vers la gauche

Défense : MA, MB, MC : 1 point de Jing supplémentaire perdu par Xiao Meng pendant l'assaut

2^{ème} segment

Jeu en duel

Wan Bi effectue trois attaques différentes : il choisit parmi Jian volant, Tourbillon offensif, Lame noire et Lame de feu. Il les annonce dans l'ordre à son adversaire. Pour chaque attaque, Xiao Meng choisit une défense, à chaque fois différente. Ensuite, Wan Bi lance le dé. Les tableaux sont alors utilisés pour déterminer les résultats de l'offensive du mage. Puis on passe au 3^{ème} segment (voir plus loin).

Jeu en solo

Si vous jouez Wan Bi, vous procédez comme pour le jeu en duel. Les défenses de Xiao Meng sont à lire dans le tableau suivant (dépendant de vos hexagrammes).

Hexagramme	Ordre des défenses
Oiseau blessé	PA, EB, RB
Obstruction	EA, COB, PB
Délivrance	PA, RB, EB
Diminuer	RA, PB, COB
Augmenter	EA, RB, PB
Révolution	RA, EB, COB
Chaudron	RA, EA, COC
Petit apprivoise	PA, COB, RB
Remédier au corrompu	COA, RB, EB
Élan créatif	COA, PB, RB
S'entraîner au passage des ravins	EA, PB, COB
Filet d'oiseleur	PB, RA, EB

Si vous jouez Xiao Meng, vous procédez comme pour le jeu en duel. Les attaques de Wan Bi sont à lire dans le tableau suivant avant le début du combat (dépendant de vos hexagrammes).

Hexagramme	Ordre des attaques
Jeune fou	JA, TOB, NC
Attendre	FA, JB, NC
Armée	FA, NB, TOC
Démarche	TOA, NB, JC
Faire retraite	JA, FB, TOC
Grande force	TOA, JB, FC
Stabiliser	NA, JC, FC
Regarder	JA, TOB, NC
Avancer au grand jour	NA, TOB, JC
Se montrer résolu	TOA, JB, FC
Épuisement	FA, NB, TOC
Mesure	TOA, NB, FC

Voici les tableaux :

Jian volant				J PC, EC, RC, COC		
			J PB, RB, RA, COB			
		J PA, EB, EA				
	J COA					
Dé	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Assaut	Xiao Meng retourne la situation	Xiao Meng retourne la situation	Assaut équilibré	Assaut équilibré	Wan Bi domine l'assaut	Wan Bi domine l'assaut
Wan Bi	- 3 Jing - 1 Qi	- 2 Jing - 1 Qi	- 2 Jing	- 2 Jing	- 1 Jing	Aucune blessure
Xiao Meng	- 1 Jing	- 2 Jing	- 3 Jing - 1 Qi	- 3 Jing - 1 Qi	- 4 Jing - 2 Qi	- 5 Jing - 3 Qi

Attaque : JA : décaler de 1 vers la droite

JC : décaler de 1 vers la gauche

Défense : COA, COB : 1 point de Jing perdu en plus par Wan Bi, quel que soit le résultat de l'assaut

Tourbillon offensif				TO PC, EC, RC, COC		
			TO PB, COB, EB			
		TO RB, PA, COA, EA				
	TO RA					
Dé	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Assaut	Xiao Meng retourne la situation	Xiao Meng retourne la situation	Assaut équilibré	Assaut équilibré	Wan Bi domine l'assaut	Wan Bi domine l'assaut
Wan Bi	- 3 Jing - 1 Qi	- 2 Jing - 1 Qi	- 2 Jing	- 2 Jing	- 1 Jing	Aucune blessure
Xiao Meng	- 1 Jing	- 2 Jing	- 3 Jing - 1 Qi	- 3 Jing - 1 Qi	- 4 Jing - 2 Qi	- 5 Jing - 3 Qi

Attaque : TOA : décaler de 1 vers la droite

TOC : décaler de 1 vers la gauche

Défense : COA, COB : 1 point de Jing perdu en plus par Wan Bi, quel que soit le résultat de l'assaut

Lame noire				N PC, EC, RC, COC		
			N COB, COA, RB, EB			
		N PB, RA, EA				
	N PA					
Dé	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Assaut	Xiao Meng retourne la situation	Xiao Meng retourne la situation	Assaut équilibré	Assaut équilibré	Wan Bi domine l'assaut	Wan Bi domine l'assaut
Wan Bi	- 3 Jing - 1 Qi	- 2 Jing - 1 Qi	- 2 Jing	- 2 Jing	- 1 Jing	Aucune blessure
Xiao Meng	- 1 Jing	- 2 Jing	- 3 Jing - 1 Qi	- 3 Jing - 1 Qi	- 4 Jing - 2 Qi	- 5 Jing - 3 Qi

Attaque : NA : décaler de 1 vers la droite

NC : décaler de 1 vers la gauche

Défense : COA, COB : 1 point de Jing perdu en plus par Wan Bi, quel que soit le résultat de l'assaut

Lame de feu				F PC, EC, RC, COC		
			F RB, PB, PA, COB			
		F RA, EB, COA				
	F EA					
Dé	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Assaut	Xiao Meng retourne la situation	Xiao Meng retourne la situation	Assaut équilibré	Assaut équilibré	Wan Bi domine l'assaut	Wan Bi domine l'assaut
Wan Bi	- 3 Jing - 1 Qi	- 2 Jing - 1 Qi	- 2 Jing	- 2 Jing	- 1 Jing	Aucune blessure
Xiao Meng	- 1 Jing	- 2 Jing	- 3 Jing - 1 Qi	- 3 Jing - 1 Qi	- 4 Jing - 2 Qi	- 5 Jing - 3 Qi

Attaque : FA : décaler de 1 vers la droite

FC : décaler de 1 vers la gauche

Défense : COA, COB : 1 point de Jing perdu en plus par Wan Bi, quel que soit le résultat de l'assaut

3^{ème} segment

Jeu en duel

Wan Bi annonce trois défenses différentes : il choisit parmi Tourbillon défensif, Bond, Armure magique et Miroir. Il les annonce dans l'ordre à son adversaire. Pour chaque défense, Xiao Meng choisit une attaque, à chaque fois différente. Parmi leurs trois choix, les deux joueurs doivent placer la quatrième attaque (ou quatrième défense) qui n'avait pas été choisie au 1^{er} segment. Ensuite, Wan Bi lance le dé. Les tableaux du 1^{er} segment sont alors utilisés pour déterminer les résultats de l'offensive de la chasseuse.

Jeu en solo :

Les tableaux du 1^{er} segment sont utilisés pour déterminer l'ordre des défenses ou des attaques. Notez qu'en jeu solo, il n'est pas exigé de placer la quatrième attaque, ni la quatrième défense.

4^{ème} segment

Jeu en duel

Xiao Meng annonce trois défenses différentes : elle choisit parmi Parade, Esquive, Recul et Contre-offensive. Elle les annonce dans l'ordre à son adversaire. Pour chaque défense, Wan Bi choisit une attaque, à chaque fois différente. Parmi leurs trois choix, les deux joueurs doivent placer la quatrième attaque (ou quatrième défense) qui n'avait pas été choisie au 2^{ème} segment. Ensuite, Xiao Meng lance le dé. Les tableaux du 2^{ème} segment sont alors utilisés pour déterminer les résultats de l'offensive du mage.

Jeu en solo :

Les tableaux du 1^{er} segment sont utilisés pour déterminer l'ordre des défenses ou des attaques. Notez qu'en jeu solo, il n'est pas exigé de placer la quatrième attaque, ni la quatrième défense.

5^{ème} segment et plus

Si le jeu dure au-delà des quatre segments, on recommence au 1^{er} segment jusqu'à ce que le Jing, le Qi ou le Shen de l'un des personnages atteigne 0 ou moins.

Si Wan Bi l'emporte et qu'il a le code **exorcisme ou le code **bannissement**, rendez-vous au [9](#).**

Si Wan Bi l'emporte sans aucun de ces deux codes, rendez-vous au [36](#).

Si Xiao Meng l'emporte et qu'elle a le code **enchanteur, rendez-vous au [38](#).**

Si Xiao Meng l'emporte, mais qu'elle n'a pas le code enchanteur, rendez-vous au [39](#).

* *

*



Où Xiao Meng affronte un adversaire inattendu

Grâce aux indices que vous avez réunis, vous avez la certitude que l'enchanteur Yuan se livre à des rituels maudits et qu'il fait partie d'une secte dangereuse pour l'Empire. Vous avez décidé de prendre le risque de l'affronter afin d'en apprendre davantage et de l'empêcher de nuire. La cour est silencieuse. Le vent frais de la nuit balaie le sol poussiéreux, faisant naître de petits tourbillons et claquer vos vêtements. Vous posez une main sur l'hexagramme gravé de votre plastron, rassemblant votre courage.

Je ne me trompe pas. Je fais ce qui est juste.

Mais l'enchanteur vous a précédé. Il descend l'escalier avec une lenteur calculée. Arrivé à quelques pas de vous, Yuan s'arrête et vous dévisage avec curiosité :

« Maître Xiao Meng ! Que faites-vous donc ici ? »

Vous gardez le silence, observant la figure de l'homme. Non, vous ne vous êtes pas trompée : tout, dans son attitude, dans sa posture, confirme vos soupçons.

« Vous ne... » Il s'interrompt, pensant avoir compris. « Vous avez suivi Wan Bi jusqu'ici ? »

« Je suis venu pour lui... et pour vous. »

Il se fige, plissant ses yeux froids comme un reptile.

« Que voulez-vous dire exactement, chasseuse ? »

Vous lui exposez vos accusations, guettant ses réactions. L'homme demeure impassible. Ses yeux seuls, lancent parfois des éclairs, trahissant une fureur difficilement contenue.

« Bon. » dit-il simplement.

« Vous n'avez rien à répondre ? » demandez-vous, troublée par son calme apparent.

« Vous avez malheureusement raison sur l'essentiel, quoique vous nous sous-estimiez encore. » lâche-t-il, la voix pleine de haine et de colère rentrée.

« Notre secte n'est pas seulement en train de prendre peu à peu le contrôle des provinces. C'est l'Empire tout entier que nous dominerons bientôt. L'impératrice Hong-Zu n'est qu'une poupée de papier, une marionnette entre nos mains. Voilà des dizaines d'années que nous tissons notre toile, détournant une partie des richesses de la route de la soie, établissant aux postes de gouverneur des hommes qui servent notre cause. »

« Pourquoi des hommes comme Song serviraient-ils les intérêts des enchanteurs noirs ? »

Il fronce les sourcils, surpris :

« Comment cela ? »

« L'Empire se meurt, une vague d'ombres et de souffrances submerge les campagnes. Partout où je suis passée, les gens ont peur, les familles se brisent, les générations s'affrontent. Qui voudrait d'une telle humanité ? »

Yuan part dans un éclat de rire sinistre.

« Le gouverneur Song, ou plutôt Jintao, préfère gagner l'immortalité que se pencher sur les misères d'un peuple méprisable. »

« L'immortalité ? Ces rituels infâmes ? »

L'enchanteur hausse les épaules.

« Peu importe. Notre véritable ambition est tout autre, chasseuse. Nous ne faisons qu'initier une ère où la mémoire des années de cet Empire sombrera dans l'oubli. Une période faste où la magie dominera le monde, enfin libérée de ses vaines entraves. Où les faibles, les vieux, les infirmes se sacrifieront de leur plein gré pour servir les puissants. Les démons ne sont que nos griffes, la manifestation visible d'une épidémie qui frappe les coeurs depuis bien longtemps. Celle-là même qui nourrit les guerres, les crimes. »

Il achève, savourant la conclusion de son monologue :

« Lorsque la sorcellerie se sera répandue partout dans l'Empire, l'humanité cessera de nier la réalité de sa nature profonde. Elle ne se dissimulera plus derrière une solidarité illusoire, le rêve chimérique d'une sérénité que la souffrance et la mort lui interdisent à jamais. »

Vous l'interrompez, glaciale :

« Vous ne savez visiblement pas ce qu'est l'humanité. »

« Et vous le savez, vous, petite chasseuse minable d'une province du sud ? »

« J'en sais plus qu'il y a huit jours. » dites-vous, presque autant pour vous-même.

« Assez ! »

Yuan secoue la tête, agacé, las de parler avec vous. Il agite une clochette qui résonne interminablement, comme un affreux grelot. Soudain, le temps paraît suspendu. Les lanternes n'oscillent plus dans le vent, elles se figent, stoppées dans leur mouvement. La lumière elle-même semble peiner à atteindre l'espace immense de la cour.

Que se passe-t-il ?

« Voilà ce qui ne va pas avec vous, chasseur. Vous êtes ennuyeuse. » Il sourit. « Je dois vous laisser. Peut-être avez-vous déjà rencontré mon familier ? »

Il vous salue. Vous dégainez votre jian et tentez de vous approcher de lui, mais une forme gigantesque vient de se surgir du sol détrempé. Un serpent géant aux crocs luisant de venin, de plusieurs mètres de long.

Qu'est-ce que... ?

Ce combat contre le **serpent géant** dure exceptionnellement trois *segments* ! Bon courage !

Voici le premier *segment* de ce combat.

Vous allez devoir bless le serpent géant à cinq reprises.

Choisissez une **tactique offensive** et une **tactique défensive** puis consultez le tableau suivant.

Si vous avez le code **encens**, vous pouvez réduire tous les dégâts subis de 1 point de Qi.

Si vous avez un parchemin de **protection contre les démons**, vous pouvez réduire tous les dégâts subis de 1 point de Jing.

				EA VA, CA		
			EB VB, CB			
			PA, COA, RA, EC CC, FB, FA			
	PB, PC, RB, RC, COB, COC VC, LC, LB, LA, FC					
Dé	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Défensif	Le serpent vous mord au cou	Le serpent vous mord au cou	Le serpent vous mord à la main	Le serpent vous mord à la main	Le serpent ne parvient pas à vous mordre	Le serpent ne parvient pas à vous mordre
Résultat	- 3 Jing - 3 Qi	- 3 Jing - 3 Qi	- 2 Jing - 2 Qi	- 2 Jing - 2 Qi	Aucune blessure	Aucune blessure
Offensif	Les écailles du serpent dévient le coup	Les écailles du serpent dévient le coup	Vous parvenez à blesser le serpent	Vous parvenez à blesser le serpent	Vous parvenez à blesser le serpent	Vous parvenez à blesser gravement le serpent
Résultat	Aucune blessure	Aucune blessure	1 blessure	1 blessure	2 blessures	2 blessures

Las de vous affronter de face, le serpent se dresse de toute sa hauteur et se laisse tomber sur vous, essayant de vous écraser sous son poids.

Voici le deuxième *segment* de ce combat. Vous allez devoir blessier le serpent géant à deux reprises.

Choisissez une **tactique offensive** et une **tactique défensive** puis consultez le tableau suivant.

Dé	PA, EA, RA CC, FA, LC			COA LA, CA		
	PB, PC, EB, EC, COC, RB, RC VA, VB, VC, FB, FC			COB LB, CB		
	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
	Défensif	Le serpent vous étrangle	Le serpent vous étrangle	Le serpent vous écrase le torse	Le serpent vous écrase les jambes	Le serpent vous écrase les jambes
Résultat	- 6 jing	- 6 jing	- 4 Jing	- 2 Jing	- 2 Jing	Aucune blessure
Offensif	Les écailles du serpent dévient le coup	Les écailles du serpent dévient le coup	Les écailles du serpent dévient le coup	Vous parvenez à blesser le serpent	Vous parvenez à blesser le serpent	Vous parvenez à blesser le serpent
Résultat	Aucune blessure adverse	Aucune blessure adverse	Aucune blessure adverse	1 blessure adverse	1 blessure adverse	1 blessure adverse

Gravement touché, le serpent lance en sifflant ses dernières attaques : se tortillant de gauche à droite, il crache un venin mortel sur vous.

Voici le troisième et dernier *segment* de ce combat. Vous allez devoir blessier le serpent géant à une reprise. Choisissez une **tactique offensive** et une **tactique défensive** puis consultez le tableau suivant.

		RA VA, CA				
		EA, EB, RB VB, CB				
		RC, EC CC, FA, FB				
	PA, PB, PC, COA, COB, COC VC, LA, LB, LC, FC					
Dé	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Défensif	Le venin vous atteint en pleine tête	Le venin vous atteint en pleine tête	Le venin vous éclabousse	Le venin vous éclabousse	Le venin vous épargne	Le venin vous épargne
Résultat	- 2 Jing - 2 Qi	- 2 Jing - 2 Qi	- 1 Jing -1 Qi	- 1 Jing - 1 Qi	Aucune blessure	Aucune blessure
Offensif	Vous manquez la créature, trop rapide	Vous manquez la créature, trop rapide	Vous manquez la créature, trop rapide	Vous parvenez à toucher la créature	Vous parvenez à toucher la créature	Vous parvenez à toucher la créature
Résultat	Aucune blessure adverse	Aucune blessure adverse	Aucune blessure adverse	1 blessure adverse	1 blessure adverse	1 blessures adverse

Une fois le serpent terrassé, le temps reprend son cours normal. Les mains sur les genoux, vous soufflez, observant les alentours, vous demandant où peut se trouver le mage Wan Bi. Yuan, quant à lui, a disparu.

Code « Enchanteur ».

Jeu en duel : donnez à votre adversaire le code XM-W si vous souhaitez négocier avec le mage. Notez bien que s'il refusait, cette concession risquerait de vous faire perdre l'initiative.

Si vous avez le code **WB-W** et que vous êtes prête à vous allier au mage, allez au **8** (normalement, votre adversaire doit faire de même).

Si vous avez le code **WB-D**, rendez-vous au **38**.

Sinon, allez au **34**.

*

**Victoire et amertume pour Wan Bi**

Le triste destin de l'Empire ne se joua pas lors des quelques jours funestes où la chasseuse Xiao Meng affronta Wan Bi. Bien sûr, l'issue aurait pu être différente... Mais comment croire que la danse de deux individus peut attendrir l'Empereur Céleste ? Les sombres années continuèrent de miner l'unité et l'âme du pays, où la sorcellerie s'exerçait dorénavant à visage découvert. Les démons marchaient parmi les hommes. Les familles se déchiraient, la notion même d'honneur disparut comme si une terrible maladie avait contaminé le cœur de toute l'humanité.

La province de Tan fut relativement épargnée. Quelques mois après les événements du monastère de Shin, la générale Zo prit le contrôle de la région, appuyée par quelques milices paysannes. Les guerres se succédèrent pendant des années, jusqu'à la bataille des démons de la rivière Niang. Peu de temps après, les villageois, en proie à la famine et à l'isolement, fixaient les eaux encore rouges de sang, se souvenant des derniers combats, des larmes et des défaites.

« Peut-être qu'un jour les choses changeront à nouveau ? » disaient-ils. « Peut-être... »

Mais de mémoire d'homme, jamais il n'y eut d'hiver plus long que ces années-là.

*

Wan Bi reprend sa route. La fatigue se fait sentir. Il a survécu, et peut-être a-t-il vengé en partie la mort de son père ? Mais en même temps, il a échoué : rien n'a vraiment changé. Tout aura été accompli en vain... Arrivé au pont étroit qui mène de l'autre côté d'un gouffre où rugit un torrent, il s'arrête. Il regarde vers le fond.

Un bruit lui fait lever la tête. Une rare passante, une femme âgée au dos chargé de bois, approche en ahanant. Posant une main sur la corde qui fait office de garde-corps, elle s'immobilise pour souffler. Elle semble souffrir, le visage rougi par un effort trop grand. Wan Bi demeure un moment interdit puis s'incline respectueusement :

« Puis-je vous proposer mon aide ? »

La vieille femme acquiesce. Sa maison n'est plus très loin, mais les branchages pèsent bien lourd sur son échine voûtée, et la solitude sur son cœur usé. Le mage se saisit de son fardeau, l'accompagnant sans mot dire jusqu'à l'orée du village. Il dépose sa charge et sourit.

« Merci » dit-elle silencieusement.

Wan Bi redresse la tête. Un soleil voilé brille encore au-dessus des cimes des arbres. Des fleurs sauvages ondulent doucement sur la prairie caressée par le vent. Il est tard. Mais il a peut-être encore le temps de traverser cette forêt pour atteindre le prochain bourg. Qui sait ce qu'il y trouvera ?

Son cœur est lourd, mais, dans le regard de la vieille paysanne qui lui a souri sur la route, il a puisé encore un peu de courage. Encore un tout petit peu.



Où Wan Bi apprend certains secrets

Vous retournez dans l'arrière-chambre. Là, vous vous accroupissez et tenez le miroir de manière à ce qu'il vous montre le coffre. Dans le reflet, un verrou apparaît entre la gueule du dragon et celle du tigre. Tendait le bras derrière vous, à l'aveuglette, vous sentez effectivement les contours du mécanisme. Dès que vous quittez l'image des yeux, le contact s'évanouit sous vos mains. Déconcerté, vous finissez par trouver les gestes adéquats pour actionner magiquement le loquet, qui ouvre le coffre avec un claquement sec. Regardant prudemment à l'intérieur, vous vous figez, horrifié. Une peau humaine, pliée comme un vêtement. Il vous semble reconnaître le visage plissé : une guerrière que vous avez croisée il y a des années. La générale Zo ?

Presque aussitôt, une voix féminine vous fait sursauter :

« Tss, tss, on n'ouvre jamais le coffre d'une dame sans sa permission. »

Vous vous retournez, prêt à dégainer votre jian. Une jeune femme vêtue d'une robe de soie bleue, les cheveux retenus par de jolis rubans, se tient sur le seuil. D'un geste gracieux, elle referme la cloison derrière elle et s'approche de vous avec un sourire :

« Oh ! Le mage Wan Bi... C'est un honneur ! »

Vous reculez d'un pas, prudemment. Elle s'arrête, amusée.

« Lorsque quelqu'un entre dans cette chambre, grâce à mes merveilleuses lanternes magiques, j'en suis aussitôt informée. Et si on ouvre le coffre... Comment dire ? »

Elle sourit

« J'étais... occupée, mais pas au point de négliger cette interruption. »

« Que fait un démon-renard dans un tel endroit ? »

Elle éclate d'un rire étincelant comme une cascade :

« Ah ! Cela se voit tant que ça ? Ai-je encore oublié de transformer ma queue ? »

Elle examine ses épaules, visiblement inquiète. Vous la détrompez :

« Non, votre métamorphose est parfaite. Il y a des années je m'y serais laissé prendre. Il faut dire que j'ai rencontré à Fu Shu une amie à vous, une dénommée Yi Fan. »

La jeune femme hoche la tête, toujours souriante :

« Ah, oui, bien sûr. Cette délicieuse écervelée. J'espère qu'elle se porte bien ? »

Vous acquiescez avant de vous crispier alors que le démon-renard s'approche encore. Vous reculez d'un nouveau pas. Elle fait un geste vague de la main pour vous rassurer :

« Ne craignez rien, Wan Bi. Vous ne m'êtes pas inconnu. Vous avez fait preuve de mansuétude, autrefois, avec des créatures de mon espèce, même si vous êtes aussi capable d'intransigeance. »

Elle installe deux petits coussins de satin rose et s'assied sur l'un d'eux, vous invitant à faire de même. Vous vous exécutez, toujours sur vos gardes.

« La piste laissée par mon père m'a mené ici. Je pense que le gouverneur... » commencez-vous.

« Je sais pourquoi vous êtes là. » vous interrompt-elle. « Vous ne vous seriez pas jeté dans la gueule du loup sans une bonne raison. Et je ne vois pas de meilleure raison que *l'envoûtement*. »

« L'envoûtement ? »

« Les mages de votre temps ne connaissent pas tous les rituels anciens. L'épidémie occulte qui ravage l'Empire a fait resurgir de vieux grimoires interdits, comme une crue vomissant ses cadavres. Il m'a fallu des années pour comprendre ce qui se jouait en ce moment, et... un peu de chance. La découverte fortuite d'un corps exsangue dans ce monastère, pour être précise, son Qi et son Shen entièrement pompés par un terrible *yaojing*. »

Elle soupire avant de poursuivre : « Le démon qui a commis ce crime est une créature extrêmement dangereuse, de tout temps convoitée par les enchanteurs noirs. Lié par un contrat à son maître, ce démon peut aussi bien sucer l'énergie vitale d'un être que la régénérer, autorisant ainsi les pratiques nécromantiques les plus abjectes. Il y a eu bien d'autres cadavres, parfois plusieurs nuits d'affilée. »

« Un *yaojing* ! Alors, le gouverneur... »

« Voici longtemps que je soupçonne le gouverneur Song et l'enchanteur Yuan de pactiser avec des forces maléfiques. Je ne dispose d'aucune preuve, mais ces corps attestent de la présence d'un terrible démon. J'espère que vous saurez le détruire ! »

Un silence suit le dernier mot qui résonne bizarrement dans la petite pièce.

« Vous vivez ici ? » demandez-vous pour dissiper le malaise.

« Comme vous l'avez vu, j'ai pris l'apparence de la générale Zo. Elle était déjà morte, je vous rassure. À force de manier cette grotesque hallebarde, cela devait arriver ! »

Son sourire teinté d'une pointe de cruauté ne la rend que plus fascinante, et dangereuse. Elle caresse les pétales d'une fleur de jasmin en poursuivant son récit :

« Je suis mise au service du gouverneur Song par... par amour. Pour un lettré anonyme de ce monastère, un homme que vous ne remarqueriez même pas, mais à l'âme pure et innocente. »

Vous haussez les sourcils, surpris.

« Cela arrive, mage Wan Bi ! Même de séculaires démons-renards peuvent s'éprendre sincèrement de mortels. »

« Pouvez-vous m'aider ? »

« Oui et non. Je n'interviendrai pas personnellement, mais je peux vous donner un bâtonnet d'encens pour vous protéger, ainsi que ce talisman-dragon. Je l'ai dérobé à l'enchanteur sans savoir si je m'en servirai un jour. Il vous gardera de certains sortilèges et vous permettra d'ouvrir la porte qui mène à la chambre secrète de Yuan, une fois que vous aurez éliminé le *yaojing*. Prenez garde ! Vous ne devez pas défier l'enchanteur avant d'avoir tué la créature, sinon elle pourrait s'enfuir ou pire, venir à son secours ! Vous ne seriez pas de taille à combattre les deux à la fois. »

« Et si vous les affrontiez à mes côtés ? »

Elle émet un petit rire cristallin.

« Vous êtes amusant, Wan Bi. Je consens à vous aider par respect pour votre quête honorable et pour votre droiture. Mais un démon-renard ne se mêle jamais des affaires humaines. »

« Et l'encens ? »

Elle hausse les épaules.

« Je me protège, comme je peux. »

« Une chasseuse est à mes trousses. Que pouvez-vous me dire à son sujet ? »

« Oh ! Elle est tout à fait intéressante. Elle se nomme Xiao Meng. Soyez très prudent ! »

« Vous ne pouvez vraiment rien faire contre elle ? »

« Non, mais je peux vous donner un conseil. Pourquoi ne pas essayer de vous allier à la chasseuse ? Vous combattez le même ennemi, finalement. »

Vous remerciez la jeune femme, prenez le talisman-dragon et le passez à votre ceinture. Vous emportez également un bâtonnet d'encens (si vous ne l'aviez pas encore fait).

Code « dragon ».

Code « nom ».

Code « encens ».

Si vous avez les codes **papillon** et **crypte**, vous pouvez poursuivre en direction de la crypte, au [30](#).

Sinon, ou si vous préférez vous rendre dans les appartements du gouverneur, allez au [3](#).



38

Xiao Meng et le papillon

On n'entendit plus parler du gouverneur Song. La chasseuse Xiao Meng n'avait pas simplement retrouvé le mage, grièvement blessé, et contribué à son arrestation par la générale Zo. Elle avait dévoilé l'ampleur d'une conspiration à l'échelle de l'Empire, faisant, par un jeu de dominos aussi improbable qu'implacable, tomber un à un les membres de la secte des lunes bleues.

Bien sûr, elle n'avait pas agi seule. Son ordre, informé des manipulations des daoshi cachés dans les villes de l'Empire, avait mené une purge meurtrière dont presque aucun sorcier n'avait réchappé. L'impératrice Hong-Zu resterait longtemps célèbre dans l'histoire de son pays comme l'initiatrice de la chute des enchanteurs noirs. Mais le sang appelle le sang, et la violence se répercuta dans les provinces, telle une onde sur l'eau, vague après vague, sans répit. Les vieux seigneurs se replièrent sur eux-mêmes, dans leurs forteresses, se détournant de la magie tout autant que de l'autorité centrale. Les démons et les animaux monstrueux continuèrent à hanter les campagnes, libérés de leurs liens, furieux et indomptés. Les esprits se lamentèrent dans les ruines de leurs villages maudits. Jamais l'Empire ne fut plus divisé.

Pourtant, cette période de troubles devait s'avérer nécessaire pour que reviennent des temps plus heureux, une fois les blessures cicatrisées et les hommes à nouveau réunis.

Mais ceci est une autre histoire.

*

Xiao Meng observe le soleil se coucher sur le cirque des montagnes. Elle aime retourner à la cascade, contempler le reflet des étoiles dans l'ovale opalescent du lac des trois lys.

Depuis son adolescence, elle a chassé, poursuivi, traqué des hommes, des femmes, des démons. Aujourd'hui, elle a su attraper ce qu'elle n'avait jamais essayé d'atteindre. Ce qui lui manquait, sans qu'elle en ait pleinement conscience.

En refusant de n'être qu'un pion au milieu d'une guerre aveugle, Xiao Meng a trouvé la paix.

S'allongeant sur un rocher, goûtant au contact froid de sa lame sur sa joue, fiévreuse comme la caresse d'un amant, elle sourit. Et s'endort enfin d'un sommeil sans rêves.

*

Wan Bi ferme les yeux.

Il n'a pas vraiment peur. L'honneur de son père est sauf, car la chasseuse, en le condamnant, a révélé la vérité. Bien sûr, le mage va être exécuté à la fin de l'automne. Mais qu'importe ? Plus rien ne le relie à la vie. La colère, la haine, la frustration, l'angoisse : tout a disparu. Ne demeurent que la fatigue et une douceur infinie. La douceur de l'air frais dans ce matin de printemps, qui vient caresser ses joues. Le vent a la tiédeur du souffle de sa mère. Sa mère aimante, tendre et attentionnée. Non, Wan Bi n'a pas gagné, mais il n'a pas non plus perdu cette dernière bataille. Comme la chaleur du soleil sur sa peau est agréable ! Comme elle lui rappelle son enfance loin des soldats, quand tout n'était que jeux innocents et rires en cascade, sans rumeur de guerre ni goût de sang !

Wan Bi ferme les yeux.

Il ferme ses paupières lentement, pour garder encore en lui quelques parcelles de lumière. Ses pensées fléchissent à la manière d'une flamme dans le petit matin, quand aucune bougie n'est plus nécessaire pour éclairer l'espace de la chambre. La chambre de sa mère, penchée sur lui pour lui donner un baiser. Il sourit.

Le vent, ou peut-être son dernier souffle, fait voler dans l'air tiède une feuille translucide, mauve et marron.

La feuille morte tournoie un moment, dans le vent. On dirait... un papillon.

FIN n°4

*



*



Amère victoire pour la chasseuse

Le triste destin de l'Empire ne se joua pas lors des quelques jours funestes où la chasseuse Xiao Meng affronta Wan Bi. Bien sûr, l'issue aurait pu être différente... Mais comment croire que la danse de deux individus peut attendre l'Empereur Céleste ? Les sombres années continuèrent de miner l'unité et l'âme de l'Empire, où la sorcellerie s'exerçait dorénavant à visage découvert. Les démons marchaient parmi les hommes. Les familles se déchiraient, la notion même d'honneur disparut comme si une terrible maladie avait contaminé le cœur de toute l'humanité.

La province de Tan fut relativement épargnée. Quelques mois après les événements du monastère de Shin, la générale Zo prit le contrôle de la région, appuyée par quelques milices paysannes. Les guerres se succédèrent pendant des années, jusqu'à la bataille des démons de la rivière Niang. Peu de temps après, les villageois, en proie à la famine et à l'isolement, fixaient les eaux encore rouges de sang, se souvenant des derniers combats, des larmes et de la défaite.

« Peut-être qu'un jour les choses changeront à nouveau ? » disaient-ils. « Peut-être... »

Mais de mémoire d'homme, jamais il n'y eut d'hiver plus long que ces années-là.

*

La chasseuse galope dans le vent. Des larmes coulent de ses yeux. Elle a vaincu le mage et surmonté tous les obstacles. Jamais elle n'avait affronté adversaire si redoutable. Jamais mission ne lui avait fait si mal. Les pièces de bronze pèsent lourdement dans sa besace. Les branches de la forêt lui griffent le visage, lui déchirent la peau. Elle n'en a cure. Elle file vers les bois, là où des créatures dangereuses rôdent, où les bandits ne craignent ni les esprits ni les lois. Elle veut les défier, les uns après les autres, jusqu'à ce que l'un d'entre eux fende sa parade et finisse par la blesser mortellement. Oh ! Elle l'est déjà, meurtrie. Par un vide qui s'étend. Vide de son cœur plein de douleur. Elle hurle sans s'en rendre compte en chevauchant.

Dans quelques heures, si elle survit, elle reprendra le chemin de la Capitale, pour briguer le poste de traqueuse impériale. Afin de ne plus jamais revivre ces heures d'impuissance. Afin de donner peut-être enfin un sens à son existence. Mais pour l'instant, Xiao Meng n'est qu'un cri.

*

Wan Bi ne pleure pas. À son âge, on ne s'apitoie plus sur son sort. Il sait qu'il va mourir... Mais la rage ne l'a pas quitté. Toutes les heures sont devenues des souffrances. Le gouverneur lui a fait arracher la langue. Peu importe, il n'avait plus rien à dire. Il en sourirait presque : il leur fait encore peur, même maintenant, même ainsi. On l'a emmené à la Capitale. Dans une prison impériale, presque confortable, où il est bien traité. Un geste de la chasseuse, peut-être. Une malédiction, en vérité.

Et puis un jour, ce qu'il attendait se produit enfin. Un nouveau détenu. L'homme est jeune, presque aussi jeune que Wan Bi quand il a tué pour la première fois. Le mage sourit en voyant l'éclat de l'acier.

Enfin !

*



*



40

Où l'on fouille les ruines en vain

Vous commencez à explorer le village, essayant de repérer la demeure de la sorcière. Au bout d'un moment, vous atteignez une maison un peu différente, la seule dont la porte, protégée par un parchemin à l'encre rouge, est restée intacte. Malgré cela, les murs se sont écroulés, ne laissant que des décombres. Vous fouillez les débris, mais n'y trouvez que de vieux ossements. Il n'y a plus grand-chose d'autre dans les ruines. Apparemment, quelques pillards se sont aventurés jusque-là, bravant le spectre maudit.

Vous ramassez une poupée de tissu abandonnée sur le sol. Les pillards n'en ont pas voulu. Qui prête attention aux jouets d'un enfant ? Avant de partir, vous utilisez une poudre magique afin de détruire entièrement la maison de la sorcière et d'attirer d'éventuels poursuivants. Puis, vous posez un piège non loin de l'entrée.

Choisissez lequel dans le tableau suivant et notez le code correspondant. Vous le donnerez à votre adversaire **lorsqu'il vous le demandera.**

Piège	Tourment	Douleur	Déchaînement
Coût en Qi	1 Qi	2 Qi	4 Qi
Effet	<i>Dégâts de Jing Dégâts de Qi</i>	<i>Forts dégâts de Jing</i>	<i>Forts dégâts de Jing Forts dégâts de Qi</i>
Code	K-Q1	K-Q2	K-Q4

Alors que vous alliez quitter le village, une horde de renards noirs surgit des taillis, bondissant sur vous. Vous levez la tête, surpris, et dégainez votre jian. Vous connaissez ces redoutables démons, capables de suivre longtemps leur proie. Inutile de fuir : vous devez les combattre.

Considérez la meute de **renards noirs** comme un seul adversaire.

Voici le premier *segment* de ce combat.

Vous allez devoir blessier les renards noirs à six reprises (si vous avez le code **EK**, il suffit de les blesser à trois reprises).

Choisissez une **stratégie** et une **tactique défensive** puis consultez le tableau suivant.

				SA		
				TDA, BA LA, SB		
			TDB, BB, AMA LB, AA, SC			
	AMB, AMC, MA, MB, MC, TDC, BC CMA, CMB, CMC, AB, AC, LC					
Dé	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Défensif	Les renards vous griffent et mordent	Les renards vous griffent et mordent	Les renards vous griffent aux jambes	Les renards vous griffent aux jambes	Vous parvenez à échapper aux renards	Vous parvenez à échapper aux renards
Résultat	- 5 Jing - 1 Qi	- 4 Jing - 1 Qi	- 3 Jing	- 2 Jing	Aucune blessure	Aucune blessure
Stratégique	Les renards noirs résistent à vos attaques	Les renards noirs résistent à vos attaques	Le combat est équilibré	Le combat est équilibré	Vous prenez des risques pour l'emporter rapidement	Vous prenez des risques pour l'emporter rapidement
Résultat	- 2 jing	- 2 jing	- 2 jing vs 1 blessure adverse	- 1 jing vs 1 blessure adverse	2 blessures adverses	2 blessures adverses

Au bout d'un moment, il ne reste plus face à vous qu'un renard noir, un mâle, un peu plus gros que les autres. Ses yeux brillent d'une lueur surnaturelle. Vous lui lancez un poignard, mais l'attaque semble inefficace.

Voici le deuxième et dernier *segment* de ce combat. Vous allez devoir blessier le meneur des renards noirs à deux reprises. Choisissez une **tactique offensive** et une **tactique défensive** puis consultez le tableau suivant.

Dé				TDA, BA		
			TDB, BB FA			
			TDC, BC, AMA FB			
	MA, MB, MC, AMB, AMC NA, NB, NC, FC, TOA, TOB, TOC, JA, JB, JC					
	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Défensif	Le renard vous mord sauvagement	Le renard vous mord sauvagement	Le renard vous blesse à la main	Le renard vous blesse à la main	Le renard vous blesse au mollet	Vous échappez aux morsures
Résultat	- 3 Jing - 3 Qi	- 3 Jing - 3 Qi	- 2 Jing - 2 Qi	- 2 Jing - 2 Qi	- 1 Jing - 1 Qi	Aucune blessure
Offensif	La créature semble invulnérable	La créature semble invulnérable	La créature semble invulnérable	Votre attaque blesse le chef de meute	Votre attaque blesse le chef de meute	Votre attaque blesse le chef de meute
Résultat	Aucune blessure adverse	Aucune blessure adverse	Aucune blessure adverse	1 blessure adverse	1 blessure adverse	1 blessure adverse

Enfin débarrassé de vos ennemis, vous décidez de poursuivre le sentier au-delà de Kuwa, dans l'espoir improbable de trouver quelque chose qui vous aurait échappé. Rapidement, vous arrivez à un embranchement. Un panneau ancien, presque détruit, indique le chemin du temple des neiges. Vous en avez entendu parler : un haut lieu de spiritualité, situé presque au sommet du massif. Peut-être la sorcière du village s'y rendait-elle ? Peut-être les moines se souviennent-ils d'elle et pourront-ils vous aider ? D'autant qu'une visite en un tel lieu ne pourra que renforcer votre détermination et votre sérénité.

Code « neiges ».

Jeu en duel : demandez à votre adversaire de rayer le code « WB-NK » et de noter le code « WB-K ».

Vous pouvez vous rendre au temple des montagnes, au **20** (+ 1 tour).

Si vous avez le code **Fu-Shu**, vous pouvez gagner le bourg de Fu Shu, au **28** (+ 2 tours).

Si vous avez le code **taverne**, vous pouvez prendre la route de l'auberge du soleil, au **45** (+ 2 tours).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **XM-NL**, (après un éventuel lancer de dé), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au **46** (+ 1 tour).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **XM-L**, (après un éventuel lancer de dé), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au **48** (+ 1 tour).

Si vous avez le code **tombeau**, vous pouvez aller explorer une tombe, au **44** (+ 2 tours).

*



*



41

Où Wan Bi va au-devant du danger

Vous longez de nouveau la lisière de la forêt, évitant de vous faire remarquer. Les premières lueurs de l'aube donnent aux maisons une allure presque irréaliste, bijoux tombés d'un ciel de nacre pâli. Le daoshi que vous cherchez pourrait habiter n'importe où dans le village. Vous finissez par repérer, juste à l'entrée de Zhi-Shen, une demeure aux fenêtres closes, arborant des morceaux de parchemin à l'encre colorée, entourée d'une curieuse terrasse en pierre. À l'évidence des protections contre les esprits et les monstres ! Voilà certainement le repaire du sorcier. Alors que vous commencez à sortir du sous-bois, une petite silhouette passe le seuil, accrochant nerveusement deux sacs à la selle d'un cheval noir de jais qui piaffe, attaché à un piquet.

Sans hésiter, vous avancez et de la pointe de votre jian, vous touchez l'épaule de l'inconnu. L'homme se retourne. Gras et joufflu, il est vêtu d'une robe d'un jaune sale qui rappelle le teint cireux de son visage. Il vous regarde, terrifié, de ses yeux globuleux. Les marques sur ses habits et l'amulette qu'il porte au cou ne laissent subsister aucun doute. Il s'agit d'un daoshi, un enchanteur noir, invocateur et manipulateur des forces obscures. Que sa présence soit tolérée dans un village de Tan démontre assez quelle sombre époque traverse l'Empire !

« Tu aurais dû partir plus vite. » susurrez-vous, menaçant. « Qui sers-tu ? »

Avec une vigueur insoupçonnable, l'homme porte la main à sa ceinture, dégainant une courte épée. De votre lame enchantée, vous le désarmez aisément.

Le **daoshi**, en désespoir de cause, fait appel à des sortilèges noirs.

Le combat ne dure qu'un seul *segment*. Vous allez devoir bless votre adversaire à trois reprises.

Choisissez une **tactique offensive** et une **tactique défensive** puis consultez le tableau suivant.

Dé				AMA, MA JA		
				MB, AMB JB		
			MC, TDA, TDB, AMC NB, FB, TOA, JC, NA, FA			
	BA, BB, BC, TDC FC, NC, TOC, TOB					
	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Défensif	Vous êtes touché de plein fouet	L'attaque vous surprend	L'attaque vous surprend	Vous êtes blessé à la main	Vous êtes blessé à la jambe	Vous êtes indemne
Résultat	- 2 Jing - 1 Qi	- 2 Jing	- 2 Jing	- 1 Jing	- 1 Jing	Aucune blessure + 1 blessure adverse
Offensif	Le daoshi est indemne	Le daoshi est indemne	Le daoshi est indemne	Le daoshi grimace, légèrement blessé	Le daoshi grimace, légèrement blessé	Le daoshi laisse échapper un cri de rage
Résultat	Aucune blessure adverse	Aucune blessure adverse	Aucune blessure adverse	1 blessure adverse	1 blessure adverse	2 blessures adverses

Vous finissez par réduire le daoshi à l'impuissance. Posant la lame de votre épée enchantée sur son cou, vous lui demandez :

« Qui sers-tu, vermine ? »

Suffoquant, il trouve la force de cracher dans votre direction et gronde :

« Vous... n'en sortirez pas vivant ! »

« Et pourquoi ça ? »

« Des démons noirs ont été lancés à vos trousses... Vous ne leur échapperez pas ! »

Un horrible rictus se dessine sur son visage. L'animosité perceptible dans l'attitude du daoshi vous étonne. Pourquoi vous hait-il à ce point ?

« Pourquoi t'en es-tu pris à moi ? »

L'homme secoue la tête.

« Vous êtes un mage soumis... un esclave de l'Empire... un parasite... ! » achève-t-il dans un râle.

Vous gardez le silence, les mâchoires serrées. Vomissant un caillot de sang, le daoshi continue de cracher son venin.

« Nous savions que vous viendriez sur la tombe de votre père un jour. Pauvre... idiot... comme lui ! »

Excédé, vous abattez votre jian. L'homme git, mort, sur le sol : ses derniers mots étaient de trop.

Vous fouillez le sorcier. À sa ceinture est attaché un disque de laiton, à peine plus grand que votre poing. Sa surface polie paraît trop lisse pour qu'il s'agisse d'une œuvre naturelle. Est-ce un miroir magique ? Vous en connaissez le pouvoir sur les esprits et le monde invisible. Vous faites tourner l'objet dans votre main : l'autre face est ornée de serpents gravés. Un artefact ancien et précieux, à n'en pas douter !

Vous entendez des bruits dans les fourrés. Il est plus que temps de vous en aller. Vous détachez sa monture et quittez le village au triple galop, les lèvres encore serrées par la fureur. Endolori, épuisé par votre courte nuit, vous prenez la direction de l'ouest, accroché au mince espoir de retrouver la trace de la sorcière au village de Kuwa ou de bénéficier de l'aide de votre vieil ami, le moine Chang. La lumière de l'aube éclaire à peine la route qui serpente entre les murailles végétales. Arrivé à un grand carrefour, vous vous accordez enfin quelques instants de repos. Avant toute chose, vous allez essayer de ralentir, voire de distancer vos poursuivants. Pour cela, vous disposez de deux artifices, résumés dans le tableau ci-dessous :

Technique	Empreintes fantômes	Émanation karmique	Aucune
Coût en Qi	2 Qi	2 Qi	/
Effet	<i>Egare les humains</i>	<i>Egare les créatures surnaturelles</i>	/
Code	WB-BRO	EK	/

Faites votre choix et notez le code correspondant.

Jeu en duel : transmettez dès maintenant le code du tableau à votre adversaire.

Code « miroir ».

Une fois vos précautions prises, si vous obliquez à gauche, vers le village de Kuwa, estimant qu'il faut sans tarder faire avancer votre enquête avant qu'on ne puisse vous rattraper, rendez-vous au [49](#) (+ 1 tour).

Si vous allez vers le col des trois lys, voir le moine Chang, rendez-vous au [46](#) (+ 1 tour).



42

Où un fonctionnaire connaît une fin tragique

La maison du fonctionnaire n'est guère difficile à trouver. Vous avez tôt fait de repérer la plus grande habitation du village, la seule qui soit entourée d'une muraille et dotée d'une cour intérieure digne de ce nom. Vous franchissez discrètement le portail, vous glissant entre les deux gardes somnolant à leur poste. Avant de pénétrer dans le bâtiment, un doute vous assaille. Et si le fonctionnaire à la tête de ce village était lui-même corrompu ? Vous grimpez les marches menant à l'étage. D'après la disposition des lieux, vous concluez que l'homme est un solitaire. Tant mieux ! Vous approchez de son lit et dégagez votre jian.

« Debout ! »

Terrifié, le fonctionnaire, au visage rond et grêlé, tremblant de tous ses os, se lève à votre injonction. Vous le conduisez dans la petite pièce feutrée qui lui sert de bibliothèque et le faites s'asseoir devant vous. Vous lui montrez le livre de comptes. À la lueur d'une bougie couvrant à peine l'aube naissante, il tente de déchiffrer l'ouvrage, jetant de réguliers coups d'œil anxieux en direction de la lame nue de votre jian.

« Alors ? » aboyez-vous, rendu quelque peu nerveux par la proximité des gardes dans la rue.

« Les chiffres falsifiés témoignent sans conteste d'un trafic organisé sur la province de Tan : regardez, là et là. »

Vous approuvez machinalement. Le fonctionnaire poursuit :

« Il s'agit de la ramification d'un trafic à une bien plus grande échelle, concernant les matières précieuses qui circulent par la route de la soie. »

« La route de l'ouest ? »

« Oui. Notre impératrice compte beaucoup sur nos exportations de tissu, de musc, de santal. Comme vous le savez, depuis quelques décennies, l'Empire est en faillite, miné par les guerres contre les barbares des hauts plateaux et par la multiplication des menaces occultes. »

« Quel rapport avec ce livre de comptes ? »

« Eh bien, apparemment, l'ancien gouverneur Jintao avait détourné une partie des richesses transitant par notre province, notamment de grandes quantités d'encens, de camphre et de lotus. »

« Comment un tel trafic a-t-il pu passer inaperçu ? »

« Je l'ignore. Cela me semble impossible sans de fortes connexions avec le reste de l'Empire. L'ancien gouverneur avait sans aucun doute des appuis à la ville frontière de Fu Shu. »

L'homme n'a plus rien à vous apprendre. Hélas, vous ne pouvez le laisser vivre plus longtemps, car son récit pourrait compromettre gravement votre enquête. Après une courte hésitation, vous abattez votre lame sans que le fonctionnaire ait pris conscience du funeste destin qui l'attendait. Au moins, il n'aura pas souffert...

Quelques minutes plus tard, dans la pâle lumière de l'aube, vous quittez le village sur un cheval volé dans l'écurie, frottant vos mains tachées de sang. Tournant et retournant tout ce que vous avez appris pendant la longue nuit, vous chevauchez jusqu'à un grand carrefour. Là, vous vous arrêtez, décidé à ralentir, voire à égarer vos poursuivants. Pour cela, vous disposez de deux artifices, résumés dans le tableau ci-dessous :

Technique	Empreintes fantômes	Émanation karmique	Aucune
Coût en Qi	2 Qi	2 Qi	/
Effet	<i>Egare les humains</i>	<i>Egare les créatures surnaturelles</i>	/
Code	WB-BRO	EK	/

Faites votre choix et notez le code correspondant.

Jeu en duel : transmettez dès maintenant le code du tableau à votre adversaire.

Code « Fu Shu ».

Une fois vos précautions prises, si vous obliquez à gauche, vers le village de Kuwa, estimant qu'il faut sans tarder faire avancer votre enquête avant que quelqu'un ne puisse vous rattraper, rendez-vous au [49](#) (+ 1 tour).

Si vous allez vers le col des trois lys, parler à votre ami Chang, allez au [46](#) (+ 1 tour).

Si vous poursuivez jusqu'au bourg de Fu Shu, rendez-vous au [28](#) (+ 2 tours).



43

Où Wan Bi perd une partie de xiangqi

Vous déplacez un de vos éléphants sur le plateau de xiangqi.

« Je vais rester. »

La tenancière ne dit rien. Un bref sourire passe sur ses lèvres tandis qu'elle avance son dernier canon.

La partie continue pendant près d'une heure avant que vous ne soyez contraint d'abandonner.

« Bravo ! Vous avez gagné. »

Elle ne répond pas, mais fait chercher du vin. Vous avez déjà beaucoup bu. Peut-être est-ce pour cela que vous lui demandez insolemment :

« Vous voulez monter avec moi ? »

Elle vous regarde, sidérée, avant de répondre :

« Vous avez cru que... ? Oh ! »

Confus, vous riez pour cacher votre gêne. Elle passe une main dans ses cheveux :

« Désolé, ce n'est pas ce que j'entendais. Vous êtes très séduisant, Wan Bi, peu importe votre âge, mais les plaisirs de la chair ne m'ont jamais intéressée. »

« Vraiment ? »

« C'est ainsi. Parfois je me demande si ce n'est pas une contrepartie de mes pouvoirs. »

Elle plonge ses yeux dans les vôtres.

« Mais cela ne m'empêche pas de trouver votre compagnie très plaisante. »

Troublé, vous changez de sujet.

« Comme je vous l'ai dit, je suis le fils de Wan Ju. Juste avant sa mort, mon père pensait que votre mère disposait d'informations précieuses sur les manigances du gouverneur Jintao. »

« Oui. Peut-être que ma mère est morte à cause de cela. On n'a jamais su pourquoi le Nian avait attaqué notre village. Depuis, la bête immonde rôde dans les bois près d'ici. On ne compte plus les voyageurs ayant péri sur cette route, hélas très fréquentée. La créature s'en prend aux cœurs purs, ou à ceux que les enchanteurs noirs pourchassent. Je crois qu'elle m'a suivie, en quelque sorte. »

« Ne pouvez-vous pas dissimuler votre présence magiquement ? »

« Pas en permanence. »

Elle soupire.

« Mais concernant ce que cherchait votre père, je ne peux guère vous aider. Les pistes de ma mère étaient incomplètes, fragiles. Ce que je peux vous dire, c'est que le monastère de Shin abrite une crypte cachée, sous le temple. Certaines rumeurs persistantes racontent que des rituels démoniaques y sont perpétrés. »

« Alors, l'ancien gouverneur vivait déjà dans le monastère ? »

« Non, il habitait à Xi'an, comme ses prédécesseurs. Mais il se rendait souvent là-bas, comme s'il préparait quelque chose. »

« Comment le savez-vous ? »

« Ma mère me l'a dit. Elle m'a aussi appris les incantations que les enchanteurs noirs utilisent pour leurs rituels. Elle pensait que cela devait permettre d'accéder à la crypte. »

Ni Su Yin vous enseigne les paroles magiques que la sorcière lui avait transmises.

« Mais où se trouve exactement cette crypte ? »

« Hélas ! Cela, je l'ignore. »

« Merci. »

« À présent, faisons une nouvelle partie de xiangqi ! » dit-elle gaiement.

Vos défaites ne vous attristent guère. La compagnie de Ni Su Yin adoucit votre angoisse, dissipe votre mélancolie. Bien sûr, les heures passent, mais pas en vain. Peu avant l'aube, la tenancière vous mène à une chambre. Là, vous vous allongez, prenant pour la première fois depuis des jours un véritable repos.

Au matin, Ni Su Yin a disparu. Après vous être restauré, vous quittez les lieux. Tout en chevauchant sur la route, vous lancez un sortilège de protection afin de tenir le Nian à distance.

Code « papillon ».

Ajoutez 1 à votre Shen.

Ajoutez 5 à votre Qi.

Ajoutez 15 à votre Jing.

Si vous avez le code *XM-T* (jeu en duel) ou les hexagrammes *Obstruction*, *Délivrance*, *Augmenter*, *Révolution* ou *Petit apprivoise* (jeu solo), rendez-vous au **33 (et demandez à votre adversaire de s'y rendre également, une fois qu'il a fini son tour).**

Sinon :

Vous pouvez gagner le bourg de Fu Shu, au **28 (+ 2 tours).**

Si vous avez le code *Kuwa*, vous pouvez prendre la direction du village, au **49 (+ 2 tours).**

Si vous avez le code *trois lys* et le code *XM-NL*, (après un éventuel lancer de dé), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au **46 (+ 2 tours).**

Si vous avez le code **trois lys** et le code **XM-L**, (après un éventuel lancer de dé), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au **48** (+ 2 tours).

Si vous avez le code **tombeau**, vous pouvez aller explorer une tombe, au **44** (+ 2 tours).

Si vous avez le code **neiges** et que vous voulez aller au temple des montagnes, rendez-vous au **20** (+ 2 tours).



44

Où une sépulture révèle d'anciens secrets

La tombe du gouverneur occupe un grand bâtiment circulaire à l'écart de la route principale. Des jardins aux cerisiers en fleur, soigneusement entretenus, entourent le dôme coloré où se trouve inhumé Jintao. Laissant votre monture à quelque distance, vous progressez sur l'allée menant à l'entrée centrale, au milieu de rangées impressionnantes de statues de lions. Bientôt, à force d'avancer entre ces créatures minérales, une sensation étrange s'impose à vous, déclenchant d'horribles frissons.

Et si les gardiens de pierre étaient de véritables sentinelles ?

Conscient d'être en grave danger dans l'hypothèse d'un piège magique, vous reculez pas à pas, guettant le moindre mouvement, jusqu'à avoir regagné l'abri des arbres.

Vous contournez alors patiemment les lieux, évitant les patrouilles, apercevant enfin un petit accès sur le côté du bâtiment, simplement défendu par un officier en armes. Discrètement, vous vous faufilez jusqu'à lui et l'assomez, dissimulant rapidement son corps dans un fourré.

La voie étant libre, vous pénétrez dans le tombeau, toujours sur vos gardes. Déjouant quelques pièges sommaires, vous parvenez au centre d'une grande pièce circulaire, baignée d'une lumière vive, où trône le cercueil du gouverneur. Vous soulevez précautionneusement le couvercle pour reculer aussitôt, bouche bée ! La dépouille de Jintao git à l'intérieur, à peine putréfiée, momifiée dans un linceul de talismans maudits, parchemins moisis aux inscriptions noirâtres. Une odeur immonde en émane, versant dans votre bouche le souvenir du goût de la viande avariée.

Une fois votre écœurement surmonté, vous examinez de plus près les amulettes. Certaines ont été placées là il y a des années, d'autres semblent beaucoup plus récentes. Qui a fait cela ? Et dans quel but ?

Incapable de trouver une réponse à ces questions, vous remettez soigneusement le couvercle sur le cercueil puis ressortez du bâtiment en poussant un soupir de soulagement.

Pris d'une inspiration, vous allez ranimer l'officier que vous aviez neutralisé afin de l'interroger, le menaçant de votre jian. L'homme, très douillet, vous apprend bien vite que l'enchanteur Yuan, de la province de Tan, vient régulièrement sur la tombe du gouverneur Jintao pour y réciter de sinistres incantations et s'y livrer à des rituels interdits. D'après lui, le temple de Shin où demeure l'enchanteur est construit au-dessus d'une crypte plus ancienne dont le cœur est fait de la même pierre que celle qui porte ce cercueil.

« Yuan nous a fait déplacer d'immenses blocs jusqu'ici, depuis la crypte du monastère. Un endroit effroyable. »

« Où est-elle exactement ? »

L'officier vous explique qu'un passage dérobé sous le temple de Shin mène à la crypte, et qu'il faut maîtriser une incantation afin de pouvoir l'ouvrir. Yuan l'a déjà marmonnée devant lui, mais il est incapable de s'en souvenir, ne connaissant rien à la magie.

« N'y allez pas ! C'est un endroit maudit où rôdent des fantômes, où des ombres se faufilent pendant la nuit ! » insiste-t-il, tremblant de la tête aux pieds.

Il se prosterne devant vous et se met à se lamenter bruyamment : « Je vous en prie, ne dites pas à l'enchanteur que vous m'avez vu. Il... Il a fait tuer tous les autres ».

En quittant les lieux, vous respirez une bouffée d'air frais. Le vent emporte des nuages de fleurs de cerisier, diffusant des parfums raffinés. Un pétale se pose sur votre main. Vous le caressez doucement, sensible à son velours délicat, songeant au passage tranquille des saisons qui préside à sa venue, aux changements subtils qui amènent dans le monde de fragiles merveilles et des horreurs sans nom.

Code « crypte ».

Rayez le code « tombeau ».

Si vous avez le code **Fu-Shu**, vous pouvez gagner le bourg de Fu Shu, au **28** (+ 2 tours).

Si vous avez le code **taverne**, vous pouvez prendre la route de l'auberge du soleil, au **45** (+ 2 tours).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **WB-NL**, (après un éventuel lancer de dé), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au **18** (+ 2 tours).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **WB-L**, (après un éventuel lancer de dé), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au **19** (+ 2 tours).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **XM-NL**, (après un éventuel lancer de dé), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au **46** (+ 2 tours).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **XM-L**, (après un éventuel lancer de dé), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au **48** (+ 2 tours).

Si vous avez le code **Kuwa**, vous pouvez prendre la direction du village, au **49** (+ 2 tours).

Si vous avez le code **neiges** et que vous voulez aller au temple des montagnes, rendez-vous au **20** (+ 2 tours).



45

Où l'on séjourne dans une auberge rustique

Vous arrivez à la tombée de la nuit à l'auberge du soleil. Situé sur le bord de la route, non loin de la rivière, le grand bâtiment de bois de plusieurs étages rayonne d'une chaleur bienveillante. Des rires résonnent dans la forêt tout autour, vous évoquant un lointain souvenir d'orage. À mesure que vous approchez, les conversations et les chants coulent sur vous comme une pluie chaude. Après les efforts, les combats, la promesse d'un repos, d'un foyer tiède et accueillant passe sur votre cœur son baume apaisant.

Vous foulez le sol dallé de la cour intérieure et traversez la grande salle, avant de vous installer à l'un des longs bancs de bois sombres situés contre une fenêtre du fond. Le tavernier est un homme adipeux aux traits rustres qui essuie le comptoir d'un geste las. Après avoir commandé un thé au jasmin, vous commencez à observer les clients avec attention. La plupart sont des marchands contraints de voyager malgré les dangers. Derrière les sourires et les chants, vous devinez à leur pâleur et à leurs yeux cernés combien leurs affaires sont difficiles en ce moment. Sur une table séparée, de rudes gaillards dinent d'un bon appétit. Sans doute des membres d'une escorte. Vous apercevez enfin un juge au regard malicieux qui devise dans un coin avec ses deux lieutenants.

Alors que vous alliez vous lever, une femme entre deux âges s'assied en face de vous. Elle vous fixe effrontément de ses grands yeux noirs. Ses cheveux sont coiffés avec élégance, ornés de rubans argentés et d'épingles de couleur. Sa robe verte aux tissus précieux lui confère un air de noblesse. Mais à bien y regarder, ses vêtements sont élimés, les barrettes ont vieilli et une certaine fatigue se lit sur son visage.

« Cela vous dirait de jouer ? »

Elle pose un plateau laqué de xiangqi, noir et rouge, sur la table entre vous.

« Pourquoi pas ? » répondez-vous.

La jeune femme commande deux cruchons de vin puis vous dévisage crûment.

« Que faites-vous sur la route de Niang ? Vous n'êtes pas un marchand ni un bandit. »

Elle se met à boire aussitôt, avançant déjà sa première pierre sur le plateau usé, un soldat, tout en souriant :

« En fait, vous dégagez surtout une puissante détermination. Pouvez-vous m'en dire plus sur la raison de votre venue ? »

Vous jouez votre premier coup, déplaçant un garde, et répondez évasivement :

« Je cherche la tenancière de cette taverne. »

Elle hausse les épaules en soupirant. Est-ce en réaction à vos paroles ou à votre dernier coup ?

« Hélas, elle vit rarement ici. D'après les rumeurs, c'est une sorte de magicienne renégate, refusant de servir l'Empire. Hong Sho s'occupe des clients. »

Elle montre l'aubergiste d'un signe du menton.

Vous vous concentrez alors sur la partie. Les coups s'enchaînent rapidement. Vous peinez à comprendre la stratégie de votre adversaire. Vous perdez un chariot assez vite, pris dans une attaque double.

« Vous êtes douée. » remarquez-vous, les sourcils froncés.

Malgré la sympathie que vous inspire votre partenaire, le plaisir du jeu et la qualité honorable du vin, vous savez que vous ne pouvez guère vous permettre de vous attarder.

« Je dois poursuivre ma route. » finissez-vous par déclarer. « Je crois que vous allez gagner. Merci pour la partie. »

Vous faites mine de vous lever. La femme pose une main ferme sur votre bras.

« Une créature redoutable hante ces bois. Prenez garde. Vous feriez mieux de rester encore un peu. »

« Une créature ? »

« Un animal monstrueux qui rôde autour de moi depuis très longtemps. Ma mère est morte à cause d'elle. Je crois que mes pouvoirs l'attirent, à moins qu'il ne s'agisse d'autre chose... »

Vous vous rasseyez aussitôt.

« Vous êtes Ni Su Yin ! »

Elle vous regarde tristement.

« Oui... Ainsi, vous me connaissez ? »

« J'ai besoin de votre aide. »

Vous lui expliquez la raison de votre venue. Elle hoche la tête gravement.

« Je sais que des enchanteurs noirs se livrent à des rituels maudits partout dans le pays, depuis des dizaines d'années, et que cela coïncide avec la période de chaos que traverse l'Empire. Beaucoup de personnages de haut rang sont impliqués. Le défunt gouverneur Jintao, en particulier. »

Elle soupire.

« Ma mère en a été la victime, d'une manière ou d'une autre. Elle m'a appris beaucoup de choses avant de mourir. Je crois qu'elle savait qu'elle ne survivrait pas assez longtemps. Depuis j'essaie de faire ma part, mais je me sens bien seule et impuissante. »

Vous l'invitez à poursuivre.

« Les mandarins et les enchanteurs qui appartiennent à cette société secrète l'appellent la secte des lunes bleues. Son pouvoir s'étend progressivement sur l'Empire. Si vous voulez en apprendre davantage à son sujet, vous devriez peut-être vous rendre à Fu Shu. Il s'agit d'un bourg frontalier sur la rivière Niang, où transitent beaucoup de personnes étranges et de bien curieuses cargaisons. »

Vous la remerciez, savourant votre vin tout en réfléchissant. Elle vous dit soudain, se penchant et posant à nouveau la main sur votre bras :

« Écoutez, pourquoi ne passeriez-vous pas la nuit ici ? »

Vous avez un mouvement de recul :

« La nuit ? Je n'ai guère de temps. Je... »

Son visage se ferme devant votre défiance. Elle vide son verre.

« Partez, alors. »

Cochez le **code « Fu Shu »**.

Cochez le **code « Yin »**.

Rayez le code « taverne ».

Jeu en duel : si vous avez un **ruban bleu, donnez à votre adversaire le code XM-T ; sinon, donnez à votre adversaire le code WB-T. Demandez-lui de rayer ce code lorsqu'il fera son prochain choix de destination.**

Si vous souhaitez rester à la taverne et que vous avez le code **ruban bleu**, ajoutez 1 tour (*jeu en duel : mais ne comptez pas cela comme un déplacement*) et rendez-vous au [21](#).

Si vous souhaitez rester à la taverne et que vous n'avez pas le code ruban bleu, ajoutez 1 tour (*jeu en duel : mais ne comptez pas cela comme un déplacement*) et rendez-vous au [43](#).

Vous pouvez également gagner le bourg de Fu Shu, au [28](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **WB-NL**, (*après un éventuel lancer de dé*), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au [18](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **WB-L**, (*après un éventuel lancer de dé*), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au [19](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **XM-NL**, (*après un éventuel lancer de dé*), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au [46](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **XM-L**, (*après un éventuel lancer de dé*), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au [48](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **tombeau**, vous pouvez aller explorer une tombe, au [44](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **Kuwa**, vous pouvez prendre la direction du village, au [49](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **neiges** et que vous voulez aller au temple des montagnes, rendez-vous au [20](#) (+ 2 tours).



46

Où Wan Bi rencontre un vieil ami

Vous progressez rapidement sur le chemin du col. Votre cheval gravit sans difficulté les vastes pentes herbeuses constellées de fleurs, vous rapprochant peu à peu des pics grandioses lancés vers le ciel. Au bout d'un moment, le sentier devient plus tortueux, serpentant entre les éboulis, traversant de minuscules névés oubliés par l'hiver. Enfin, les trois lys se révèlent à vos yeux, au fond d'un cirque rocheux où une immense et majestueuse cascade se jette avec fracas dans l'ovale scintillant d'un petit lac. En arrivant, vous apercevez avec joie votre vieil ami debout au bord de l'étang, simplement occupé à contempler le paysage. Il vous accueille avec un sourire radieux.

« Wan Bi ! »

« Maître Chang ! » dites-vous avec affection, sincèrement ému.

« Cela fait combien de temps ? » demande le vieux moine dont le visage ridé mais serein brille sous le soleil.

« Plus d'une décennie, je crois bien. Mais dis-moi, n'as-tu pas dépassé les soixante printemps ? »

« Pas encore. Et quand bien même ? Si je ne poursuis pas mon existence, qui achèvera à ma place la peinture de ce paysage ? »

« Est-ce si important ? »

« Rien n'est important, mon ami. Et tout est important. Tu dois savoir cela à présent. »

Vous vous promenez un moment en compagnie de Chang, accompagnés par la rumeur ininterrompue de la grande cascade. L'air frais et des nuages de gouttelettes d'eau giflent votre visage, vous revigorant.

« Ne crois-tu pas que notre voix demeure singulière, même dans la vieillesse ? J'estime que l'impératrice a commis une erreur lorsqu'elle a établi l'âge fatidique, encore que je comprenne son dilemme. »

Vous penchant pour passer sous une branche épineuse, vous secouez la tête ne sachant que répondre.

« Ou bien a-t-elle été mal conseillée ? » reprend le moine peintre.

« Je ne sais pas. »

L'homme vous sourit et met une main sur votre épaule

« N'es-tu pas heureux de me revoir ? »

« Je le suis profondément. »

« Crois-tu que nous aurions pu deviser ainsi si j'avais été mort ? »

*

Assis sur une pierre, vous discutez encore un peu de tout et de rien avant que vous n'abordiez le sujet de votre venue. Étonnamment, Chang ne semble pas surpris :

« Je peux t'aider concernant la chasseuse de ce pays. »

« La chasseuse de la province de Tan ? »

« Oui, elle se nomme Xiao Meng. »

Vous hochez la tête : cette information vous donne déjà un pouvoir sur elle.

« Comment connais-tu son nom ? »

L'homme désigne le cirque au-dessus de lui et l'imposante cascade.

« Mon isolement n'est qu'apparent. En me retirant du monde, j'y suis entré bien plus profondément qu'aucun habitant des villes. »

Il passe une main sur son crâne presque chauve.

« Je parle avec tous les voyageurs qui traversent par ici. Même s'ils se font de plus en plus rares, ils ont toujours du respect et un peu de temps à consacrer à un vieux moine comme moi. »

Il observe le paysage un moment avant de se tourner vers vous, le regard grave :

« Je peux peut-être t'aider concernant le gouverneur Jintao. Peu de gens le savent, mais sa tombe n'est pas à Xi'an. Il voulait être enseveli au cœur de sa province, non loin des siens. Il s'est fait bâtir une sépulture secrète en pleine nature, près de la rivière Niang. Ce monstre a supprimé tous les hommes qui ont participé à sa construction ! L'un des assassins est venu par ici, cherchant la rédemption. Peut-être trouveras-tu quelque chose là-bas ? Maintenant, va ! Ne reste pas, chaque minute passée accroît le danger. »

Incapable de sourire à cet homme que vous êtes presque certain ne jamais revoir, vous le remerciez avec une émotion contenue et quittez les lieux.

Code « tombeau ».

Code « nom ».

Rayez le code « trois lys ».

Jeu en duel : demandez à votre adversaire de rayer le code « WB-NL » et de noter le code « WB-L ».

Vous vous pouvez vous rendre sur la tombe de Jintao, au [44](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **Fu-Shu**, vous pouvez gagner le bourg de Fu Shu, au [28](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **taverne**, vous pouvez prendre la route de l'auberge du soleil, au [45](#) (+ 2 tours).

Si vous avez le code **Kuwa**, vous pouvez prendre la direction du village, au [49](#) (+ 1 tour).

Si vous avez le code **neiges**, vous pouvez vous rendre au temple des montagnes, au [20](#) (+ 1 tour).



47

Où Wan Bi écoute un spectre

Vous prenez le miroir accroché à votre ceinture et observez les environs. Les maisons exsudent une tristesse résignée. Des ombres traînent sous les débris. Si longtemps après ? Des griffures zèbrent les portes, les volets, même les pierres, traces maintenant érodées, mais toujours visibles, peut-être encore plus effrayantes dans le reflet. Alors que vous passez un petit pont enjambant le torrent, regardant la surface polie, une figure apparaît soudain juste derrière vous. Un homme efflanqué aux vêtements en lambeaux, le visage en partie arraché, les yeux fous. Ses longs bras décharnés se tendent vers vous. Vous posez la main sur le pommeau de votre jian mais ne bougez pas. Malgré sa posture menaçante, l'esprit est incapable de vous attaquer matériellement.

Vous lui parlez à travers le miroir, d'une voix aussi douce que possible :

« Qui êtes-vous ? »

Le vieil homme émacié grimace, comme s'il allait parler. Pourtant aucun mot ne franchit ses lèvres bleuâtres.

« Qui êtes-vous ? Pourquoi avoir tué les habitants de ce village ? »

L'esprit finit par émettre des sons gutturaux qui ressemblent à des paroles. On aurait pu croire qu'il riait si sa bouche n'était pas un trou béant.

« Je... Ne... Suis... Pas... Ce... Qui... A... Tué. »

Il se penche en avant :

« Je... Suis... Ce... Qui... Est... Mort... »

Conscient de prendre un risque en provoquant aussi directement un spectre, protégé seulement par vos rapides incantations, vous insistez :

« Qui êtes-vous ? Qui a tué ? »

Le fantôme hurle à nouveau, mettant à l'épreuve votre défense magique. Puis il poursuit, sa voix réduite à une plainte :

« Mon... Village... Pu... Protéger... Monstre... Maudit... Nian... »

Vous sentez sa colère, sa tristesse vous glacer. Vous demandez, anxieux :

« La sorcière Zhou-Anh ? A-t-elle survécu ? »

L'esprit ne réagit pas, vous laissant un maigre espoir. Puis il secoue la tête sans s'arrêter, de gauche à droite, à s'en tordre son cou décharné :

« Tous... Morts... Tous... Et... Moi... Maudit... »

Vous vous écartez d'un pas, effrayé par l'agitation du spectre. Vous alliez partir quand vous sentez un imperceptible frôlement immatériel sur la peau de votre main. Le fantôme ne vous regarde plus. L'index pointé, il désigne une maison, la plus haute du village. Vous prenez la direction que l'esprit vous indique avec la certitude horrible qu'il vous suit pas à pas.

La porte, protégée par un parchemin à l'encre rouge, est intacte. Malgré cela, les murs se sont écroulés, ne laissant que des décombres. Vous fouillez les débris et trouvez des ossements. Il ne reste plus grand-chose d'autre dans les ruines. Apparemment, quelques pillards se sont aventurés jusque-là, bravant le spectre maudit. Vous ramassez une poupée de tissu abandonnée sur le sol. Les pillards n'en ont pas voulu. Qui prête attention aux jouets d'un enfant ?

Vous tressaillez, surpris à nouveau par l'horrible contact contre votre paume. Vous regardez dans le miroir. Comme vous le redoutiez, l'esprit vous a suivi. Ses yeux vides semblent presque humains. Le spectre se met à parler, vous faisant une nouvelle fois sursauter :

« Je... Me... Rappelle... L'enfant... Des... Fleurs... »

Ainsi les êtres demeurent, tourmentés par des souvenirs dorénavant inaccessibles. Peut-être est-ce là l'ultime malédiction de l'âge ? Devenir un fantôme alors que la vie quitte son corps, son être. Les esprits ne sont rien d'autre que la manifestation cruelle de ce principe inéluctable.

« Elle... Encore... Vivante... »

« Qui ? La sorcière du village ? »

« Sa... Fille... »

« Elle a survécu ? »

« Elle... Quitté... Kuwa... Longtemps... Avant... »

« Pour aller où ? »

« Taverne... Rivière... Niang... Jour... Revenue... Elle... »

Le spectre pousse une nouvelle plainte déchirante. Il finit :

« Elle... Pleurait. »

L'esprit demeure silencieux. Vous clignez des yeux, incapable de croire ce que vous voyez. De véritables larmes coulent de ses orbites vides, maculant de taches sombres le sol poussiéreux, juste derrière vous.

*

La taverne de la rivière Niang ? Peut-être l'esprit fait-il référence à l'auberge du soleil, la plus grande sur la route ? Avant de partir, vous utilisez une poudre magique afin de détruire entièrement la maison de la sorcière et d'attirer d'éventuels poursuivants. Puis, vous posez un piège non loin de l'entrée.

Choisissez lequel dans le tableau suivant et notez le code correspondant. Vous le donnerez à votre adversaire **lorsqu'il vous le demandera**.

Piège	Tourment	Douleur	Déchaînement
Coût en Qi	1 Qi	2 Qi	4 Qi
Effet	Dégâts de Jing Dégâts de Qi	Forts dégâts de Jing	Forts dégâts de Jing Forts dégâts de Qi
Code	K-Q1	K-Q2	K-Q4

Alors que vous alliez quitter le village, une horde de renards noirs surgit des taillis, bondissant sur vous. Vous levez la tête, surpris, et dégainez votre jian. Vous connaissez ces redoutables démons, capables de suivre longtemps leur proie. Inutile de fuir : vous devez les combattre. Considérez la meute de **renards noirs** comme un seul adversaire.

Voici le premier *segment* de ce combat. Vous allez devoir bless les renards noirs à quatre reprises (si vous avez le **code EK**, il suffit de les blesser à deux reprises).

Choisissez une **stratégie** et une **tactique défensive** puis consultez le tableau suivant.

Dé	SA					
	TDB, BB, AMA LB, AA, SC			TDA, BA LA, SB		
	AMB, AMC, MA, MB, MC, TDC, BC CMA, CMB, CMC, AB, AC, LC					
	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Défensif	Les renards vous griffent et mordent	Les renards vous griffent et mordent	Les renards vous griffent aux jambes	Les renards vous griffent aux jambes	Vous parvenez à échapper aux renards	Vous parvenez à échapper aux renards
Résultat	- 5 Jing - 1 Qi	- 4 Jing - 1 Qi	- 3 Jing	- 2 Jing	Aucune blessure	Aucune blessure
Stratégique	Les renards noirs résistent à vos attaques	Les renards noirs résistent à vos attaques	Le combat est équilibré	Le combat est équilibré	Vous prenez des risques pour l'emporter rapidement	Vous prenez des risques pour l'emporter rapidement
Résultat	- 2 jing	- 2 jing	- 2 jing vs 1 blessure adverse	- 1 jing vs 1 blessure adverse	2 blessures adverses	2 blessures adverses

Au bout d'un moment, il ne reste plus face à vous qu'un renard noir, un mâle, un peu plus gros que les autres. Ses yeux brillent d'une lueur surnaturelle. Vous lui lancez un poignard, mais l'attaque semble inefficace.

Voici le deuxième et dernier *segment* de ce combat. Vous allez devoir blessier le meneur des renards noirs à deux reprises. Choisissez une **tactique offensive** et une **tactique défensive** puis consultez le tableau suivant.

Dé	TDC, BC, AMA FB			TDA, BA		
	MA, MB, MC, AMB, AMC NA, NB, NC, FC, TOA, TOB, TOC, JA, JB, JC			TDB, BB FA		
	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
	Défensif	Le renard vous mord sauvagement	Le renard vous mord sauvagement	Le renard vous blesse à la main	Le renard vous blesse à la main	Le renard vous blesse au mollet
Résultat	- 3 Jing - 3 Qi	- 3 Jing - 3 Qi	- 2 Jing - 2 Qi	- 2 Jing - 2 Qi	- 1 Jing - 1 Qi	Aucune blessure
Offensif	La créature semble invulnérable	La créature semble invulnérable	La créature semble invulnérable	Votre attaque blesse le chef de meute	Votre attaque blesse le chef de meute	Votre attaque blesse le chef de meute
Résultat	Aucune blessure adverse	Aucune blessure adverse	Aucune blessure adverse	1 blessure adverse	1 blessure adverse	1 blessure adverse

Enfin débarrassé de vos ennemis, vous reprenez votre route.

Code « taverne ».

Jeu en duel : demandez à votre adversaire de rayer le code « WB-NK » et de noter le code « WB-K ».

Vous pouvez prendre la route de l'auberge du soleil, au **45** (+ 2 tours).

Si vous avez le code **Fu-Shu**, vous pouvez gagner le bourg de Fu Shu, au **28** (+ 2 tours).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **XM-NL**, (après un éventuel lancer de dé), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au **46** (+ 1 tour).

Si vous avez le code **trois lys** et le code **XM-L**, (après un éventuel lancer de dé), et que vous souhaitez vous rendre au col, allez au **48** (+ 1 tour).

Si vous avez le code **tombeau**, vous pouvez aller explorer une tombe, au **44** (+ 2 tours).

Si vous avez le code **neiges**, vous pouvez vous rendre au temple des montagnes, au **20** (+ 1 tour).



48

Où Wan Bi arrive trop tard aux trois lys

Vous progressez rapidement sur le chemin du col. Votre cheval gravit sans difficulté les vastes pentes herbeuses constellées de fleurs, vous rapprochant peu à peu des pics grandioses lancés vers le ciel. Au bout d'un moment, le sentier devient plus tortueux, serpentant entre les éboulis, traversant de minuscules névés oubliés par l'hiver. Enfin, les trois lys se révèlent à vos yeux, au fond d'un cirque rocheux où une immense et majestueuse cascade se jette avec fracas dans l'ovale scintillant d'un petit lac.

Lorsque vous atteignez la chute d'eau qui marque le passage du col, des brumes ont envahi les lieux. Dans une cabane à l'orée des bois, vous découvrez, bouleversé, le corps de votre Chang. Un message est accroché à la ceinture de sa tunique. Vous le lisez avec fureur.

« Wan Bi, votre ami m'a attaquée. Rendez-vous à la justice de l'impératrice et mettez fin à votre fuite insensée. »

Vous serrez le poing, ivre de colère. Vous vous souvenez des prouesses de Chang avec son bâton. La personne qui l'a tué, sans doute la chasseuse lancée à vos trousses, est assurément une redoutable combattante. Vous examinez les lieux et finissez par trouver quelques traces rougeâtres sur une feuille d'eucalyptus. Le sang de celle qui vous traque ? Vous récoltez le précieux fluide : il pourrait bien vous être utile plus tard !

Revenant à la cabane de l'ermite, vous admirez plusieurs de ses peintures puis lisez quelques-uns de ses parchemins. Votre ami n'était pas seulement un guerrier, mais aussi un calligraphe talentueux et un grand poète. Dans plusieurs de ses textes, vous notez la mention du temple des neiges, situé au nord du col des trois lys. Les moines de ces lieux sont réputés dans tout le pays pour leur clairvoyance et leur sagesse. Même s'il s'agit d'une exagération, pourquoi ne pas les interroger si à un moment vous vous retrouvez dans une impasse ?

Vous enterrez le corps de votre ami puis récitez une prière, avant de repartir, le cœur serré.

Code « sang ».

Code « neiges ».

Rayez le code « trois lys ».

Vous pouvez vous rendre au temple des montagnes, au [20](#) (+ 1 tour).

Si vous avez le code **Fu-Shu, vous pouvez gagner le bourg de Fu Shu, au [28](#) (+ 2 tours).**

Si vous avez le code **taverne, vous pouvez prendre la route de l'auberge du soleil, au [45](#) (+ 2 tours).**

Si vous avez le code **tombeau, vous pouvez aller explorer une tombe, au [44](#) (+ 2 tours).**

Si vous avez le code **Kuwa, vous pouvez prendre la direction du village, au [49](#) (+ 1 tour).**



Où l'on cherche des traces au milieu des ruines

Un large sentier quitte la route, serpentant entre les épineux à mesure que la pente s'accroît. Relativement sec, le chemin caillouteux et ombragé est agréable à parcourir. Par moment, vous coupez à travers le sous-bois. Vous pressez l'allure, car le temps joue à la fois pour vous et contre vous. Après une longue ascension pendant laquelle vous ne croisez que quelques animaux inoffensifs, au détour d'un éboulis, vous débouchez sur la vallée de Kuwa. Installé à flanc de montagne, le village se compose de quelques dizaines de maisons rassemblées autour du puissant torrent qui dévale des glaciers situés en amont. Plusieurs habitations sont en réalité de petits tulous de pierre blanche, des bâtiments communautaires en forme d'anneau regroupant de nombreuses familles. Presque aussitôt, vous remarquez que quelque chose sonne faux. À cette heure de la journée, peu avant le crépuscule, les fermiers devraient s'affairer, s'occuper des bêtes, rentrer chez eux, commencer les préparatifs de leur repas. Rien de tel en ces lieux abandonnés et dévastés. Pas âme qui vive ! Des décombres et le silence... seulement rythmé par le grondement régulier du torrent.

Voilà des mois, des années que personne ne vit ici !

La mémoire vous revient : le village de Kuwa a été le théâtre d'un massacre inexplicable voilà près de trente ans. Les habitants avaient été retrouvés morts. Vous essayez de vous souvenir d'autres détails sur cette histoire, mais en vain. Vous arpentez les rues, les chemins en pente, vous arrêtant devant chaque maison en ruines. Partout, les murs sont éventrés, les portes et les fenêtres arrachées. Kuwa semble avoir été ravagé par une tornade furieuse. Quelques talismans à l'encre délavée claquent dans le vent, encore attachés aux planches brisées. Soudain une terrible angoisse étreint votre cœur. Un cri inhumain déchire l'air glacé, couvrant le bruit du torrent, vous vrillant les oreilles, minant votre volonté. Vous dessinez en précipitation les symboles rituels de protection, mais avant que vous ayez pu achever, votre énergie vitale a été sévèrement affaiblie. Lancez un dé et consultez le tableau suivant afin de déterminer les dégâts reçus :

Dé	1	2	3	4	5	6
Perte	- 2 Qi	- 2 Qi	- 3 Qi	- 3 Qi	- 4 Qi	- 4 Qi
Perte (talisman de protection contre les morts)	- 1 Qi	- 1 Qi	- 1 Qi	- 2 Qi	- 2 Qi	- 2 Qi

Une fois à l'abri, vous reprenez votre souffle, luttant contre la nausée. Ce village n'est pas seulement désert, il est donc maudit !

Rayez le code « Kuwa ».

Rendez-vous au [17](#) si vous avez le code **WB-K, (après un éventuel lancer de dé).**

Rendez-vous au [31](#) si vous avez le code **WB-NK, (dans ce cas, n'oubliez pas de lancer le dé : si vous faites 1, 2 ou 3, notez le code **WB-K**, rayez le code **WB-NK** et allez au 17).**

Rendez-vous au [47](#) si vous avez le code **miroir.**

Rendez-vous au [40](#) dans tous les autres cas.

***Où Wan Bi tombe dans un piège***

Maudites ténèbres !

Voici plus d'une heure que vous marchez dans la forêt, piétinant dans la boue, trébuchant sur d'invisibles racines, les mains égratignées par les ronces. Les lucioles magiques qui vous guident vers le village de Zhi-Shen virevoltent infatigablement devant vous, semblant souligner votre lenteur.

Alors que vous songez à vous reposer, une chouette ulule, vous glaçant les sangs.

Sont-ils déjà là ?

Vous vous savez suivi, traqué, depuis que vous avez demandé à récupérer la lettre de votre père. Mais vous ignorez exactement par qui... ou par quoi. Des forces maléfiques sont à l'œuvre. Bien sûr, la sorcellerie ne vous effraie pas. Vous avez lutté contre des démons, convoqué l'esprit des morts. Pourtant, cette fois, vous sentez que vous ne pourrez pas rivaliser longtemps avec vos ennemis.

Une partie des explications doit se trouver là, dans le village natal de vos ancêtres. Votre père s'y est fait inhumer dans le petit cimetière, comme un simple paysan. Quel homme étrange il était ! Vous l'avez détesté pendant des années, révolté par les compromissions et les manières de cet austère mandarin. Vous le blâmiez pour les malheurs de votre famille, le décès prématuré de votre mère. Vous n'aviez que trente ans lorsqu'il avait été exécuté, pour trahison. Vous aviez refusé son testament. La lettre qu'il vous destinait, vous ne l'aviez jamais lue. À l'approche de la fin, de l'âge fatidique fixé par l'impératrice, vous avez été pris... de remords ? De doutes ? Vous vous êtes rendu à la Capitale et vous avez cherché à retrouver votre héritage. Le fonctionnaire qui vous l'a restitué est mort à présent... à cause de vous.

La lecture de la lettre ne vous a guère réconforté, même si elle éclaire d'un jour nouveau la prétendue trahison de votre père. Il avait découvert que le pouvoir qu'il servait cachait de terribles secrets. Sans preuve, sans idée précise sur la nature de la corruption qui sapait les fondements de l'Empire, le pauvre homme n'avait pu agir, malgré son influence, malgré son intelligence. Il en avait été empêché. Dans son ultime missive, il s'en remettait à vous, vous demandant d'élucider le mystère qu'il n'avait fait qu'effleurer... Voilà trente ans ! Vous serrez les poings de rage. Quel imbécile, quel jeune coq stupide avez-vous été de refuser ainsi son legs, et de fermer les yeux ! La lettre contenait un message codé indiquant que des indices plus précis se trouvaient « auprès de lui ».

Certainement dans son cercueil...

Vous voici donc proche de Zhi-Shen, prêt à tout pour vous racheter. Galvanisé par la proximité de votre but, vous reprenez votre progression, vous frayant difficilement un chemin entre les branchages. Les épines écorchent votre robe, éraflent votre peau. Enfin, là-bas, vous distinguez des lueurs, les yeux jaunes et rouges de quelques lanternes perçant l'immensité noirâtre !

Le village compte une centaine de maisons blotties au pied d'une petite colline herbeuse. Vous avancez prudemment jusqu'au mur le plus proche de l'orée de la forêt, alarmé par de fréquents cliquetis. Les lumières suspendues projettent des ombres mouvantes sur le sol boueux, les silhouettes de gardes patrouillant dans les rues ! Affublés d'une cuirasse sommaire, ils errent comme des fantômes, titubant de fatigue.

Les bandits se font de plus en plus nombreux sur les routes, et les phénomènes surnaturels se multiplient, comme s'ils se nourrissaient de l'époque, comme s'ils triomphaient peu à peu. En ces temps difficiles, quelques dizaines de sentinelles veillent sur chaque village de taille respectable. La proximité du monastère de Shin où réside le gouverneur de la province de Tan explique sans doute également cette présence armée... qui ne vous facilite pas la tâche.

Vous longez prudemment le muret jusqu'à la colline. Rampant lentement à travers les ronces, le visage fouetté par les fougères, la robe crottée de boue, vous finissez par atteindre le cimetière, alors que la pluie se remet à tomber. Entre des arbres aux troncs serrés, une clairière s'étend, loin des lanternes. Vous bénissez la superstition des villageois : aucun garde n'ose rester la nuit aux alentours des sépultures. Les pierres tombales, debout comme des enfants aux habits de couleur, alignés dans les herbes, s'étalent sur plusieurs rangées légèrement inclinées. La pluie a détrem pé le sol dont tous les cailloux ont été soigneusement enlevés, vous forçant à avancer lentement, vous enfonçant dans la terre collante, visqueuse, où vous peinez à chaque pas pour retirer votre pied. Honnissant les intempéries, vous finissez par ôter vos chaussures de cuir afin de ne pas les perdre. Il vous faut du temps pour déchiffrer chaque inscription, essuyant l'eau qui ruisselle sur votre visage, avant de retrouver la tombe de votre père.

Wan Ju, haut fonctionnaire à la cour de Sa Majesté l'empereur Qin, vice-gouverneur de la province de Tan, mort dans le déshonneur.

L'épithaphe, factuelle et implacable, vous laisse froid. Vous n'êtes pas venu pour vous apitoyer ni pour vous recueillir. Le travail de deuil est derrière vous, trente années derrière vous. La meilleure façon de servir la mémoire de votre père consiste donc à profaner son cadavre...

Malgré votre résolution, votre main tremble un peu lorsque vous commencez à creuser la terre à l'aide de votre petite pelle. La fatigue trouble votre vision. Vous écarterez à plusieurs reprises vos cheveux trempés de sueur et de pluie. Vos muscles vous font souffrir atrocement, mais vous parvenez enfin à exhumer le cercueil. À l'intérieur, vous êtes presque soulagé de découvrir un squelette. Vous redoutiez de revoir le visage de votre père. Seules quelques dents donnent encore une illusion de vie, comme la réminiscence d'une enfance égarée. À la pâle lueur des lucioles, vous sortez une petite fiole d'encre noire, un morceau de parchemin jauni ainsi qu'une longue plume grise. Sur le papier tâché de pluie, vous calligraphiez d'une main sûre le nom de votre père, puis plaquez le talisman sur le crâne afin d'apaiser l'esprit du mort.

Après une courte prière muette, vous entreprenez de fouiller le cercueil.

Vous trouvez facilement le peigne en argent orné de perruches que vous cherchiez, bizarrement attaché à un vieux document. Vous passez lentement le doigt sur la forme bombée des oiseaux à longue queue au milieu des branchages, ceux-là mêmes que vous aimiez caresser et regarder lorsque vous n'étiez pas encore un homme... Réfrénant les douloureux accès de nostalgie, vous reposez l'objet et déroulez le parchemin, faisant écran de votre corps pour le protéger de la pluie. L'écriture en partie érodée par le temps est à peine lisible. Votre pauvre père n'imaginait pas que vous mettriez trente ans avant de vous résoudre à suivre ses instructions !

« Mon fils,

Pardonne-moi toutes mes erreurs. J'ai fait ce que j'ai cru juste. Et je t'aime profondément.

Voilà longtemps que le comportement de certains seigneurs a attiré mon attention. Des dépenses étranges, des livraisons douteuses, quelque invouable trafic. Prétextant vouloir m'enrichir sans me plier aux lois, j'ai essayé de pactiser avec certains d'entre eux. Souillant délibérément ma réputation, j'ai pu accéder à leur intimité, sans jamais entamer leur défiance. J'en suis arrivé à une certitude : ils

s'adonnaient à des pratiques occultes ! Je pense qu'une organisation secrète s'est peu à peu étendue sur tout notre territoire, au nez et à la barbe de l'empereur. Mais dans quel but ? J'ai à présent la conviction que le gouverneur Jintao de la province de Tan appartient à cette sinistre secte. Quelle triste découverte ! »

Vous interrompez votre lecture, à la fois terriblement ému par les premières lignes et déçu par le contenu de la lettre. Jintao, ayant atteint l'âge fatidique de soixante ans, s'était donné la mort voilà de longues années. Les révélations de votre père, hélas, s'avèrent affreusement datées. Mais peut-être le seigneur actuel, Song, a-t-il poursuivi les manigances de son prédécesseur ?

« Je te laisse donc un indice et un conseil. Tout d'abord, un livre de comptes dérobé au gouverneur Jintao, preuve du trafic auquel il semble se livrer. Si tu peux démontrer son implication ou remonter la piste, alors tout espoir est permis. Quant à mon conseil, le voici : rends-toi dans le village de Kuwa, au-dessus de la vallée des brumes, à une demi-journée de marche de Zhi-Shen. Là-bas, contacte la sorcière Zou-Anh. Je l'ai sauvée d'une exécution il y a quelques années : elle a juré de m'aider. Elle pense découvrir bientôt à quelles pratiques abjectes se livrent les membres de la secte, peut-être pourras-tu en apprendre davantage.

Sois prudent !

Wan Ju »

Vous soupirez. Un livre de comptes presque illisible et le nom d'une sorcière probablement morte à présent. Vous voilà bien avancé ! Au moins avez-vous obtenu une explication à la déchéance apparente de votre père...

*

Maintenant, choisissez votre hexagramme (ou tirez-le au sort) : la première colonne correspond à une difficulté normale, la deuxième colonne à une difficulté légèrement augmentée.

	Hexagramme		Hexagramme
1	Remédier au corrompu	7	Délivrance
2	Élan créatif	8	Diminuer
3	S'entraîner au passage des ravins	9	Augmenter
4	Filet d'oiseleur (lumière)	10	Révolution
5	Lumière obscurcie (oiseau blessé)	11	Chaudron
6	Obstruction	12	Petit approuvoise

Une fois l'hexagramme déterminé, allez consulter votre feuille d'aventure (ou prenez un morceau de papier) et remplissez les cases correspondantes avec les codes (cryptiques) vous permettant ensuite de disputer les combats. N'hésitez pas à relire les règles chaque fois que nécessaire.

Si vous rejouez une nouvelle partie, il est possible et même conseillé de choisir un hexagramme différent afin de modifier légèrement l'expérience.

*

Alors que vous vous penchez à nouveau sur le cercueil, des grondements se font entendre non loin de vous. Aux aguets, vous scrutez la ligne des arbres sans rien distinguer. Maudite soit cette obscurité ! Des gardes ? Ou vos poursuivants qui vous auraient déjà rattrapé ?

Vous dégainez Shu'an, laissant la lame enchantée vibrer à l'appel du combat. Puis vous libérez quelques lucioles magiques pour éclairer les alentours. Votre sang se glace. La menace ne vient pas de

l'extérieur du cimetière. Tout autour de vous, des corps émergent de la terre. Pas des squelettes ou des cadavres décomposés, mais des silhouettes encore habillées, à la peau pâle, aux yeux cernés, vides, aux mains griffues. Vous remarquez immédiatement le sceau en papier jaune collé sur leur front gris. Des jiangshi ! Ces êtres ne sont pas des esprits, mais des zombies placés là par un puissant sorcier, un *daoshi*. Leur bouche s'ouvre en un affreux rictus, dévoilant des crocs acérés. Quelqu'un a disposé ces corps, dans l'attente de votre venue. Vous êtes tombé dans un piège !

Voici votre premier combat. Les quatre **jiangshi** qui vous encerclent sont de dangereux morts-vivants, capables de vous égorger de leurs griffes ou de sucer votre énergie vitale. Heureusement, les créatures maudites redoutent la lame magique de votre jian !

Voilà le premier *segment* de ce combat. Vous allez devoir blessier les jiangshi à deux reprises.

Choisissez une **tactique offensive** et une **tactique défensive** puis consultez le tableau suivant :

				TDA TOA, FA		
	BA, TDB, AMA TOB, FB, JA					
	TDC, AMB, AMC, BB, BC, MA, MB, MC TOC, NA, NB, NC, JB, JC, FC					
Dé	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Défensif	Un jiangshi vous mord sauvagement au cou	Un jiangshi vous lacère la joue	Un jiangshi vous frappe à la jambe	Un jiangshi vous griffe la main	Un jiangshi vous griffe la main	Vous parvenez à éviter les attaques
Résultat	- 4 Jing - 2 Qi	- 4 Jing	- 3 Jing	- 2 Jing	- 1 Jing	Aucune blessure
Offensif	Votre jian blesse un des jiangshi à la main	Votre jian blesse un des jiangshi à la jambe	Votre jian blesse un des jiangshi au bras	Vous blessez mortellement l'un des jiangshi au torse	Votre lame tournoie, transperce le cœur d'un jiangshi	Vous décapitez un jiangshi
Résultat	Aucune blessure adverse	Aucune blessure adverse	Aucune blessure adverse	1 blessure adverse	1 blessure adverse	1 blessure adverse

Vous parvenez enfin à vous débarrasser de deux de vos assaillants. Les deux autres bondissent avec rage. Vous les évitez aisément et plantez votre arme dans le dos du plus proche. Le dernier fond sur vous.

Voici le deuxième et ultime *segment* de ce combat. Vous allez devoir bless le jianghi à une reprise.

Choisissez une **tactique offensive** et une **tactique défensive** puis consultez le tableau suivant.

Dé	BA, AMA FA					
				AMB, BB, MA FB, FC, NA, NB, JA		
			AMC, TDA, BC, MB NC, TOA, TOB, JB			
	TDC, TDB, MC JC, TOC					
	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Défensif	Le jiangshi vous mord sauvagement au cou	Le jiangshi vous mord sauvagement au cou	Le jiangshi vous frappe à la jambe	Le jiangshi vous griffe la main	Le jiangshi vous rate	Le jiangshi vous rate
Résultat	- 4 Jing - 2 Qi	- 4 Jing - 2 Qi	- 3 Jing	- 2 Jing	Aucune blessure	Aucune blessure
Offensif	Vous manquez le jiangshi	Vous manquez le jiangshi	Vous manquez le jiangshi	Le jiangshi s'effondre, touché au cœur	Le jiangshi s'effondre, touché au cœur	Le jiangshi s'effondre, décapité
Résultat	Aucune blessure adverse	Aucune blessure adverse	Aucune blessure adverse	Fin du combat	Fin du combat	Fin du combat

Une fois le combat terminé, vous reprenez votre souffle. Vous soignez immédiatement vos blessures à l'aide d'un baume. Vous avez perdu la main ! Ces créatures étaient peu nombreuses. Jamais en d'autres temps elles n'auraient pu vous donner autant de fil à retordre. Vous secouez la tête. Inutile de ressasser le passé ni de vous lamenter sur votre faiblesse. Vous entendez des éclats de voix, apercevez des torches. Déjà, dans la lumière de l'aube naissante, les silhouettes en armes se hâtent sur le chemin, peut-être attirées par le bruit du combat.

Il vous est impossible d'affronter tous les gardes. Dépité, vous renoncez à combler la tombe de votre père. Après un dernier coup d'œil au cercueil ouvert, vous pataugez vers la protection des épais buissons. À couvert, vous rejoignez enfin un sentier plus solide qui contourne le village. Remettant vos chaussures, vous courez jusqu'à un bosquet. À l'abri derrière les arbres, vous observez les lumières danser, écoutez les cris des gardes, affolés par leur découverte.

Avant de quitter le Zhi-Shen, deux options s'offrent à vous.

Code « Kuwa ».

Code « XM-NL ».

Code « trois lys ».

