

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS
Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

L'Épée du Samourai



Défis Fantastiques

folio
junior

Mark Smith
et Jamie Thomson

L'Epée du Samouraï

Défis Fantastiques

Traduit de l'anglais par Pascale Jusforgues

Illustrations de Alan Langford

Gallimard

Sommaire

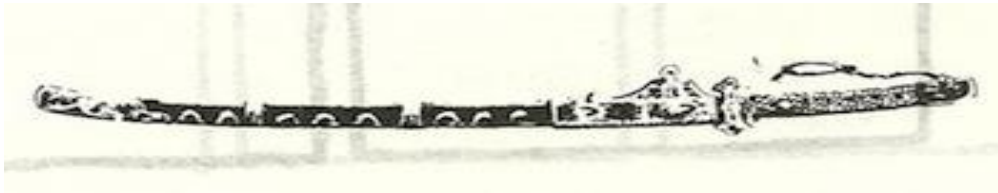
Comment combattre les créatures du Tochimim	9
Feuille d'Aventure	10
Habileté, Endurance et Chance	12
Combat	13
Combat avec plus d'une créature	14
Chance	15
Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance	17
Règles particulières	18
Kyujutsu	18
Iaijutsu	19
Karumijutsu	19
Ni-to-Kenjutsu	20
Honneur	20
A la recherche de la Dai-Katana	21
L'Epée du Samouraï	25

Comment combattre les créatures du Tochimin

Avant de vous lancer dans cette aventure, il vous faut d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. Vous partez muni de deux sabres et d'un sac contenant des Provisions (nourriture et boisson) pour le voyage. Vous êtes un Samouraï accompli et, afin de vous préparer à votre quête, vous vous êtes perfectionné dans le maniement du sabre et exercé avec acharnement à accroître votre endurance. Les dés vous permettront de mesurer les effets de cette préparation en déterminant les points dont vous disposerez au départ en matière

d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE**. En pages 10 et 11, vous trouverez une *Feuille d'Aventure* que vous utiliserez pour noter les détails d'une aventure. Vous pourrez inscrire dans les différentes cases vos points d'**HABILETE** et d'**ENDURANCE**.

Nous vous conseillons de noter vos points sur cette *Feuille d'Aventure* avec un crayon ou, mieux, de faire des photocopies de ces deux pages afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau.





FEUILLE D'AVENTURE

HABILETÉ

Total
de départ =

ENDURANCE

Total
de départ =

CHANCE

Total
de départ =

NOTES

HONNEUR

ETAT DE VOS PROVISIONS

DISCIPLINE SPECIALE

DETAIL DES COMBATS

Habileté =
Endurance =

Habileté =
Endurance =

Habileté =
Endurance =

Habileté =
Endurance =

Habileté =
Endurance =

Habileté =
Endurance =

Habileté =
Endurance =

Habileté =
Endurance =

Habileté =
Endurance =

Habileté =
Endurance =

Habileté =
Endurance =

Habileté =
Endurance =

Habileté, Endurance et Chance

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case **HABILETÉ** de la *Feuille d'Aventure*.

Lancez ensuite les deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case **ENDURANCE**.

I} Il existe également une case **CHANCE**. Lancez à nouveau un dé, ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case **CHANCE**.

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, les points d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE** changent constamment[^] cours de l'aventure. Vous devrez donc garder un compte exact de ces points et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres très petits dans les cases, ou d'avoir une gomme à portée de main. Mais n'effacez jamais vos points de départ. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE**, ce total n'excédera jamais vos points de départ, sauf en de très rares occasions qui vous seront alors signalées sur une page particulière. Vos points d'**HABILETÉ** reflètent votre art dans le maniement du sabre et votre adresse au combat en général ; plus ils sont élevés, mieux c'est ! Vos points d'**ENDURANCE** traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général ; plus vos points d'**ENDURANCE** sont élevés, plus vous serez capable de survivre longtemps. Avec vos points de **CHANCE**, vous saurez si vous êtes naturellement chanceux ou malchanceux. La chance et

la magie sont des réalités de la vie dans l'univers imaginaire que vous allez découvrir.

Combat

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toutes sortes. Tout d'abord, inscrivez les points d'**HABILETE** et d'**ENDURANCE** de la créature dans la première case vide du *Détail des Combats*, sur votre *Feuille d'Aventure*. Les points correspondant à chaque créature sont donnés dans le livre chaque fois que vous faites une rencontre.

Le combat se déroule alors ainsi :

1-Jetez les deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'**HABILETÉ** au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la Force d'Attaque de la créature.

2-Jetez les deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points d'**HABILETÉ**. Ce total représente votre Force d'Attaque.

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

4-Vous avez blessé la créature, vous diminuez donc de deux points son **ENDURANCE**. Vous pouvez éga-

lement vous servir de votre **CHANCE** pour lui faire plus de mal encore (voir page 15).

5-La créature vous a blessé ; vous ôtez alors deux points à votre **ENDURANCE**. Vous pouvez également faire usage de votre **CHANCE** (voir page 15).

6-Modifiez votre total d'**ENDURANCE** ou celui de la créature, selon le cas (faites de même pour vos points de **CHANCE** si vous y avez eu recours — voir page 15).

7-Commencez le deuxième Assaut (en reprenant les étapes de 1 à 6). Vous poursuivrez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce que vos points d'**ENDURANCE** ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).



Combat avec plus d'une créature

Il vous faudra parfois affronter plus d'une créature lors de certaines rencontres. Dans ce cas, chacune vous attaquera séparément à chaque Assaut, mais vous devrez choisir celle que vous voulez combattre. Menez ensuite la bataille selon le déroulement normal. Contre les autres adversaires, vous devrez déterminer votre Force d'Attaque de la façon habituelle, mais vous n'infligerez aucune blessure, même si votre Force d'Attaque est supérieure : vous n'aurez fait qu'esquiver un coup. En revanche, si votre Force d'Attaque est inférieure, vous serez blessé et vous perdrez donc 2 points d'**ENDURANCE**.

Chance

A plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de combats ou dans des situations qui font intervenir la chance ou la malchance (les détails vous seront donnés dans les pages correspondantes), vous aurez la possibilité de faire appel à votre **CHANCE** pour essayer de rendre une issue plus favorable. Mais attention ! l'usage de la **CHANCE** comporte de grands risques, et si vous êtes Malchanceux, les conséquences pourraient se révéler désastreuses.

Voici comment on peut se servir de la **CHANCE** : jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est égal ou inférieur à vos points de **CHANCE**, vous êtes Chanceux, et le résultat tournera en votre faveur. Si ce chiffre est supérieur à vos points de **CHANCE**, vous êtes Malchanceux, et vous serez pénalisé.

Cette règle s'intitule : *Tentez votre Chance*. Chaque fois que vous *Tenterez votre Chance*, il vous faudra ôter un point à votre total de **CHANCE**. Ainsi, vous vous rendrez bientôt compte que plus vous vous fierez à votre **CHANCE**, plus vous courrez de risques !

Utilisation de la Chance dans les Combats

A certaines pages du livre, il vous sera demandé de *Tenter votre Chance* et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez Chanceux ou Malchanceux. Lors des combats, cependant, vous pourrez toujours choisir d'utiliser votre **CHANCE**, soit pour infliger une blessure plus grave à l'adversaire que vous aurez touché, soit pour minimiser les effets de la blessure que vous aurez vous-même reçue.

Si vous venez de blesser une créature, vous pouvez *Tenter votre Chance* à la manière décrite plus haut. Si vous êtes Chanceux, vous avez infligé une blessure sérieuse et vous pouvez ôter 2 points de plus au total d'ENDURANCE de la créature. Si vous êtes Malchanceux, la blessure n'était qu'une simple écorchure, et vous devez rajouter 1 point au total d'ENDURANCE de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les 2 points correspondant à la blessure, vous n'aurez ôté que 1 seul point).

Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez *Tenter votre Chance* pour essayer d'en minimiser les effets. Si

vous êtes Chanceux, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors 1 point d'ENDURANCE (c'est-à-dire que vous ne perdrez, en définitive, que 1 point au lieu de 2). Si vous êtes Malchanceux, le coup que vous avez reçu était plus grave. Dans ce cas, enlevez encore 1 point à votre ENDURANCE. Rappelez-vous que vous devez soustraire 1 point de votre total de CHANCE chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.



Comment rétablir votre habileté, votre Endurance et votre Chance

Habileté

Vos points d'HABILETÉ ne changeront pas beaucoup au cours de votre aventure. A l'occasion, il peut vous être demandé d'augmenter ou de diminuer votre total d'HABILETÉ. Vos points d'HABILETÉ ne peuvent jamais excéder leur total de départ, sauf en «certaines circonstances qui vous seront alors précisées.

Endurance et Provisions

Vos points d'ENDURANCE changeront beaucoup au cours de votre aventure, en fonction des combats que vous aurez à livrer ou des tâches ardues qu'il vous faudra accomplir. Lorsque vous approcherez du but, votre niveau d'ENDURANCE sera peut-être dangereusement bas et les combats se révéleront alors pleins de risques, aussi, soyez prudent ! Votre sac contient suffisamment de Provisions pour dix repas. Vous n'avez droit de prendre qu'un seul repas à la fois,

et au moment où vous le désirez, excepté lors d'une bataille. Un repas vous rend 4 points d'ENDURANCE. Quand vous prenez un repas, ajoutez 4 points à votre ENDURANCE et enlevez-en 1 à vos Provisions. Une case réservée à l'État de vos Provisions figure sur votre *Feuille d'Aventure* pour vous permettre de noter où en sont vos vivres. Rappelez-vous que vous avez un long chemin à parcourir, aussi, sachez utiliser vos Provisions raisonnablement !

Souvenez-vous également que vos points d'ENDURANCE ne peuvent pas excéder leur niveau de départ, sauf si cela vous est spécifiquement indiqué au cours de l'aventure.

Chance

Vos points de CHANCE augmentent au cours de l'aventure lorsque vous êtes particulièrement Chanceux. Les détails vous seront donnés au long des pages. Rappelez-vous que, comme pour l'ENDURANCE et l'HABILETÉ, vos points de CHANCE ne peuvent excéder leur total de départ que si vous recevez des instructions spécifiques à ce sujet.

Règles particulières

En tant que Samouraï, vous êtes passé maître dans l'une des quatre disciplines décrites ci-dessous. Au cours de l'aventure, il vous sera précisé, en temps voulu, d'utiliser la discipline dans laquelle vous excellez ou de prendre en considération les effets de cette discipline sur le déroulement d'un combat. Choisissez *une* des disciplines suivantes :

Kyujutsu (Tir à l'Arc)

Cette discipline vous permet d'ajouter un arc à votre équipement de Samouraï, ainsi qu'un jeu de 12 flèches de différentes sortes : trois flèches en bois de saule (infligeant à l'adversaire une perte de 2 points d'ENDURANCE), trois flèches-harpons (infligeant une perte de 3 points d'ENDURANCE), trois flèches perforantes (indispensables pour lutter contre certains adversaires et infligeant une perte de 2 points d'ENDURANCE) et trois flèches hurleuses (ne faisant perdre qu'un point d'ENDURANCE, mais produisant un sifflement effrayant). Vous devrez tenir le compte exact de vos flèches sur votre *Feuille d'Aventure*. Lorsqu'on vous demandera de tirer une flèche, choisissez le type de flèche que vous désirez utiliser, puis rayez-la de la liste. Vous aurez parfois la possibilité de récupérer les flèches que vous aurez tirées, ou de vous en procurer d'autres (cela sera précisé le cas échéant). Pour savoir si vous avez atteint votre cible, jetez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur à votre HABILETE, vous avez touché votre adversaire; déduisez alors le nombre

de points d'ENDURANCE correspondant au type de la flèche utilisée.

Iaijutsu (Art de dégainer le sabre et de frapper dans le même mouvement)

Cette discipline vous permet de dégainer votre sabre et de porter un coup avec une rapidité fulgurante. Cela signifie que vous blesserez automatiquement votre ennemi, quel que soit son niveau d'HABILITÉ. Votre victime perdra 3 points d'ENDURANCE à cette occasion, mais vous ne pourrez utiliser cette technique que lors du premier Assaut d'un combat.

Karumijutsu (Saut Acrobatique)

Cette discipline vous permet d'effectuer des bonds prodigieux avec une adresse et une facilité déconcertantes. Vous serez informé des occasions où vous pourrez pratiquer cet art au cours de l'aventure.

Ni-to-Kenjutsu

A la différence de l'escrime occidentale, l'escrime orientale se pratique avec un sabre que l'on manie à deux mains. C'est une escrime de taille et non de pointe, telle qu'on l'exerce à l'épée. Néanmoins, la maîtrise du Ni-to-Kenjutsu permet de se battre simultanément avec deux sabres : un katana (sabre long) et un wakizashi (sabre court). Grâce à cette discipline, si vous attaquez un adversaire et que vous obteniez 9 (ou plus) aux dés, vous aurez la possibilité d'enchaîner immédiatement sur une autre attaque, avant même que votre ennemi n'ait le temps de riposter (si vous obtenez 9 — ou plus — lors

de cette seconde attaque, vous n'aurez toutefois pas le droit de passer à une troisième attaque !).



Honneur

En tant que Samouraï du Shogun, l'Honneur est pour vous une vertu primordiale. Vous commencez votre aventure avec 3 points d'Honneur. Certains actes vous permettront d'augmenter votre Honneur, d'autres le réduiront. De plus, votre Honneur aura une influence sur le déroulement des événements ; selon son niveau, vous serez à même d'entreprendre ou non certaines actions. Si votre Honneur se trouve réduit à 0 au cours de votre mission, rendez-vous immédiatement au 99, et cela quels que soient les événements en cours.

A la recherche de la Dai-Katana

L'empire du Titan se compose de trois continents principaux : l'Allansia, le Balkabad et le Khâl. C'est sur la côte est du Khâl que s'étend le Tochimín ; cet état, bordé d'un côté par la mer et de l'autre par les montagnes, se trouve complètement isolé du reste du continent. Le Tochimín a pour capitale Konichi et est gouverné par le Shogun Kihei Hasekawa. Vous êtes un jeune Samouraï et vous avez fidèlement suivi l'enseignement du Bushido, la Voie du Guerrier, ainsi que le Kenjutsu, la Voie du Sabre. Au Tochimín, nombreux sont ceux qui vous considèrent comme le sujet le plus habile et le plus valeureux de toute la garde du Shogun. Cela vous a valu le titre de « Senseï », ou Maître du Sabre. Un jour, le Shogun vous convoque et vous informe d'une terrible nouvelle :

— Le Tochimín court un grand danger ! Je suis en train de perdre peu à peu le contrôle du pays, car certains seigneurs cherchent à se détacher de mon royaume afin de former des états indépendants ; ceux qui ont rompu l'alliance complotent déjà contre moi. Par ailleurs, des hordes de bandits parcourent le pays en toute liberté et les envahisseurs barbares, connaissant notre faiblesse et notre isolement, ont déjà fait une incursion à nos frontières. Pourquoi en sommes-nous arrivés à cette dramatique situation ? Eh bien, tout simplement parce que la Dai-Katana, la grande Épée connue sous le nom de Mort Joyeuse, m'a été dérobée !

Mort Joyeuse est une arme magique, réputée pour conférer de grands pouvoirs à son possesseur. On dit qu'elle est l'âme du Tochimin.

— Celui qui brandira Mort Joyeuse et saura en percer le secret pourra s'emparer du pays, continue le Shogun. Plusieurs seigneurs savent que je n'ai plus le droit de gouverner sans cette épée. Certains d'entre eux cherchent à s'en emparer pour eux-mêmes, mais d'autres ont déjà fait serment d'allégeance à celui qui la détient abusivement. En l'occurrence, le détenteur en question ne pourrait être pire : il s'agit d'Ikiru, Maître des Ombres ; un chien sans âme qui se tapit au fin fond des montagnes, dans un repaire connu sous le nom d'Onikaru : le Gouffre des Démons. Maintenant que l'Épée est en sa possession, les Bakemono-Sho et les Shikomes — deux races de guerriers sans foi ni loi — sont en train de se rassembler sous sa bannière. Je sais également qu'il a convoqué les Shuras, de redoutables guerriers-fantômes qui se cachent au plus profond du Gouffre, afin d'obtenir leur aide. Bientôt, s'il découvre le secret de l'Épée, Ikiru envahira notre beau pays, royaume de la douceur de vivre et des cerisiers en fleurs. Tu es animé du Senki, l'esprit de guerre, et c'est à toi, mon Senseï, que je confie cette mission : va à Onikaru, emporte la victoire sur Ikiru et rap- porte-moi Mort Joyeuse. Cela sera loin d'être facile, car pour vaincre Ikiru et anéantir ses alliés sortis tout droit de Fenfer, il te faudra découvrir le secret de Mort Joyeuse. Je ne puis te le révéler moi-même, car il est écrit que celui qui dévoilera le mystère de son plein gré sera damné pour l'éternité, et Mort Joyeuse disparaîtrait à tout jamais du monde des hommes. Tu devras donc résoudre seul cette énigme. Je prierai les dieux pour

qu'ils accordent le succès à ton entreprise et je m'adresserai tout particulièrement à Hotei, dieu de la Chance ! A présent, prends ceci : c'est le Sceau du Shogun, qui te permettra de traverser, sain et sauf, les régions qui me sont encore fidèles et loyales. Rendez-vous au [1](#).





1

Peu avant votre départ, vous rassemblez vos armes : votre katana (un long sabre) et votre wakizashi (un sabre court), puis vous revêtez votre armure et vous prenez soin d'emporter quelques Provisions. Les gardes du Shogun vous saluent avec respect lorsque vous franchissez les portes de la ville. Vous vous engagez ensuite sur la route du nord. Après avoir traversé les riantes contrées qui entourent la capitale, vous parvenez à un croisement. Désirez-vous aller vers l'ouest, puis au nord, en direction de la forêt des Ombres, du pont de Hagakure et ensuite vers les monts Shios'ii (rendez-vous au [10](#)), ou bien préférez-vous vous diriger vers l'est, en passant par les marais de Mizokumo, pour atteindre ensuite la montagne (rendez-vous dans ce cas au [29](#)) ?

2

— A présent, mortel, écoute la première énigme :

*Dans une forteresse sans porte ni fenêtre, Aux murs
de marbre blanc comme neige, Tapissés d'une peau
douce comme la soie, Au milieu d'une fontaine d'eau
pure comme le cristal,*

Une pomme d'or, soudain, apparaît.

De quoi s'agit-il donc ?

Sur ces mots, le Tatsu vous contemple avidement, savourant à l'avance votre échec. Lorsque vous penserez avoir trouvé la bonne réponse, prenez les lettres la composant (ne comptez pas les articles), puis convertissez-les selon le rang qu'elles occupent dans l'alphabet (1 pour A, 2 pour B, 3 pour C, etc.).

Additionnez ensuite les chiffres obtenus et rendez- vous au paragraphe correspondant. Par exemple, si vous décidez de répondre « le feu » (ce qui n'est évidemment pas la bonne réponse !), rendez-vous au [32](#). En effet :

FEU

$$6 + 5 + 21 = 32$$

Si le numéro de paragraphe que vous trouvez est inexact, la suite n'aura aucun sens ; dans ce cas, rendez-vous au [26](#).

3

Les yeux jaunes du monstre le plus proche s'animent soudain d'une lueur d'intelligence quand vous vous inclinez en signe de rémission. La créature s'empare alors de votre sabre sans que vous opposiez la moindre résistance, car vous savez pertinemment qu'il vous reste votre wakizashi. Néanmoins, le katana était l'arme dans laquelle vous étiez le plus habile ; déduisez 1 point de votre total d'**HABILETÉ** jusqu'à ce que vous trouviez un autre katana, ou bien Mort Joyeuse elle-même. Apparemment satisfaite de son acquisition, la créature vous fait signe de passer le gué. Rendez-vous au [245](#).

4

Vous dévalez l'escalier aussi vite que vous le pouvez. Derrière vous, vous entendez les gardes lancés à votre poursuite, mais leurs pas s'arrêtent brusquement en haut des marches. L'écho d'une voix accompagnée d'un rire moqueur vous parvient par la cage d'escalier :

— Encore un que nous ne reverrons jamais ! Le Mukade s'en occupera, ha, ha, ha !... Malgré cette sinistre prédiction, vous repartez en courant ; puisqu'il

vous est impossible de rebrousser chemin, autant affronter ce que le sort vous réserve. Tout en bas des marches, un souterrain sombre et suintant d'humidité s'enfonce dans les ténèbres. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [16](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [38](#).

5

Intrigué par ce qui a pu causer la mort du vieux charbonnier, vous contournez le village avec circonspection, mais tout semble normal et paisible. La nuit va bientôt tomber et les paysans rentrent des champs, fourbus de leur journée de labeur. Sur la petite place du village, les anciens sont rassemblés devant la maison du chef. Si vous voulez aller demander l'hospitalité aux paysans, rendez-vous au [71](#). Si vous préférez vous joindre au groupe des vieux villageois, rendez-vous au [319](#).

6

C'est pour vous un jeu d'enfant que de vous cacher dans la paille sans que le conducteur s'en aperçoive. Peu après, vous entendez le garde s'adresser à lui, et les grandes portes de chêne commencent à s'ouvrir en gémissant. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [14](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [28](#).

7

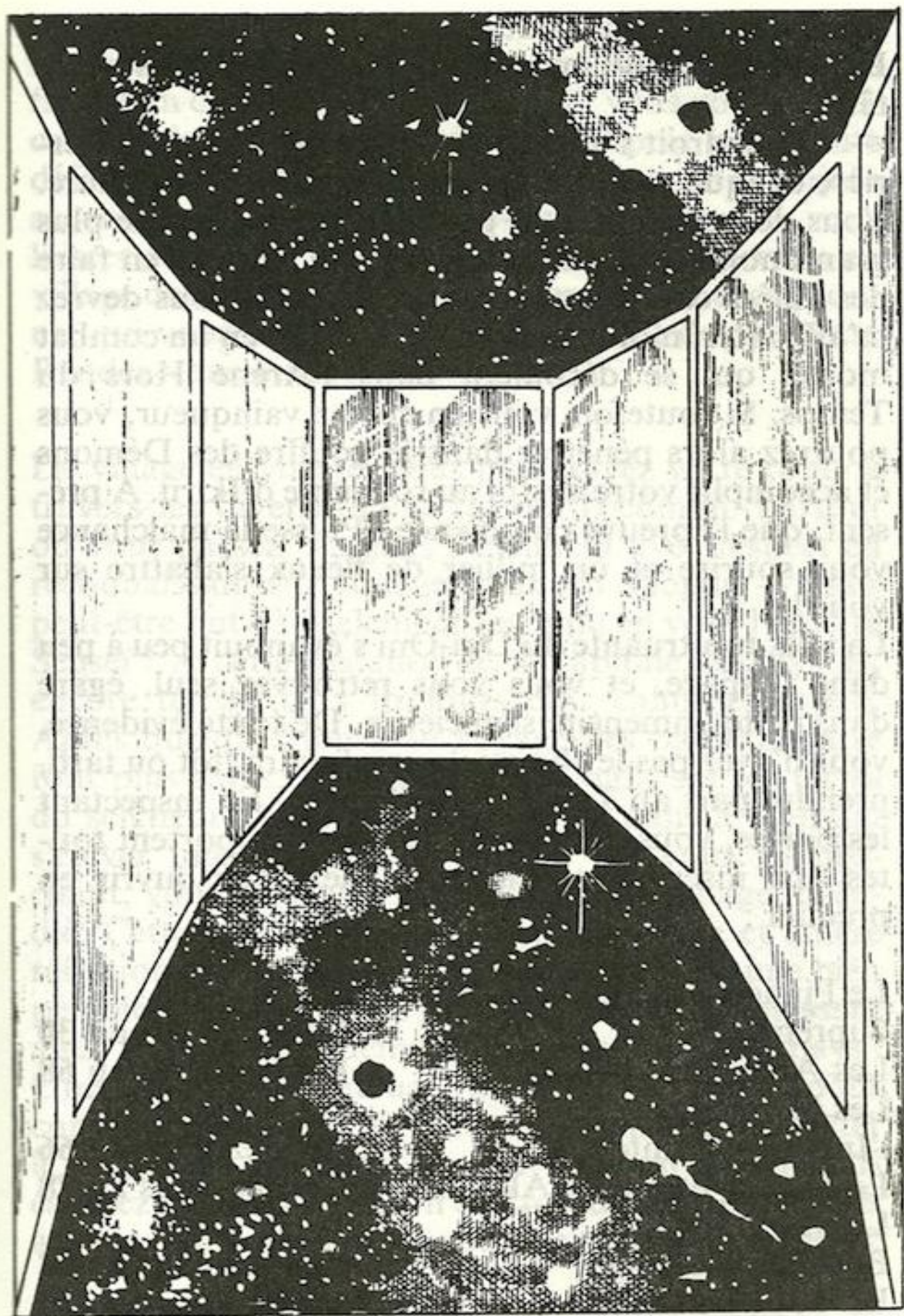
Vous protégeant la tête de votre wakizashi, vous reculez prestement en recevant une pluie de brandons enflammés. Malheureusement pour vous, une flammèche vient s'immiscer sous l'agrafe de votre armure et vous êtes gravement brûlé (vous perdez 2

points d'**ENDURANCE** . En poussant un cri de douleur mêlé de rage, vous passez à l'offensive et vous décapitez votre agresseur d'un coup net et précis. Vous vous préparez ensuite à attaquer ses compagnons, mais ces derniers se dispersent précipitamment et courent se réfugier au fond des bois. Après avoir rapidement éteint les dernières flammes menaçantes, vous reprenez votre chemin. Vous avez vaillamment défendu l'honneur du Shogun lors de cet affrontement, et vous pouvez par conséquent ajouter 1 point à votre propre Honneur. Rendez-vous au [195](#).

8

Alors que vous escaladez lentement le flanc de la montagne, une curieuse sensation, comme un picotement au cerveau, vous fait arrêter net. En levant les yeux, vous voyez soudain un être impressionnant se dresser devant vous. C'est une créature d'apparence humaine, grande, musclée, revêtue d'une somptueuse armure d'or et d'argent. Son visage est beau, les traits en sont purs et fins, mais c'est l'image même de la beauté du diable. Dans ses yeux brille une flamme violette et il se dégage de tout son être une puissance et une malveillance insignes. Vous êtes en présence d'un Dai-Oni, ou Grand Démon.

— Ainsi donc, mortel, vous voulez pénétrer au royaume d'Ikiru, Maître des Ombres ? demande l'être d'une voix forte et puissante. Pour y parvenir, il vous faudra tout d'abord me vaincre au Tournoi de l'Espace.



8 Vous êtes dans le Centre de l'Univers !

Sur ces mots, le Dai-Oni disparaît brusquement dans un tonnerre de rires moqueurs et cruels. Un étrange phénomène se produit alors : vous vous retrouvez subitement dans l'espace ! Des myriades d'étoiles s'étendent à perte de vue, et la tête vous tourne à contempler cette immensité sans fin. Vous avez l'impression d'être à la limite de la folie. Lorsque vous reprenez vos esprits, vous constatez que vous êtes entouré de huit portes s'ouvrant sur chaque panneau d'une pièce octogonale ; le sol et le plafond, quant à eux, sont complètement transparents. La voix du Dai-Oni retentit à nouveau dans votre tête.

— Cet endroit s'appelle le Centre des Univers. Derrière chaque porte se trouve une puissante créature. Vous devrez essayer de gagner à votre cause le plus grand nombre de ces créatures afin de vous en faire des alliées car, lorsque vous serez prêt, vous devrez m'affronter, moi et mes propres alliés, en un combat mortel qui se déroulera dans l'Arène Hors du Temps. Si toutefois vous en sortez vainqueur, vous pourrez alors pénétrer dans le gouffre des Démons et accomplir votre destin au royaume d'Ikiru. A présent, que l'épreuve commence ! Puisse la malchance vous sourire et un millier de fléaux s'abattre sur vous !

La voix tonitruante du Dai-Oni s'évanouit peu à peu dans l'espace, et vous vous retrouvez seul, égaré dans cette immensité silencieuse. De toute évidence, vous n'avez pas le choix : il vous faudra, tôt ou tard, prendre part au Tournoi de l'Espace. En inspectant les portes, vous remarquez qu'elles comportent toutes une inscription. Laquelle allez-vous ouvrir en premier :

-Le Pinacle

des Hauteurs Suprêmes ?	Rendez-vous au 30
-Les-Anciennes plaines ?	Rendez-vous au 68
-Les Moniagnes-de l'Ineffable Sainteté ?	Rendez-vous au 66
le Désert-Eterne d akhon?	Rendez-vous au 78
- Le Marécage du Bourbier Originel ?	Rendez-vous au 98
-La Tour Eternelle ?	Rendez-vous au 110
-La Forêt Enchantée ?	Rendez-vous au 126
-L'Arène Hors du Temps ?	rendez-vous au 138

9

Battant rageusement l'air de vos bras, vous vous frayez un chemin hors du village et vous vous enfoncez rapidement dans les ténèbres. Après la cuisante défaite que vous venez de leur infliger, les quelques survivants parmi les Rokuro-Kubi décident de vous laisser aller sans plus insister. Vous avez survécu au village des Morts Vivants, c'est un exploit exceptionnel qui vous permet de gagner **1** point de **CHANCE**. Rendez-vous au [397](#).

10

De village en village, vous poursuivez votre route à travers les diverses contrées du Tochimín. Partout où vous passez, les gens s'inclinent avec respect en reconnaissant sur vous le sceau du Shogun — mais peut-être ont-ils également reconnu en vous l'illustre Senseï ? A cette distance de la capitale, le pays est encore tel qu'il l'a toujours été : calme et serein. Après quelques jours de voyage, les habitations se font plus rares. Vous êtes maintenant sur les terres du seigneur Tsietsin et vous voyez dans le lointain s'élever une

colonne de fumée. En vous rapprochant, vous constatez qu'il s'agit d'un village incendié. Cette vision éveille en vous une triste et amère réflexion : le Tochimin est décidément dans une bien pénible situation pour que des brigands puissent ainsi frapper impunément au cœur même du pays ! Une piste poussiéreuse part de la route pour conduire au village. Si vous souhaitez aller inspecter le village de plus près, rendez-vous au [34](#). Si vous estimez que votre mission est trop urgente pour vous arrêter, poursuivez votre route et rendez-vous au [24](#).

11

Prétextant avoir oublié votre équipement à la sortie du village, vous annoncez aux anciens que vous devez vous absenter, mais que vous reviendrez dans un instant. Les vieillards semblent contrariés de vous voir partir ; ils insistent pour vous retenir, à tel point qu'il vous faut les repousser et vous démener comme un beau diable pour parvenir à leur échapper. Vous vous faufilez prestement derrière les maisons basses afin d'échapper à leurs regards inquisiteurs et, une fois hors de vue, vous vous dirigez furtivement vers l'enceinte du village. Rendez- vous au [15](#).

12

— Ainsi, s'exclame le Tatsu d'une voix tonitruante, tu as réussi à tenir bon jusqu'au Tournoi de l'Espace ! Je te félicite d'un tel exploit, mortel, et j'ai décidé de t'aider à combattre le Dai-Oni, car je souhaite moi aussi la défaite d'Ikiru, Maître des Ombres. Lorsque tu franchiras la porte de l'Arène Hors du Temps, je serai donc là pour me battre à tes côtés.

Sur ces mots, le Tatsu s'évanouit dans les airs. Il ne vous reste plus maintenant qu'à retourner au Centre des Univers en passant par la porte qui se trouve derrière vous. N'oubliez pas de noter que vous avez gagné le Tatsu à votre cause, avant de revenir au [8](#) pour y choisir une nouvelle option.

13

Trois des monstres écailleux passent soudain à l'offensive et se précipitent sur vous toutes griffes dehors. Affrontez-les l'un après l'autre :

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier KAPPA	8	14
Deuxième KAPPA	8	12
Troisième KAPPA	7	13

Si vous réduisez le total d'**ENDURANCE** d'un des trois Kappas à 4 ou moins, rendez-vous au [31](#).

14

Le conducteur se dirige vers les écuries pour y garer sa charrette, puis il s'éloigne à pas lourds, marmonnant dans sa barbe qu'il se sent la gorge sèche après cette longue journée de labeur. Après son départ, vous vous glissez rapidement hors de votre cachette et vous inspectez les alentours. Au bout de la grande cour carrée se dresse un édifice en pierre orné de pignons finement sculptés et surmonté d'un toit en pagode. Il s'agit vraisemblablement du palais du seigneur Tsietsin. En continuant votre observation, vous remarquez que les portes de cette riche demeure sont flanquées de deux gardes qui retiennent immédiatement toute votre

attention. Ce sont des Shikomes, d'abominables humanoïdes, poilus comme des singes, pourvus de griffes acérées et affligés d'un gros groin épaté. Ils portent des cuirasses sales et déchirées — de mauvaises imitations de tenue de samouraï — mais leurs armes, en revanche, semblent en parfait état. La présence de telles créatures en ces lieux prouve évidemment que Tsietsin s'est allié à Ikiru, Maître des Ombres. Tsietsin devant être dans son palais en ce moment, il est primordial de vous débarrasser de lui avant toute chose.

Vous attendez que la nuit tombe avant d'entrer en action. Si vous maîtrisez l'art du Kyujutsu, vous pouvez tenter de supprimer les deux Shikomes en leur portant à chacun un seul coup mortel (rendez-vous au [46](#)). Si vous ne désirez pas avoir recours à cette méthode, ou si vous ne le pouvez pas, vous pouvez essayer de vous approcher furtivement afin de les attaquer par surprise (rendez-vous au [64](#)) ou encore, avancer ouvertement vers eux et prétendre que vous avez un message important pour le seigneur Tsietsin (rendez-vous au [84](#)). Si vous le préférez, vous pouvez marcher d'un pas décidé vers le palais et passer d'un air autoritaire, comme si les gardes n'existaient pas (rendez-vous, dans ce cas, au [100](#)).

15

Vous sortez à l'autre bout du village, à l'opposé du chemin que vous aviez pris pour y entrer. Personne ne semble avoir remarqué votre fuite, et vous en éprouvez un vif soulagement : il y avait décidément quelque chose d'inquiétant chez ces villageois... Mais soudain, à votre grande stupéfaction, vous apercevez le vieux charbonnier que vous aviez rencontré de l'autre côté du

village. Vous l'avez laissé pour mort, il n'y a pas si longtemps, et le voilà maintenant qui vous observe en grimaçant derrière un mur ! N'en croyant pas vos yeux, vous faites un pas en avant, mais vous vous arrêtez net en voyant soudain la tête de l'homme se détacher de son corps et se mettre à planer dans les airs ! Vous poussez un cri d'effroi en comprenant qu'il s'agit d'un Rokuro-Kubi, un mort vivant dont la tête se détache la nuit venue, afin d'aller chasser. Vous sentez une salive brûlante vous éclabousser le visage lorsque la tête passe en crachant et sifflant au-dessus de vous. La douleur provoquée par ce poison corrosif est atroce ; vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Le Rokuro-Kubi continue à tourner au-dessus de votre tête et vous devez l'affronter en un combat mortel :

ROKURO-KUBI HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8
Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [153](#).

16

Il se produit un craquement assourdissant et une lourde herse en fer rouillé s'abat brutalement dans votre dos, à quelques centimètres de l'endroit où vous étiez un instant auparavant ! Il vous est désormais impossible de rebrousser chemin, aussi vous hâtez-vous de continuer à avancer. Une odeur fétide vous frappe les narines et vous voyez briller, devant vous, une lumière blafarde. Rendez-vous au [50](#).

17

Il vous faut trois jours entiers pour traverser les étendues sauvages et désolées qui vous séparent du marais des Brouillards. Au cours de ce voyage, vous

prenez à peine le temps de vous reposer, ne vous accordant que de brèves haltes afin de ne pas être surpris en terrain découvert par les cavaliers samourais au service d'Ikiru. Quand vous atteignez enfin le marais des Brouillards, l'air semble s'être anormalement rafraîchi, mais vous vous consolez en pensant que cet itinéraire peu recommandé vous permettra d'atteindre le cœur du royaume d'Ikiru avant même que celui-ci n'ait eu vent de votre intrusion. Peu après, une route pavée vous conduit plein nord vers le delta, ce qui vous arrange parfaitement. La route court sur une longue chaussée surélevée, entourée de part et d'autre par des lacs et des marécages. Au fur et à mesure que vous progressez, le brouillard s'épaissit et, bientôt, vous n'y voyez plus qu'à quelques pas devant vous. Finalement, vous arrivez à un croisement. La route pavée s'enfonce dans le brouillard en obliquant vers le nord-est, et un sentier en terre battue part vers le nord, en direction du puits des Ames, ainsi que l'indique un panneau fléché sur le bord du chemin. Par ailleurs, une autre digue s'avance, à l'ouest, vers un lac nappé de brume. Si vous possédez une carte indiquant la route de la Pagode Écarlate, rendez-vous au [107](#). Si vous n'en avez pas, vous pouvez choisir d'aller soit vers le nord (rendez-vous au [285](#)), soit vers l'ouest (rendez-vous au [125](#)), ou bien vers le nord-est (rendez-vous au [249](#)).



Vous montez l'escalier quatre à quatre et vous débouchez dans une petite salle de garde. Le seul homme qui s'y trouve vous regarde avec une surprise non dissimulée, et vous profitez de sa stupéfaction pour filer comme une flèche sous ses yeux et vous engager dans les longs couloirs du palais. Mais l'alarme a été donnée ! Pendant un moment, vous offrez une belle course poursuite aux gardes, mais il est impossible de s'échapper de la forteresse de Tsietsin avec tant d'hommes sur vos talons. Vous vous faites finalement capturer et, après une résistance héroïque mais hélas ! de courte durée —, vous êtes finalement écrasé sous le nombre de vos adversaires et sauvagement mis en pièces.

19

Le pouvoir du sabre noir incrusté de runes épuise peu à peu vos forces vitales : vous perdez 1 point d'**HABILETÉ** et 1 point de **CHANCE**. Retournez au [199](#) et poursuivez le combat.

20

Le geôlier s'approche de vous en grommelant d'un air ennuyé. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [282](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [296](#).

21

La flèche fend l'air en filant droit vers la poitrine d'un des deux monstres, mais le sifflement menaçant qu'elle produit dans sa course ne paraît pas les impressionner le moins du monde. L'autre se jette sur vous et parvient à

vous lacérer de ses griffes palmées, tandis que vous vous efforcez désespérément de reculer tout au bout de la jetée en pierre. Vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. La démarche entravée par le harcèlement du monstre, vous glissez maladroitement et vous perdez l'équilibre. En désespoir de cause, vous décidez de plonger dans les eaux blanches et écumeuses qui rugissent sous le gué. Rendez-vous au [49](#).

22

Éléonore avance d'un pas et un violent éclair bleu jaillit de ses mains tendues en avant. La décharge vient frapper Gargantus en plein visage, et ses yeux de rubis explosent comme deux billes de verre. Dans un hurlement de douleur retentissant, le monstre s'effondre sur le sol où il reste inerte, aussi raide et immobile qu'une statue de bronze. Éléonore se tourne alors vers vous et dit :

-J'ai payé ma dette envers vous, mais maintenant je dois partir. Je vous souhaite bonne chance, guerrier !

Sur un dernier signe de la main, elle s'éloigne et disparaît pour s'en retourner d'où elle était mystérieusement venue. C'est alors que le Dai-Oni s'adresse à vous :

-Tu t'en es bien sorti, mortel, mais à présent, pré- pare-toi à mourir de ma propre main !

Sur ces mots, il avance sur vous en faisant tournoyer un tetsubo, redoutable fléau d'arme hérissé de pointes tranchantes. Si vous avez encore le Ki-Rin comme allié, vous pouvez l'envoyer combattre le Dai-Oni en vous rendant au [394](#). Si tel n'est pas le cas, il va falloir affronter, seul, le Dai-Oni. Rendez- vous au [292](#).

23

Tout en vous protégeant la tête de votre wakizashi, vous reculez vivement tandis qu'une pluie de brandons enflammés s'abat autour de vous. L'un deux se coince dans une articulation de votre armure et un autre ébranle votre heaume. Vous êtes gravement brûlé et sévèrement commotionné (vous perdez 5 points d'**ENDURANCE**). Si vous êtes toujours en vie, vous laissez libre cours à votre rage et, d'un coup net et précis, vous décapitez votre agresseur à l'aide de votre katana. Vous vous précipitez ensuite sur les autres assaillants, mais ceux-ci s'enfuient sans demander leur reste et se réfugient au fond des bois. Après avoir éteint les quelques flammes qui vous menaçaient encore, vous vous remettez en marche. Vous avez vaillamment défendu l'honneur du Shogun, ce qui vous permet d'ajouter 1 point à votre propre Honneur. A présent, rendez-vous au [195](#).

24

Vous pressez le pas et, laissant le village loin derrière vous, vous traversez l'étendue onduleuse des terres labourées. Quelque temps après, la grand-route passe au pied d'une colline. En la contournant, vous voyez se dresser un château fortifié non loin de la route. Vous reconnaissez l'étendard qui flotte en haut des remparts : ce sont les couleurs du seigneur Tsietsin, puissant daimyo local. Si vous avez déjà rencontré des soldats de Tsietsin, rendez-vous au [314](#). Si tel n'est pas le cas, rendez-vous au [326](#).

25

Alourdi par le poids de votre armure, vous vous enfoncez profondément dans les eaux glacées du puits.

En vous débarrassant de votre lourde cuirasse, peut-être parviendrez-vous à remonter vers la surface à temps ? Hélas ! vos poumons sont sur le point d'exploser et vos forces vous abandonnent peu à peu. Si votre total d'**ENDURANCE** est inférieur ou égal à 12, rendez-vous au [353](#). S'il est supérieur à 12, rendez-vous au [313](#).

26

-Non, mortel, ce n'est pas la bonne réponse, dit le Tatsu en se pouléchant d'avance les babines. Et maintenant... je vais te dévorer !

Dans un grognement vorace, le dragon s'élance vers vous en faisant claquer ses mâchoires. Si vous ne voulez pas être mangé tout cru, il vous faut affronter sans délai cet adversaire gargantuesque :

TATSU HABILITÉ : 11 ENDURANCE : 13

Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [42](#).

27

Au tréfonds de vous-même, vous puisez la force de résister aux perfides flatteries du démon d'Ikiru. Impuissant devant votre implacable détermination, celui-ci disparaît immédiatement de votre vue. Vous entendez alors Ikiru pousser un sifflement de rage et de dépit.

-Ainsi, tu oses me résister, pauvre mortel ! croasse-t-il à votre adresse.

Avant même que vous ne puissiez esquisser un geste pour vous emparer de Mort Joyeuse, Ikiru se lève de son trône et se rue sur vous. Il semble flotter au ras du sol et ses mains apparaissent telles de longues griffes de

néant noir ! Vous vous mettez immédiatement en position de combat, mais Ikiru, sans même attendre de vous avoir rejoint, projette soudain ses bras en avant et en fait jaillir une fulgurante décharge ténébreuse. Le choc que vous recevez vous atteint aussi bien psychiquement que physiquement : vous perdez 2 points de **CHANCE**, 4 points d'**ENDURANCE** et 2 points d'**HABILETÉ**. Si vous êtes encore en vie à l'issue de cette terrible épreuve, c'est malheureusement pour constater qu'Ikiru tient maintenant à la main un long sabre d'acier noir où sont gravées des runes rougeoyantes. Il avance en brandissant son arme, la face toujours dissimulée dans l'ombre. Voici venu l'instant fatal :

IKIRU **HABILETÉ: 12 ENDURANCE: 12**

Chaque fois qu'Ikiru vous atteint et que vous restez en vie, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, poursuivez le combat. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [109](#). Si vous réussissez à l'emporter sur le Maître des Ombres, rendez-vous au [400](#).

28

Une exclamation retentit, suivie d'un grand éclat de rire :

-Oh ! Qu'est-ce que c'est que ça ? Un pied dans le foin ! En quelques secondes, on éparpille le chargement de la charrette et vous vous retrouvez nez à nez avec les lances des gardes qui vous encerclent.

-Ainsi, le Senseï du Shogun s'amuse à se cacher dans la paille comme un vulgaire palefrenier ! s'esclaffe un

homme à l'air cruel. Je m'appelle Ieratsu et je suis le lieutenant du seigneur Tsietsin.

Nous vous souhaitons la bienvenue en son château, poursuit-il avec une très nette ironie dans la voix. Puis il se tourne vers ses samourais et, sur un signe de lui, ces derniers se jettent sur vous. Vous vous débattez corps et âme, mais vous ne tardez pas à céder sous le nombre. On vous conduit ensuite dans le donjon du palais où l'on vous jette sans ménagement dans un sinistre cachot. Le geôlier, un homme gras et rougeaud vêtu d'un uniforme crasseux, vous annonce d'un air goguenard :

— On te conduira demain devant le Shogun Tsietsin. Sur ces paroles, l'homme vous ferme brutalement la porte de la cellule au nez. Vous voilà seul. On vous a désarmé, et c'est surtout cela, bien plus que le fait d'avoir été bafoué et indignement capturé, qui vous emplit de honte. La perte de vos armes vous coûte 1 point d'Honneur. A présent, il ne vous reste plus qu'à vous allonger sur la maigre paille qui occupe le coin de votre cachot et à essayer de trouver tant bien que mal le sommeil en attendant le lendemain matin. Rendez-vous au [316](#).

29

La route qui mène vers l'est en serpentant à travers les plaines du fleuve Hang-Yo fourmille d'activités. Dans cette vallée fertile où patrouillent sans relâche les soldats du Shogun, nombreux sont ceux qui ignorent tout du trouble qui règne aux frontières du Tochimín. Les chariots de riz, les roulottes des colporteurs et les voitures des camelots qui s'acheminent lentement sur la route ne sont pas différents de ceux qui empruntaient

jadis la piste du Vent d'Est, il y a maintenant plus de deux cents ans. Les conducteurs des véhicules, étant d'une caste bien inférieure à la vôtre, prennent grand soin de ne pas éclabousser votre armure rutilante, et tous s'inclinent avec respect sur votre passage. Le voyage vers les hauts plateaux se poursuit tranquillement, mais alors que vous atteignez la dernière courbe du fleuve qui ondule comme un grand serpent de mercure miroitant sous les rayons du soleil couchant, vous constatez, dans le paysage comme dans la mentalité des habitants, un très net changement. Rendez-vous au [43](#).

30

Vous ouvrez la porte marquée « Pinacle des Hauteurs Suprêmes » et, comme par enchantement, vous vous retrouvez au sommet d'un piton rocheux perdu dans un ciel baigné d'une étrange lumière orangée. Des milliers d'autres cimes se dressent à perte de vue, tout autour de vous, mais vous êtes sur la plus haute de toutes. Derrière vous se trouve une porte flottant entre terre et ciel : la porte conduisant au Centre des Univers. Soudain, une silhouette se profile à l'horizon et grandit à vue d'œil en se rapprochant. Vous constatez qu'il s'agit d'un Tatsu, un dragon volant, bien que démunie d'ailes. Son corps ressemble à celui d'un gigantesque serpent, mais il est pourvu de quatre pattes aux griffes acérées et semble marcher sur l'air. Si vous avez déjà eu l'occasion de rencontrer un Tatsu dans la forêt des Ombres, rendez-vous au [144](#). Si vous n'avez jamais vu de Tatsu auparavant, rendez-vous au [156](#).

A chaque fois que votre sabre frappe l'un des monstres, vous voyez la peau verte et squameuse prendre une couleur violacée. Au fur et à mesure de vos coups, vos adversaires prennent ainsi l'aspect de gros fruits blets mais, curieusement, ces blessures ne semblent pas les affecter outre mesure. Par ailleurs, d'autres créatures vertes émergent peu à peu des eaux pour venir se joindre à celles que vous combattez déjà. Dans peu de temps, vous serez complètement débordé, et il est évident que vous n'arriverez pas à vaincre cette horde par la seule pratique des armes. Rendez-vous au [41](#).

32

Le guerrier mort vivant se bat dans un silence total et surnaturel. Le dernier coup que vous venez de lui porter lui arrache un bras, mais, d'un bond prodigieux, il se met hors de votre portée. Soudain, votre ennemi devient pratiquement invisible ; seul un léger contour rougeâtre vous permet de discerner sa position. Puis il passe de nouveau à l'attaque, et vous devez poursuivre le combat. Il vous est désormais impossible d'utiliser le Iaijutsu, mcmc si vous maîtrisez cette discipline, et vous devez de plus déduire 2 points de votre **HABILETÉ** tant que votre adversaire demeure quasi invisible. Au premier coup porté avec succès, rendez-vous au [58](#).

33

Alors que vous approchez de l'estuaire en pataugeant dans la fange du marais, la pluie commence à tomber. Vous continuez à progresser tant bien que mal, mais l'averse devient diluvienne et vous êtes bientôt trempé

jusqu'aux os et couvert de boue de la tête aux pieds. Ce déluge continue nuit et jour, sans aucun répit, et, au bout de quarante-huit heures, vous décidez finalement de rebrousser chemin. Le niveau des eaux a tellement monté qu'il vous faut nager pour avancer. Vos forces vous abandonnent bientôt, et vous finissez par couler, à bout de souffle.

34

Vous avancez d'un pas résolu sur la piste poussiéreuse, mais vous accélérez l'allure en entendant des hurlements de terreur en provenance du village. C'est alors que vous apercevez une bande de cavaliers — probablement des bandits — en train de charger des villageois en proie à la panique la plus totale. Pendant un instant, un bosquet d'arbres vous empêche de suivre la scène. A peine l'avez-vous contourné que vous voyez un cavalier galoper à bride abattue dans votre direction. C'est un samouraï armé d'une longue lance et portant l'armure en laque bleu et vert du daimyo Tsietsin, un seigneur des environs. Qu'allez-vous faire : vous précipiter à sa rencontre en



34 Un samourai, armé d'une longue lance, galope vers vous à bride abattue.

exhibant le sceau du Shogun, et lui ordonner de vous expliquer ce qui se passe (rendez- vous au [44](#)), ou attendre de pied ferme qu'il arrive à votre hauteur (rendez-vous au [56](#)) ?

35

Alors que trois des monstres verts s'élancent vers le tertre dans la ferme intention de vous sauter dessus, vous exécutez vous-même un bond prodigieux qui vous porte à la cime des arbres et vous permet d'atterrir derrière vos assaillants. Ces derniers font immédiatement volte-face et se ruent à nouveau sur vous. Vous n'avez qu'une alternative : vous enfuir en courant (rendez-vous au [173](#)) ou bien vous placer dos aux arbres et faire front à vos ennemis (rendez- vous au [183](#)). Cependant, vous avez remarqué un phénomène fort intéressant en survolant les monstres : leur tête plate est en réalité une espèce de cuvette remplie de liquide ! Vous comprenez maintenant la raison de leur étrange façon de marcher : ces créatures doivent absolument rester en équilibre afin de ne pas renverser leur liquide crânien !

36

Le regard du Phénix se voile et la flamme qui animait ses yeux vacille avant de s'éteindre complètement. La fabuleuse créature s'abat comme une masse à vos pieds, vidée de toute vie. Soudain, elle s'embrase à nouveau ! Fort heureusement, c'est pour devenir la proie de ses propres flammes, et son corps se consume entièrement, ne formant bientôt plus qu'un petit tas de cendres sur le sol. C'est alors que se produit un phénomène incroyable : un autre Phénix, légèrement plus petit que le précédent, renaît des cendres encore fumantes. Il

s'immobilise dans les airs en poussant un cri d'exultation, puis s'envole à tire-d'aile, disparaissant de votre vue à votre grand soulagement. Pendant un instant, vous restez tout ébahi de ce que vous venez de voir, puis, reprenant vos esprits, vous franchissez la porte pour retourner au Centre des Univers. Rendez-vous au [8](#) pour y faire un autre choix (attention de ne pas prendre une option que vous avez déjà choisie).

37

Rassemblant toute l'autorité dont vous pouvez faire preuve dans ces pénibles circonstances, vous ordonnez aux paysans de vous tirer de ce piège. Les hommes s'avancent vers vous un par un, méfiants. Après avoir constaté que vous êtes effectivement dans une bien mauvaise posture, ils se mettent à grimacer des sourires peu rassurants et à discuter de votre sort. La solution qu'ils adoptent à la majorité ne manque pas de raffinement : ils vont vous sortir de là... pour vous enfourner, vivant, dans une meule à charbon ! Sur ce, ils commencent à préparer des liens pour vous attacher. Mieux vaudrait les dissuader sans délai de commettre un tel acte ! Si vous désirez leur faire part de l'importance de votre mission, rendez-vous au [89](#).

Si vous jugez préférable de leur dire que les esprits viendront à jamais les hanter, s'ils osent assassiner le Senseï du Shogun, rendez-vous au [101](#).

38

Il se produit soudain un craquement assourdissant comme un coup de tonnerre, et une onde de douleur vous foudroie le corps : quelque chose vient de vous heurter le dos avec une violence inouïe qui vous jette au

sol. Vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes encore en vie, vous constatez, en vous retournant péniblement, qu'une grande herse en fer rouillé vient de s'abattre derrière vous en vous écorchant le dos au passage. Comme il vous est désormais impossible de rebrousser chemin, vous vous remettez en route. Au bout de quelques mètres, une odeur nauséabonde vous frappe les narines, et, droit devant vous, vous apercevez une lueur laiteuse dont l'éclat augmente au fur et à mesure que vous approchez. Rendez-vous au [50](#).

39

Les pointes acérées du trident ont atteint vos poumons. Vous vous efondrez sur le sol en crachant du sang. Vous êtes tombé aux mains des Kappas, et il n'y a plus aucun espoir. Avant même que vous ne rendiez le dernier souffle, ils vous entraînent au plus profond des eaux glauques de la rivière.

40

Le geôlier parcourt le couloir en réveillant les autres prisonniers, glissant au passage des écuelles d'eau croupie et des tranches de pain noir sous les portes. Puis il revient sur ses pas et ouvre la porte de votre cellule. Cette fois, il est accompagné de trois soldats. Si vous voulez faire semblant d'être blessé, afin de les attaquer par surprise dès qu'ils seront près de vous, rendez-vous au [370](#). Si vous préférez dire que vous êtes blessé, mais attendre qu'ils vous aient sorti de votre cachot pour tenter de prendre une arme à l'extérieur et la fuite par la même occasion, rendez-vous au [380](#).

41

Si vous maîtrisez l'art du Karumijutsu et que vous désiriez l'utiliser pour sauter par-dessus vos agresseurs, rendez-vous au [35](#). Sinon, vous vous voyez contraint de vous mettre en position de défense pour parer leurs redoutables attaques. Fouettant rageusement l'air à grands coups de sabre, vous parvenez à résister pendant quelque temps, comme si une barrière magique, formée d'un millier de lames tournoyantes, faisait écran entre vous et vos adversaires. Mais hélas ! l'ennemi arrive de tous côtés ; l'un deux réussit à percer votre garde et à vous donner un violent coup de griffe. Vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Si vous survivez à cette blessure, rendez- vous au [129](#).

42

Le dragon tombe à la renverse en agonisant. Puis son corps se volatilise sous vos yeux, comme s'il n'avait jamais existé. Autour de vous, la forêt semble avoir perdu son aura de sorcellerie. Sans perdre un instant, vous vous remettez en marche et vous traversez la clairière pour continuer à suivre le sentier. Rendez-vous au [82](#).

43

La déférence que l'on marque en général aux gens de votre caste semble malheureusement faire défaut aux habitants de ces hauts plateaux. Ce sont pour la plupart des charbonniers au visage noirci par la suie. L'un d'eux, sensiblement plus jeune que les autres, reconnaît le fanion qui flotte dans votre dos et lance ironiquement à la cantonade :

-Regardez, les amis, voilà le Senseï du faux Shogun ! Où est donc passée l'Épée de ton maître, et que fait-il

donc sans elle ? Hasekawa — que dieu bénisse son crâne d'œuf ! — n'est plus Shogun ; et toi, tu n'as donc plus de maître : tu n'es qu'un ronin !

Les ronins sont des samourais qui ne sont plus au service d'aucun seigneur et qui ont, par conséquent, perdu leur statut. En proférant de telles ignominies, ce paysan vous a bafoués, vous et votre Shogun. Conscients de la gravité de l'insulte, les autres charbonniers s'empressent de lui dire de se calmer. Si vous désirez punir ce jeune insolent, rendez-vous au [59](#). Si vous préférez passer votre chemin comme si de rien n'était, rendez-vous au [77](#).

44

Vous interpellez le cavalier et, au nom de Kihei Hasekawa, vous le sommez de vous dire de quoi il retourne. Le samouraï amène son cheval au petit galop et vous crie :

-Ce n'étaient que des pillards ! A présent, je dois m'en retourner à la forteresse du seigneur Tsietsin. Mais soudain, alors qu'il n'est plus qu'à quelques mètres de vous, le cavalier éperonne à nouveau sa monture et se rue sur vous en brandissant sa lance. Cette attaque inopinée vous prend au dépourvu : la lance vous transperce le bras et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Combattez ce traître :

CAVALIER

SAMOURAÏ **HABILETÉ: 8 ENDURANCE: 9**

Si vous l'emportez sur ce perfide guerrier, rendez- vous au [72](#).

Vous parvenez à gagner le bout du village, mais vous vous trouvez bloqué dans une impasse, juste en face d'une petite maison. Celle-ci ne semble pas très solide et, d'un formidable coup d'épaule, vous ouvrez une brèche dans le mur. Cela vous permet de gagner du temps sur les têtes ennemies qui continuent à voler par-dessus les toits. Lorsque vous ressortez de l'autre côté de la mesure, vous ne trouvez que quelques Rokuro-Kubi pour vous accueillir, mais il vous faut en finir avec eux :

ROKURO-KUBI HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [9](#).

46

Vous chargez votre arc d'une flèche-harpon, puis vous visez avec une extrême précision, afin de tuer les Shikomes le plus vite possible. Jetez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur à votre total d'**HABILITÉ** rendez-vous au [236](#). Si ce résultat est supérieur ou égal à votre **HABILITÉ**, rendez-vous au [248](#).

47

Le Tatsu semble fort déconcerté.

-Un œuf. Oui, c'est exact, mortel, vous dit-il d'une voix contrariée.

Puis son regard s'anime à nouveau d'une lueur vorace :
Mais seras-tu assez malin pour trouver la bonne réponse deux fois de suite ? Ecoute donc la seconde énigme :

*Quand on ne sait pas ce que c'est,
C'est quelque chose ; Mais quand*

on sait ce que c 'est, Alors ce n'est plus rien.

Une fois encore, quand vous penserez avoir trouvé la réponse, attribuez à chacune des lettres la composant sa valeur dans l'alphabet, puis additionnez les chiffres obtenus et retranchez 1, du résultat final; rendez-vous ensuite au paragraphe correspondant. Si ce numéro de paragraphe est incorrect, rendez- vous au [26](#).

48

L'étrange femme vous regarde d'un air narquois. Quel objet allez-vous choisir pour tenter de la gagner à votre cause :

Un cor ? Rendez-vous au 86

Une fiole d'eau provenant de la source du Grand Savoir ?
Rendez-vous au 96

Un Casque de Confusion ?

Rendez-vous au 114

Si vous ne possédez aucun de ces objets,

rendez-vous au 130.

49

Vous vous jetez dans la blancheur écumeuse de la rivière pour apercevoir — hélas ! un peu tard — que les monstres ont eu la malignité de disposer des pieux acérés, juste sous la surface des eaux. Vous vous empalez dessus et vous perdez 7 points d'**EN-DURANCE**. Si vous êtes toujours en vie, vous réussissez à vous extirper péniblement des pieux et vous gagnez la rive opposée, le corps transpercé en de multiples endroits. Rendez-vous au [395](#).

La puanteur devient de plus en plus forte. Vous débouchez finalement dans une grande caverne baignée d'une lumière blafarde, sans que vous puissiez toutefois en déceler l'origine. Le sol est jonché d'ossements, de vêtements en lambeaux et d'armes rongées par la rouille. Soudain, vous repérez d'où vient la lumière : une silhouette phosphorescente avance sur vous ! Vous apercevez tout d'abord une gueule béante, bordée de dents tranchantes qui s'entrechoquent nerveusement. D'énormes yeux, tels deux disques noirs inscrutables, vous fixent méchamment. Le corps de la créature, quant à lui, est formé de segments osseux portés par de multiples pattes qui s'agitent frénétiquement. La peau du monstre est d'une blancheur laiteuse et malsaine : c'est elle qui diffuse la lumière qui vous avait tant intrigué. Vous êtes en présence d'un Mukade, une espèce de mille-pattes géant de plusieurs mètres de long. Il avance inexorablement vers vous, et il est évident que vous représentez pour lui un mets de choix ! Si vous maîtrisez l'art du Kyujutsu, et si vous avez encore sur vous votre arc et vos flèches, vous pouvez décocher deux flèches avant que le monstre ne vous atteigne (vous ne pourrez pas les récupérer, même si vous sortez vainqueur du combat). Affrontez ensuite le Mukade en déduisant les points d'**ENDURANCE** que vous lui avez éventuellement fait perdre grâce à votre arc :

MUKADE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 20

Si vous réussissez à exterminer le Mukade, rendez-vous au [62](#).

Vous observez attentivement Ikiru. Celui-ci appelle d'autres créatures diaboliques à la rescousse puis, sur un signe, il les lance à l'attaque. Chacune d'elles est une masse informe et ténébreuse qui tentera de vous étouffer. Vous allez devoir affronter, l'une après l'autre, dix de ces abominables entités. Cependant, chaque fois que vous en frapperez une avec succès, Mort Joyeuse l'irradiera de son éclat magique et la détruira immédiatement. Chaque Ombre possède une **HABILETÉ** de 9 et une **ENDURANCE** de 1. Si vous parvenez à les éliminer toutes, contournez le puits afin d'affronter Ikiru en combat singulier. Rendez-vous, dans ce cas, au [121](#).

52

En entendant votre réponse, le Tatsu se raidit de surprise, puis il laisse exploser sa fureur :

-Une énigme, oui ! Maudit sois-tu, mortel ! Pendant un instant, vous croyez qu'il va vous attaquer, mais il parvient à surmonter son courroux et reprend d'un ton plus calme :

-Tu as passé l'épreuve avec succès et tu es libre, maintenant, de t'en aller. Cependant, avant de partir, écoute bien ce que je vais te dire. Si tu participes un jour au Tournoi de l'Espace, et s'il advenait, par extraordinaire, que tu l'emportes sur le Dai-Oni, invoque le Jizo des Démons en prononçant cette incantation : « Un Shura est là, O Jizo ! Viens pour exécuter ton dessein ».

Vous laissant sur ces paroles laconiques, le Tatsu reprend les airs et disparaît. A sa place, vous trouvez un talisman en jade représentant un dragon. Vous vous baissez pour le ramasser, puis vous l'examinez

attentivement : c'est un Talisman de Circonstances Fortuites qui vous permet d'ajouter 2 points à votre total de **CHANCE**. Satisfait de votre trouvaille, vous reprenez votre marche à travers les bois. Rendez- vous au [82](#).

53

Tournant le dos aux eaux écumeuses, vous levez votre sabre, mais, ce faisant, vous perdez l'équilibre et vous glissez sur le limon. Votre lame frôle de peu la tête du monstre et celui-ci vous plante ses crocs dans le bras. Vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes encore en vie, la créature écailleuse se jette sur vous et, d'un violent coup de patte, vous précipite dans l'eau comme si vous n'étiez qu'une vulgaire poupée de son. Malheureusement pour vous, des pieux acérés affleurent à la surface ! Vous vous empalez dessus et vous perdez de nouveau 4 points d'**ENDURANCE**. S'il vous reste encore une once de vie, vous vous extirpez tant bien que mal de ces pieux et, porté par le courant, vous gagnez péniblement la rive opposée, le corps meurtri et le moral à zéro. Rendez-vous au [395](#).



54

Vous avez vaincu le Dai-Oni ! Ce dernier gît à vos pieds et sa vie ne tient plus qu'à un fil. Peu à peu, les ombres fantomatiques quittent l'Arène. Quand vous

restez seul à seul avec votre adversaire, vous l'entendez murmurer avec peine :

— Tu as gagné, mortel, et je suis tenu, par les lois célestes qui régissent le Tournoi de l'Espace, de t'accorder une seule et unique question.

Qu'allez-vous demander au Dai-Oni :

Quel est le secret de Mort Joyeuse ?

Rendez-vous au [206](#)

Comment vaincre Ikiru, Maître des Ténèbres ?

Rendez-vous au [188](#)

Pouvez-vous m'aider à accomplir ma mission et anéantir Ikiru ?

Rendez-vous au [150](#)

55

Le magicien se dresse encore sur votre chemin et vous dit, le visage rayonnant de joie :

-Vous avez fait le bon choix, jeune samouraï, et vous serez bientôt au bout de vos peines.

En vous voyant avancer vers la gueule béante et les ailerons aciculaires du Dragon des Mers, la prêtresse se met à trembler d'effroi et le magicien, quant à lui, disparaît de nouveau. Le monstre rejette la tête en arrière et crache un torrent d'eau bouillante sur la

prêtresse et vous. La brûlure est intolérable et, avant que vous ne perdiez conscience, vous entendez la jeune femme hurler de terreur à l'approche du monstre qui va tous deux vous dévorer.



56

Le cavalier samouraï sursaute en vous apercevant, puis il s'écrie :

-Mais voilà cette chiffe molle, le laquais du soi- disant Shogun Kihei Hasekawa ! Longue vie au nouveau Shogun, Tsietsin-Sama !

Sur ce, il passe à l'attaque et vous charge en brandissant sa lance. Ainsi donc, le seigneur Tsietsin a rejoint le camp des traîtres... Si vous maîtrisez l'art du tir à Tare et que vous vouliez décocher une flèche à cet insultant personnage, rendez-vous au [80](#). Sinon, il va falloir subir l'assaut. Rendez-vous au [92](#).

57

Les têtes désincarnées commencent à s'entrechoquer en hurlant et en proférant d'ignobles malédictions, puis elles se jettent sur vous et vous frappent à grands coups de crânes. Vous résistez pendant un moment à cette terrifiante attaque, mais vous finissez par être à moitié assommé et totalement incapable de vous défendre plus longtemps. Alors que vous vous affalez mollement sur le sol, les Rokuro-Kubi commencent à vous arracher des lambeaux de chair, sans même attendre votre mort. Quel festin, ce soir, pour eux !

58

Le mort vivant fait un nouveau bond qui le porte, cette fois, de l'autre côté du pont. Là, il pousse un hululement à vous glacer le sang, puis il redevient visible. C'est alors que se produit une chose plus épouvantable encore : les cadavres squelettiques qui flottaient au fil de la rivière sanglante se dressent hors de l'eau et commencent à s'animer. Six d'entre eux envahissent le pont. Si vous maîtrisez l'art du Kyujutsu et que vous vouliez tenter de tirer sur le samouraï mort vivant, rendez-vous au [134](#). Sinon, rendez-vous au [242](#).

59

Les charbonniers sont au nombre de dix. Ils sont regroupés au centre de plusieurs tertres fumants, recouverts de tourbe fraîchement extraite. Des volutes de fumée grise et dense s'échappent des monticules : c'est sous ces meules qu'on brûle du bois à très haute température, afin de le transformer en charbon. A côté, il y a de grands tas de bûches prêtes à subir le même traitement. A présent, qu'allez-vous faire : ordonner à tous les hommes présents dans la charbonnière de s'agenouiller devant vous en signe de soumission (rendez-vous au [111](#)), ou bien, si vous maîtrisez l'art du Kyujutsu, décocher une flèche au jeune malotru qui vous a insulté (rendez-vous au [123](#)), tirer vos sabres (rendez-vous au [135](#)), ou encore, si vous maîtrisez l'art du Karumijutsu, vous élaner d'un bond par-dessus le petit groupe (rendez-vous au [147](#)) ?

60

Le sabre au poing, vous avancez en criant :
— Vous feriez mieux de m'aider, sinon gare aux conséquences !

L'étrange femme vous observe, le visage blême et déformé par la peur, mais elle tend soudain un bras en avant et fait jaillir un éclair bleu de ses doigts fuselés. La décharge d'énergie explose à vos pieds, libérant une flamme bleutée qui vous brûle au second degré. Vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Une fois remis de ce choc, vous constatez que la femme a disparu. Si vous voulez vous lancer à sa recherche, rendez-vous au [70](#). Si vous préférez ne pas insister, franchissez la porte qui vous ramènera au Centre des Univers. Rendez-vous au [8](#) une nouvelle fois afin d'y choisir une autre option (différente, bien sûr, de celles que vous avez déjà prises).

61

Alors que vous êtes à mi-chemin, vos pieds dérapent soudain sur le limon vaseux qui recouvre la jetée et, perdant l'équilibre, vous tombez à la renverse dans les eaux écumeuses qui rugissent en aval. Malheureusement pour vous, les Kappas — puisque c'est ainsi qu'on nomme ces abominables créatures ont justement tendu là un piège d'une rare cruauté : plusieurs rangées de pieux acérés qui affleurent à la surface. Vous vous empalez dessus et, privé de la protection de votre armure, vous n'avez plus aucune chance de vous en sortir vivant.

62

D'un geste net, vous plongez votre sabre dans l'œil droit du monstre. Celui-ci se rejette en arrière en émettant un affreux gargouillement, puis il se met à battre frénétiquement l'air de ses pattes, dans les affres de l'agonie. Vous reculez pour l'éviter, mais il s'apaise soudain et s'écroule, raide mort, sur le sol. En

inspectant rapidement la caverne, vous apercevez une issue dans le fond et, dans un coin, le « Trésor » du monstre : un amas de vêtements en loques, d'ossements et d'armes rongées par la rouille. En y regardant de plus près, toutefois, vous découvrez qu'il y a également 15 Pièces d'Or, un casque en argent finement ciselé, une fiole contenant un liquide vert foncé, ainsi qu'un magnifique éventail de guerre en fer forgé qu'on utilisait jadis pour envoyer des messages codés aux troupes. Cet étrange objet est incrusté, sur la tranche, d'un motif en ivoire dont la seule vue vous donne la nausée, Que voulez-vous faire à présent :

Ramasser l'éventail de guerre et l'ouvrir ?

Rendez-vous au [182](#)

Prendre une gorgée du liquide vert contenu dans la fiole ? Rendez-vous au [196](#)

Mettre le casque d'argent ? Rendez-vous au [210](#)

Laisser tout cela et sortir de la caverne sans plus tarder ? Rendez-vous au [222](#)

63

D'un geste vif, vous lancez l'Epée vers le trône. La lame magique vole comme une flèche vers sa cible. Dès qu'elle franchit le cercle des ombres qui entourent le trône, elle explose en une immense gerbe de lumière qui les consume toutes entièrement. Puis Mort Joyeuse continue sa trajectoire et, dans le rayonnement intense, vous voyez Ikiru se recroqueviller craintivement au fond de son siège. Pourtant, au dernier moment, il fait preuve d'un réflexe inattendu et se jette sur le côté. La

lame se plante profondément dans le trône, où elle reste en vibrant. La voici hors de votre portée, et le pouvoir qu'elle vous conférerait s'est évanoui ; vous perdez 4 points d'**ENDURANCE** , 2 points d'**HABILETÉ** et 2 points de **CHANCE**. Ikiru se redresse alors fièrement et vous dit:

-Pauvre imbécile !

Sa voix sonne comme un bruissement de feuilles mortes. Rendez-vous au [260](#).

64

Vous avancez à découvert. Les Shikomes vous regardent approcher d'un œil morne ; ils dégagent une forte odeur de beurre rance. Alors que vous arrivez à leur hauteur, vous les prenez par surprise et vous passez à l'attaque. Il ne vous faut que quelques secondes pour en éliminer un, mais le second, en revanche, en profite pour beugler d'effroi. En l'espace de deux minutes, tout le château se met à fourmiller de gardes samourais et d'autres Shikomes. Vous tentez immédiatement de fuir, mais vous êtes rapidement submergé par le flot de vos poursuivants. Ils vous font prisonnier et vous accablent de sarcasmes, riant du Shogun et de son minable Senseï apparemment, ils savent qui vous êtes... On vous traîne ensuite sans ménagement jusque dans les cachots, et l'on vous jette dans une sinistre cellule. Le geôlier, un homme gras et rougeaud, vêtu d'un pourpoint de cuir crasseux, vous grogne d'un air goguenard :

— On te conduira demain devant le Shogun Tsietsin.

Puis il vous ferme brutalement la porte à la figure. Vous voici seul. On vous a pris toutes vos armes et cela vous fait bien plus honte que l'indignité de votre capture et les humiliations que vous avez dû subir. Vous perdez 1

point d'Honneur. A présent, il ne vous reste plus qu'à aller vous allonger sur la maigre pailleasse qui occupe un coin du cachot et à essayer de trouver le sommeil en attendant le lendemain matin. Rendez-vous au [316](#).

65

La nuit tombe, et vous n'êtes toujours pas arrivé à vous sortir des griffes de ce piège. Par ailleurs, vous éprouvez la désagréable sensation que les charbonniers vous épient, cachés dans les environs. Peu à peu, la nuit s'anime d'une multitude de bruits : bruissement des feuilles au gré du vent, trottement des petits animaux qui peuplent le sous-bois et piailllements brefs de rapaces nocturnes. Soudain, tout se taît. Le vent lui-même s'est calmé. Quelques secondes plus tard, un seul bruit vient percer le silence pesant qui s'est abattu sur la forêt : la démarche souple mais puissante d'une bête qui avance à pas feutrés. Vous l'entendez renifler votre piste. Tout à coup, elle pousse un rugissement féroce qui fait s'envoler une nuée d'oiseaux affolés. 11 s'agit certainement d'un Shako-Gurubi, une espèce de panthère relativement commune dans ces régions boisées. Hélas ! vous êtes presque impuissant, pris au piège dans l'obscurité totale. Qu'allez-vous donc faire : tirer de toutes vos forces sur votre jambe afin de vous arracher du piège à tout prix et vous défendre l'arme à la main (rendez-vous au [119](#)), ou bien tenir votre sabre à bout de bras et vous préparer à lutter à l'aveuglette, en espérant que la bête ne vous attaquera pas (rendez-vous au [139](#)) ?

66

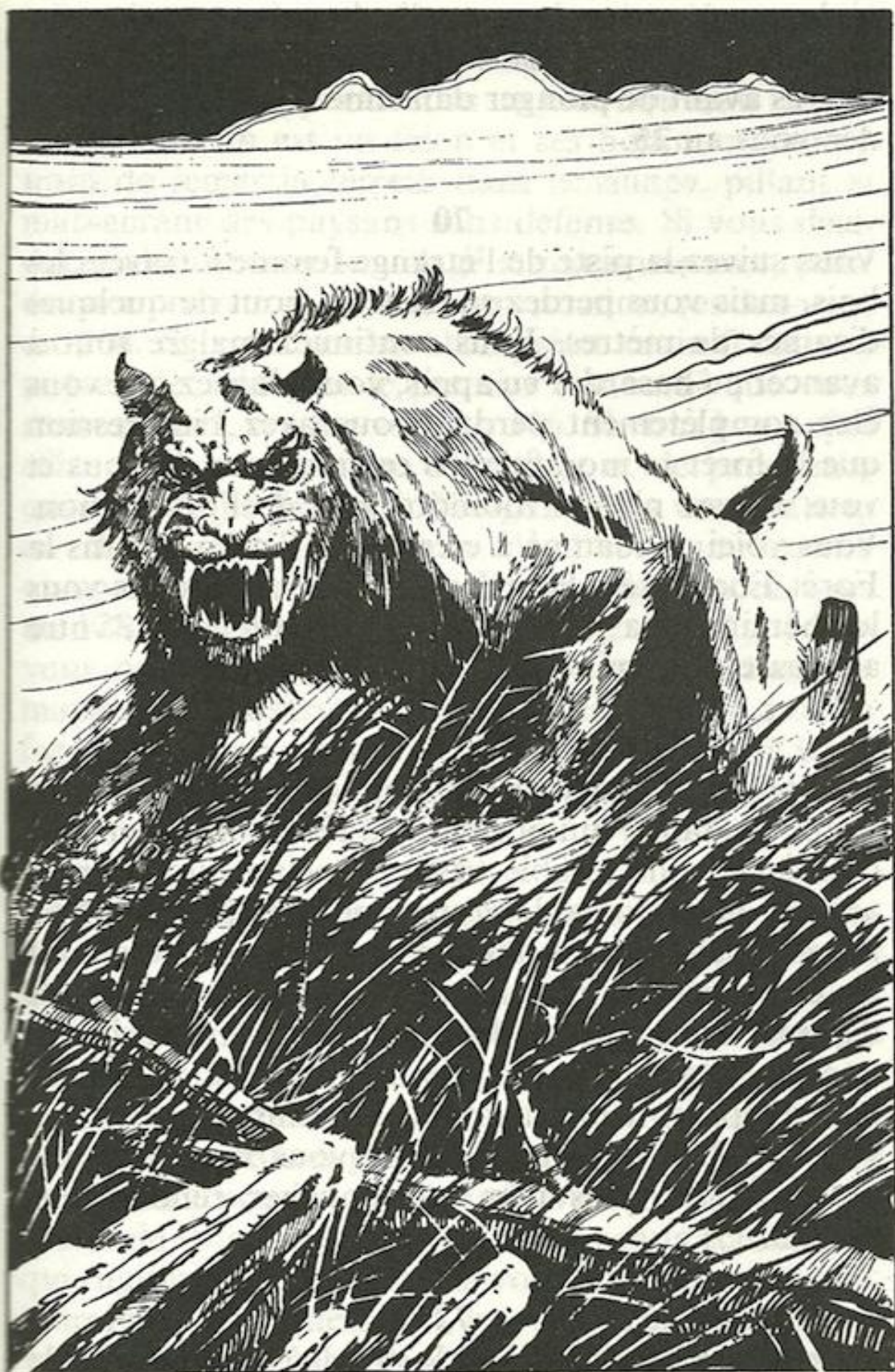
Vous franchissez la porte de la « Montagne de l'Ineffable Sainteté ». Vous vous retrouvez au pied d'un haut sommet, facile à escalader, certes, mais dont l'ascension serait longue et exténuante. Néanmoins, comme il n'y a apparemment aucune autre chose à faire, vous commencez à grimper. Après une éternité, vous arrivez enfin au sommet. Le spectacle qui vous y attend vous laisse tout ébahi : une créature de noble stature se dresse juste devant vous. Ses yeux sont deux boules de feu ; elle a un corps de cheval pourvu de deux immenses ailes et surmonté d'une tête de lion. Il se dégage de tout son être une forte aura de puissance et de majesté. C'est un Ki-Rin, serviteur des dieux, représentant et défenseur de la justice et du bien. L'être magnifique vous observe pendant un court instant. Si votre Honneur est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [340](#). S'il est inférieur à 5, rendez-vous au [352](#).

67

Les pointes du trident ont transpercé votre armure et vous ont brisé deux côtes. Vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Si vous survivez à cette douloureuse blessure, vous jugez préférable de vous faire le plus discret possible et vous vous éloignez rapidement de cet endroit bourbeux. Rendez-vous au [335](#).

68

Derrière la porte des « Anciennes Plaines » s'ouvre un paysage époustouflant : une immense



68 C'est alors que surgit un énorme fauve dont la gueule s'orne de redoutables crocs.

étendue steppique où se dressent à perte de vue des collines basses, couvertes de taillis. Le ciel est bleu, sans un nuage, et l'air semble le plus pur et le plus frais que vous n'ayez jamais respiré. Soudain, vous voyez passer devant vous un cerf primitif qui disparaît en bondissant. Derrière vous, flottant entre terre et ciel, se trouve la porte qui vous ramènera au Centre des Univers. C'est alors que surgit un autre animal. Mais cette fois, c'est un énorme fauve : l'ancêtre du tigre, trois fois plus gros, et dont la gueule s'orne de redoutables crocs en forme de sabre. L'animal vous fixe sans ciller, puis il s'élance dans votre direction. Ses bonds sont si puissants qu'il semble voler. Dans quelques secondes, il sera sur vous. Qu'allez-vous faire : exhiber le Phénix en Rubis, si toutefois vous l'avez (rendez-vous au [214](#)), tirer une flèche avec votre arc, si vous maîtrisez la discipline de cette arme (rendez-vous au [224](#)) ou souffler dans un cor, si vous en possédez un (rendez-vous au [234](#)) ? Si vous jugez préférable de prendre immédiatement la porte afin de regagner le Centre des Univers, retournez au [8](#) et choisissez une nouvelle option (différente, bien sûr, des précédentes).

69

Les têtes désincarnées commencent à s'entrechoquer en hurlant et en proférant d'ignobles malédictions, puis elles se jettent sur vous et vous frappent à grands coups de crânes. Vous résistez pendant un moment à cette terrifiante attaque, mais vous finissez par être à moitié assommé et totalement incapable de vous défendre plus longtemps. Dans vos mouvements affolés et désordonnés, vous vous heurtez violemment contre la margelle du puits et vous tombez à la renverse, faisant

une chute de quelque vingt mètres avant de plonger dans une eau glaciale. Rendez-vous au [25](#).

70

Vous suivez la piste de l'étrange femme à travers les bois, mais vous perdez sa trace au bout de quelques dizaines de mètres. Vous continuez malgré tout à avancer au hasard. Peu après, vous réalisez que vous êtes complètement perdu : vous avez l'impression que la forêt se modifie sans cesse autour de vous et vous n'avez plus le moindre sens de l'orientation. Vous voici condamné à errer pour l'éternité dans la Forêt Enchantée. Peut-être, un jour, croiserez-vous le chemin de la jeune femme ? En attendant, votre aventure se termine ici.

71

La première personne que vous rencontrez est une vieille paysanne qui porte sur la tête un fichu en soie défraîchie. Elle semble triste et mélancolique, mais accepte néanmoins de vous conduire chez elle. Son humble demeure est une vieille cabane en bois dont un des murs est à moitié défoncé. La femme vous désigne une pailleasse dans un coin et, dans lâtre, une petite marmite remplie de gruau. Si vous souhaitez réparer le mur avant de vous installer, rendez-vous au [215](#). Si vous préférez vous rassasier sans plus attendre, puis aller vous coucher, rendez-vous au [203](#).

72

Votre arme décrit un rapide arc de cercle et entaille profondément la jambe du cavalier. Ce dernier laisse échapper un hurlement de douleur et tombe de sa selle.

Avant même qu'il ne touche le sol, vous lui tranchez la tête d'un coup de katana. Maintenant, la situation vous apparaît sous un jour nouveau : le seigneur Tsietsin est un félon et ses hommes sont en train de semer la terreur dans le village, pillant et massacrant des paysans sans défense. Si vous décidez d'abandonner le village à son triste sort, pour donner priorité absolue à votre mission, rendez-vous au [104](#). Si vous voulez aller prêter main-forte aux paysans et attaquer le premier samouraï que vous rencontrerez, rendez-vous au [116](#). Si vous jugez plus efficace de vous rendre au village et de proclamer qu'en tant que Senseï du Shogun, vous vous battrez en duel, selon les règles de l'honneur, contre quiconque osera se dresser contre vous, rendez-vous au [128](#). Enfin, si vous maîtrisez l'art du Kyujutsu, vous pouvez gagner le village et, vous cachant de maison en maison, abattre les pillards un à un, au fur et à mesure qu'ils apparaîtront dans votre ligne de tir. Rendez-vous, dans ce cas, au [140](#).

73

Vous avancez d'un pas prudent sur la jetée en pierre. Celle-ci est immergée de quelques centimètres et le limon vaseux qui la recouvre la rend dangereusement glissante. Soudain, deux monstres à la peau verte et squameuse jaillissent des profondeurs de la rivière et prennent pied sur la jetée. Ils sont munis d'impressionnantes griffes palmées qui leur permettent d'avancer sans glisser sur la vase. Si vous voulez sauter de la jetée et plonger dans les eaux écumeuses qui rugissent en aval, rendez-vous au [49](#). Si vous préférez rebrousser chemin et, une fois la berge atteinte, vous enfuir au plus vite et chercher un endroit plus sûr pour

traverser, rendez-vous au [105](#). Si vous maîtrisez l'art du Kyujutsu, vous pouvez tenter d'effrayer vos ennemis en tirant une flèche hurleuse. Rendez-vous, dans ce cas, au [21](#).

74

Vous avez vaincu le Dai-Oni ! Ce dernier gît à vos pieds et sa vie ne tient plus qu'à un fil. Peu à peu, les ombres fantomatiques quittent l'Arène. Quand vous restez seul à seul avec votre adversaire, vous l'entendez murmurer avec peine.

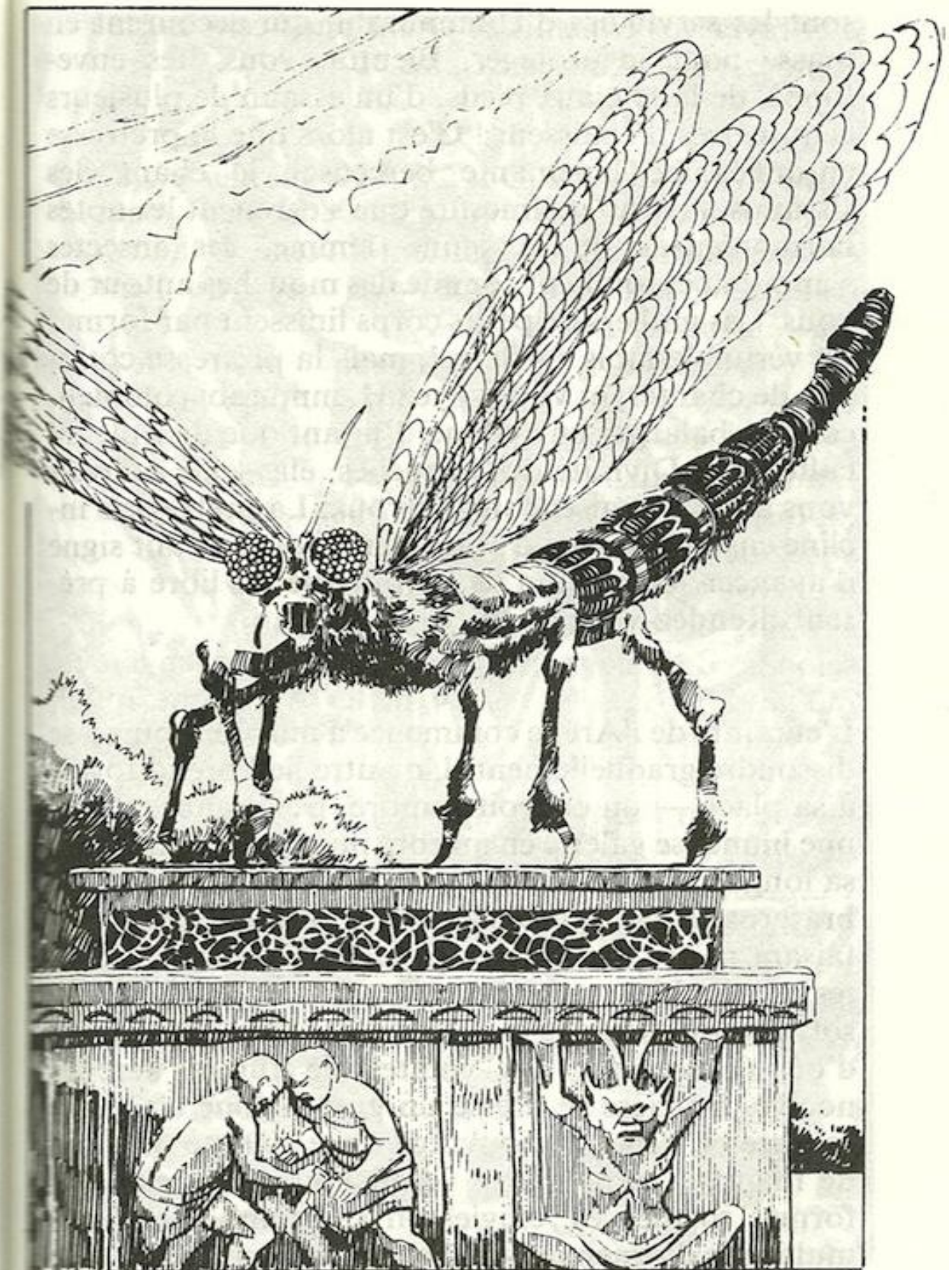
— Tu as gagné, mortel, et je suis tenu, par les lois célestes qui régissent le Tournoi de l'Espace, de t'accorder une seule et unique question. L'aura de magie qui auréolait le Dai-Oni est en train de disparaître. De votre côté, la victoire que vous venez de remporter sur cet adversaire hors du commun vous permet de regagner 1 point d'**HABILETÉ**, 1 point de **CHANCE** ou 2 points d'**ENDURANCE**, selon les dommages qui vous ont éventuellement été infligés lors du précédent combat. A présent, qu'allez-vous demander au Dai-Oni :
Quel est le secret de Mort Joyeuse ?

Rendez-vous au [206](#)

Comment vaincre Ikiru, Maître des Ténèbres ?

rendez-vous au [188](#)

Pouvez-vous m'aider à accomplir ma mission et anéantir Ikiru ?
Rendez-vous au [150](#)



75 *La statue d'Hammurabi commence à s'animer : elle fait bourdonner ses ailes et vous fixe de ses yeux à facettes.*

Alors que vous vous approchez de la statue d'Hammurabi, le magicien réapparaît et, simultanément, la statue commence à s'animer : elle fléchit ses pattes grêles, fait bourdonner ses ailes et vous fixe de ses yeux à facettes. Dès que le magicien disparaît de nouveau, des milliers d'insectes fondent sur vous. Ce sont les serviteurs d'Hammurabi, qui accourent en masse pour le protéger. Bientôt, vous êtes enveloppé, de la tête aux pieds, d'un essaim de plusieurs centimètres d'épaisseur ! C'est alors que la prêtresse entonne une lancinante berceuse : le chant des Essaims. Au fur et à mesure que s'égrènent les notes harmonieuses de la jeune femme, les insectes s'apaisent et tombent comme des mouches autour de vous. Les milliers de petits corps finissent par former un véritable tapis sur le sol, mais la prêtresse continue de chanter, et vous voyez Hammurabi commencer à se balancer en rythme. En tant que disciple du culte de la Divinité des Mouches, elle seule pouvait vous aider à apaiser son courroux. La prêtresse s'incline ensuite au pied d'Hammurabi et vous fait signe d'avancer. Le chemin de la fontaine est libre à présent. Rendez-vous au [95](#).

76

L'enceinte de l'Arène commence à miroiter, puis à se dissoudre graduellement. Un autre lieu prend forme à sa place — un endroit sombre, très sombre. C'est une immense galerie en marbre noir, étayée sur toute sa longueur par deux rangées de piliers massifs. Des braseros à charbon éclairent faiblement l'endroit, faisant naître des ombres rougeoyantes et mouvantes qui semblent se poursuivre sur le dallage lisse du sol.



76 Vous arrivez à peine à distinguer la silhouette encapuchonnée qui se tient sur le trône.

Tout au bout de la galerie s'ouvre un large puits d'où s'échappent des volutes de fumée âcre et nocive. Derrière se dresse un grand trône en pierre sombre et terne ; cet ouvrage a été sculpté de main de maître ; gargouilles, vermiculures, entrelacs de formes tortueuses, effigies en surplomb, bref, une multitude d'ornements biscornus destinés à laisser le siège même dans l'ombre. De l'endroit où vous êtes, vous arrivez à peine à distinguer la silhouette sombre et encapuchonnée qui y trône. Le mystérieux personnage semble fixer quelque chose droit devant lui : sur un présentoir, un magnifique nodachi, épée à deux mains, dans un fourreau d'or filigrané. Cette arme ne paraît vraiment pas à sa place dans cet endroit sinistre et respirant le mal. Vous reconnaissez Mort Joyeuse, l'Épée du samouraï, et votre cœur fait un bond. Mais soudain, le personnage encapuchonné tressaille sur son siège et rejette la tête en arrière dans un mouvement de surprise. Vous découvrez alors qu'il n'y a rien sous le capuchon, rien qu'une noirceur impénétrable ! Un murmure sifflant vous parvient, comme une lente expiration :

— Qui ose venir à Onikaru, puits des Démons, et s'exposer ainsi à la fureur d'Ikiru, Maître des Ombres ?

Si vous connaissez le secret de Mort Joyeuse, rendez-vous au [152](#). Si vous ne connaissez pas ce secret, rendez-vous au [94](#).

Vous quittez rapidement la charbonnière, poursuivi par les sarcasmes des paysans qui vous accusent de désertier le camp du Shogun et de fuir de peur qu'au jour de sa

défaite, son successeur ne vous exécute, vous et les autres partisans tombés en disgrâce. De fait, vous savez pertinemment que tel pourrait bien être votre sort si le Shogun que vous servez venait à être renversé, car l'exécution des traîtres que vous avez souvent dû accomplir en son nom appellera forcément sur vous la vengeance du Shogun adverse et des familles de vos victimes. Toutes ces accusations tourmentent votre conscience, car vous avez laissé salir impunément le nom sacré de Kihei Hasekawa, votre Shogun. Par conséquent, vous perdez 1 point d'Honneur. Rendez-vous au [93](#).

78

Vous franchissez la porte des « Sables Eternels d'Akhon ». Aussitôt, votre front se couvre de sueur et vous sentez une vague de chaleur torride vous submerger de la tête aux pieds. Sous un ciel jaune où brille un soleil gros comme vous n'en avez jamais vu s'étend un désert sans fin : les Sables Éternels d'Akhon. Derrière vous, la porte reconduisant au Centre des Univers flotte toujours entre terre et ciel. Soudain, un cri perçant déchire le silence et un étrange rapace surgit des cieux. C'est l'aigle le plus grand que vous ayez jamais vu : il a plusieurs mètres d'envergure, ses yeux rouges étincellent et ses longues plumes dorées semblent filigranées d'or pur. Mais le plus fascinant est que le corps fuselé de l'oiseau est nimbé de flammes jaunes qui courent le long de son plumage sans pourtant le consumer ! C'est un Phénix. Si vous possédez le Phénix en Rubis, rendez-vous au [348](#). Sinon, rendez-vous au [360](#).

79

Après un bref répit, vous vous faites de nouveau attaquer par une autre mygale qui surgit de son terrier ; juste à ce moment, une tarentule aquatique géante arrive sur vous en courant sur ses longues pattes. Vous devez combattre ces deux monstres :

	HABILETÉ	ENDURANCE
MYGALE		
FOUISSEUSE	10	12
TARENTULE		
AQUATIQUE	8	10

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [87](#).

80

Le samouraï porte une lourde armure de guerre. Il vous faudra donc utiliser des flèches perforantes, spécialement forgées à cet effet afin de transpercer sa protection. Vous pouvez tirer à deux reprises avant que le cavalier n'arrive sur vous ; lancez deux dés pour chaque flèche ; si la somme est inférieure à votre total d'**HABILETÉ**, le projectile aura fait mouche et votre adversaire perdra 2 points d'**ENDURANCE**. Mais le cavalier se rapproche maintenant dangereusement, sa lance pointée sur votre gorge ! Rendez-vous au [92](#) (sans oublier de noter, auparavant, les points d'**ENDURANCE** que vous avez éventuellement fait perdre à votre ennemi grâce à votre arc).

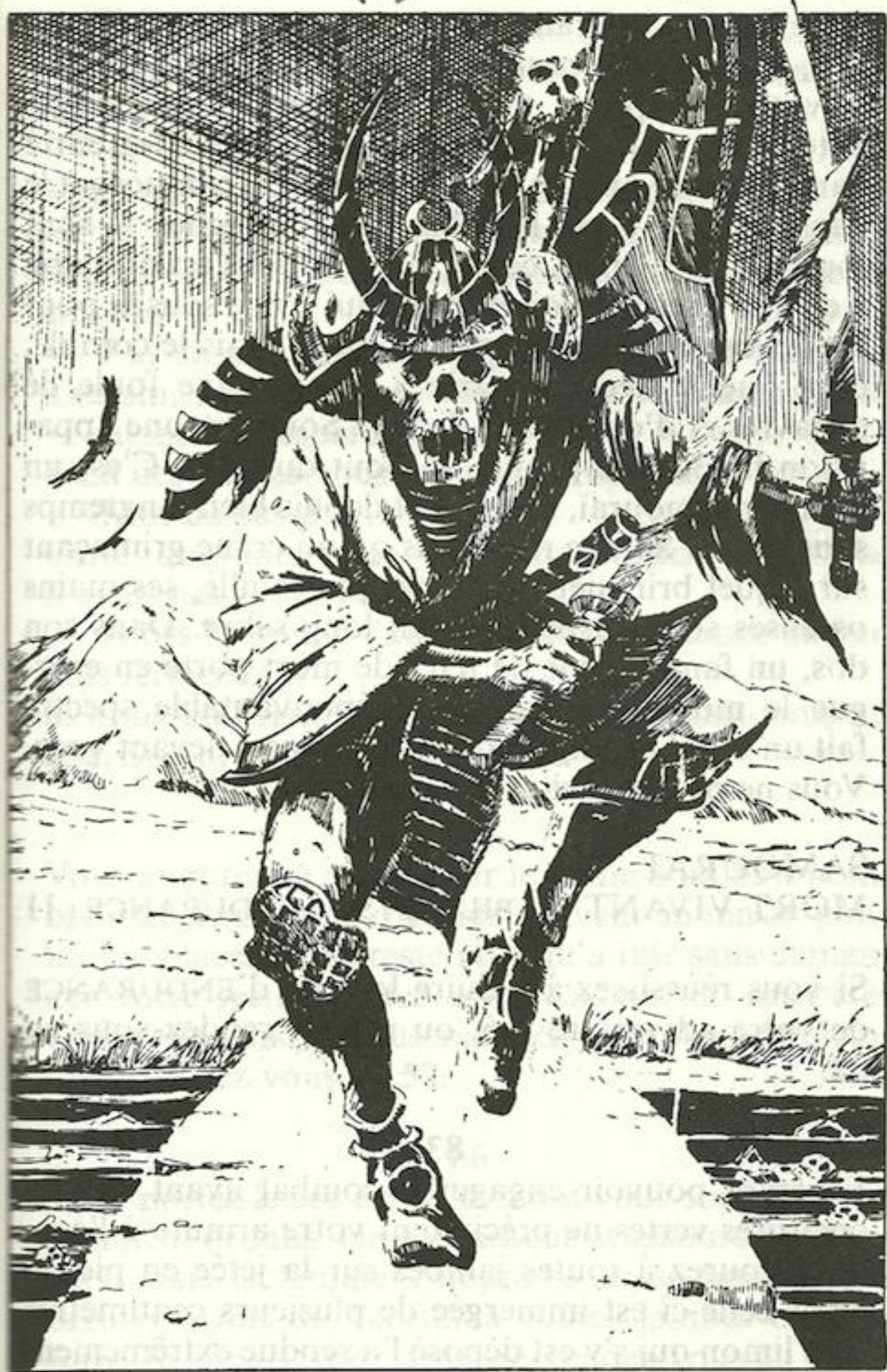
81

Le combat continue de faire rage pendant un long moment. Finalement, après avoir essuyé plus de coups qu'il n'en aurait fallu pour anéantir un homme normal, le Samouraï d'Argent met un genou à terre et baisse la tête en signe de soumission. Mais vous vous sentez incapable de lui porter le coup de grâce et vous lui demandez de se relever.

— Vous êtes un adversaire noble et vaillant, vous dit-il alors. Je resterai à vos côtés lorsque vous pénétrerez plus avant dans le Jardin Enchanté. A présent, voulez-vous prendre le sentier qui mène aux statues de la prêtresse et du démon (rendez-vous au [185](#)) ou celui qui conduit à Hammurabi, la Divinité des Mouches (rendez-vous au [165](#)) ?

82

Vous voici enfin sorti de la forêt des Ombres. Devant vous s'ouvre une route menant à un ancien pont de pierre — le pont d'Hagakure — qui enjambe un large fleuve : le Hiang-Kiang. Au-delà, loin à l'horizon, se dressent les monts Shios'ii. Alors que vous traversez le pont, tout semble soudain changer autour de vous, un peu comme si vous étiez entré dans un autre monde. Les éléments qui composent le paysage — le pont, la vallée, les montagnes — sont toujours les mêmes, certes, mais le ciel s'est obscurci à en être presque noir et l'eau qui coule sous le pont est devenue rouge comme du sang. Mais le comble, c'est que le fleuve charrie à présent une foule de cadavres et d'ossements divers ! Soudain, une apparition hideuse se profile au bout du pont. C'est un guerrier samouraï, mais mort



82 *L'épouvantable spectre fait un bond prodigieux
et atterrit juste devant vous !*

depuis bien longtemps sans doute. Sa tête n'est plus qu'un crâne grimaçant sur lequel bringuebale un casque rouillé, ses mains osseuses sont crispées sur un long sabre. Dans son dos, un fanion orné de têtes de mort porte en exergue le mot « Malemort ». L'épouvantable spectre fait un bond prodigieux et atterrit juste devant vous. Vous ne pouvez éviter le combat :

SAMOURAÏ

MORT VIVANT **HABILETÉ: 9 ENDURANCE : 11**

Si vous réussissez à réduire le total d'**ENDURANCE** de votre adversaire à 5, ou moins, rendez-vous au [32](#).

83

Espérant pouvoir engager le combat avant que les créatures vertes ne précipitent votre armure à l'eau, vous courez à toutes jambes sur la jetée en pierre. Mais celle-ci est immergée de plusieurs centimètres et le limon qui s'y est déposé l'a rendue extrêmement glissante. *Tentez votre Chance*, mais ajoutez 1 au résultat obtenu, puisque vous courez sans vous soucier du danger. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [97](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [61](#).

84

Vous traversez la cour en vous dirigeant d'un pas ferme et résolu vers les Shikomes. Ils sentent le beurre rance et vous regardent d'un œil morne et stupide.

-J'ai un message très important pour le seigneur Tsietsin, leur annoncez-vous d'une voix autoritaire

-du moins l'espérez-vous.

L'un des gardes vous grogne en réponse :

-Mot de passe ?

Cette question vous prend au dépourvu : vous n'aviez pas prévu cela...

-Alors ? reprend l'autre en tenant sa lance un peu plus fermement.

Si vous maîtrisez l'art du Iaijutsu, rendez-vous au [252](#). Sinon, rendez-vous au [268](#).

85

Vous avez réussi à fracasser le crâne d'un bon nombre d'anciens, mais d'autres arrivent en masse pour les remplacer. Il ne reste plus qu'à fuir sans demander votre reste. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [45](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [57](#).

86

Vous portez le cor à vos lèvres et vous soufflez puissamment dedans. Un son rauque et assourdissant en sort, mais la femme s'empresse de se boucher les oreilles avant de s'enfuir à toutes jambes dans la forêt. Si vous désirez la suivre, rendez-vous au [70](#). Si vous préférez la laisser aller, franchissez la porte qui vous ramènera au Centre des Univers et rendez-vous au [8](#) pour y faire un nouveau choix (différent, bien sûr, des précédents).

87

A présent, vous ne serez plus dérangé par les araignées. Vous reprenez votre chemin en pressant le pas. La pluie s'est un peu calmée, et le niveau de l'eau s'est sensiblement abaissé, révélant une longue chaussée

surélevée qui part vers le nord, en direction des monts Shios'ii. Après avoir gagné les contreforts de la haute chaîne, vous empruntez des chemins escarpés afin d'arriver plus vite au sommet. Quelques heures plus tard, vous atteignez enfin la cime la plus élevée. Rendez-vous au [8](#).

88

Vous saisissez le garde et vous lui tordez le bras pour lui faire lâcher son sabre. Puis, d'une forte bourrade, vous l'envoyez s'écraser contre le mur où il s'écroule, inanimé. Vous pouvez prendre le katana de votre adversaire vaincu et rétablir ainsi votre total d'**HABILETÉ** à son niveau initial ; mais l'homme ne possédait pas de wakizashi, aussi ne pourrez-vous pas utiliser le Nito-Kenjutsu — si vous maîtrisez cet art — avant d'avoir trouvé, sur une autre victime ou ailleurs, un autre sabre court. De même ne pourrez-vous pas avoir recours au Kyujutsu tant que vous ne vous serez pas procuré un autre arc. Abandonnant le corps de votre ennemi, vous continuez à longer le couloir. Il aboutit bientôt à une cage d'escalier. Si vous voulez monter les marches, rendez-vous au [108](#). Si vous préférez descendre, rendez-vous au [122](#).

89

Vous faites part de votre mission en insistant sur la sagesse et la grandeur du Shogun. Malheureusement, ces paysans ne sont pas fidèles à votre maître et seraient même plutôt heureux de ne le voir jamais récupérer Mort Joyeuse ! Vous les voyez rouler un tombereau de charbon brûlant qu'ils déversent entièrement sur vous. C'est une mort atroce, mais de courte durée.

90

Le Dai-Oni jette un sort de son autre main et fait jaillir une puissante décharge d'énergie de son tetsubo. Vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous de nouveau au [292](#) et poursuivez le combat.

91

A l'intérieur de la grotte, une femme très belle est assise à une table en pierre. Elle vous fait signe d'approcher et vous invite à partager son repas : un cœur de bébé humain ! Vous répliquez que vous êtes un honorable samouraï et que, pour rien au monde, vous ne vous assiérez à sa table. A ces mots, la femme se métamorphose, sous vos yeux, en une vieille sorcière démoniaque. Cette créature est en fait un Nushi, un monstre capable de prendre les traits d'une femme superbe et sachant soumettre tous les animaux de son repaire à sa volonté.

Très bien, reprend-elle, alors vous allez avoir affaire à mes compagnons, honorable samouraï ! Elle émet un son flûté et, aussitôt, l'entrée de la grotte se trouve bloquée par trois araignées géantes : une mygale fouisseuse, un faucheur des marais et une tarentule aquatique. Peut-être arriverez-vous à en supprimer deux, mais trois, cela tiendrait du miracle ! En l'occurrence, le miracle ne se produit pas et votre aventure prend malheureusement fin ici.

92

Le fer de lance arrive droit sur vous. Lancez deux dés ; si le résultat est inférieur ou égal à votre **HABILETÉ**, c'est que vous avez réussi à esquiver le coup. Si le résultat est supérieur à votre **HABILETÉ**, la pointe

vous entaille profondément l'épaule et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Entre-temps, le cavalier a tourné bride et il revient immédiatement à l'assaut, cherchant à vous blesser à grands coups de poignard tandis que vous essayez de le faire tomber de sa selle.

GUERRIER

SAMOURAÏ HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 9

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [72](#).

93

La brise emporte au loin les railleries des charbonniers tandis que vous suivez la route qui contourne la forêt où ils viennent s'approvisionner en bois. Soudain, un craquement de branches mortes vous met en alerte. Quatre hommes embusqués surgissent en brandissant des pieux acérés ! Les autres ne sont pas loin, car ils ont coupé à travers bois afin de vous prendre de vitesse. Vous vous mettez dos à un arbre de façon à n'être pas attaqué par plus de deux ennemis à la fois, puis, dégainant votre katana, vous vous préparez à faire front :

HABILETÉ ENDURANCE

Premier

CHARBONNIER	6	10
-------------	---	----

Second

CHARBONNIER	7	9
-------------	---	---

Si vous tuez le premier de vos adversaires sans avoir été touché, rendez-vous au [347](#). Si vous recevez une

blessure avant d'en avoir supprimé un, rendez-vous au [365](#).

94

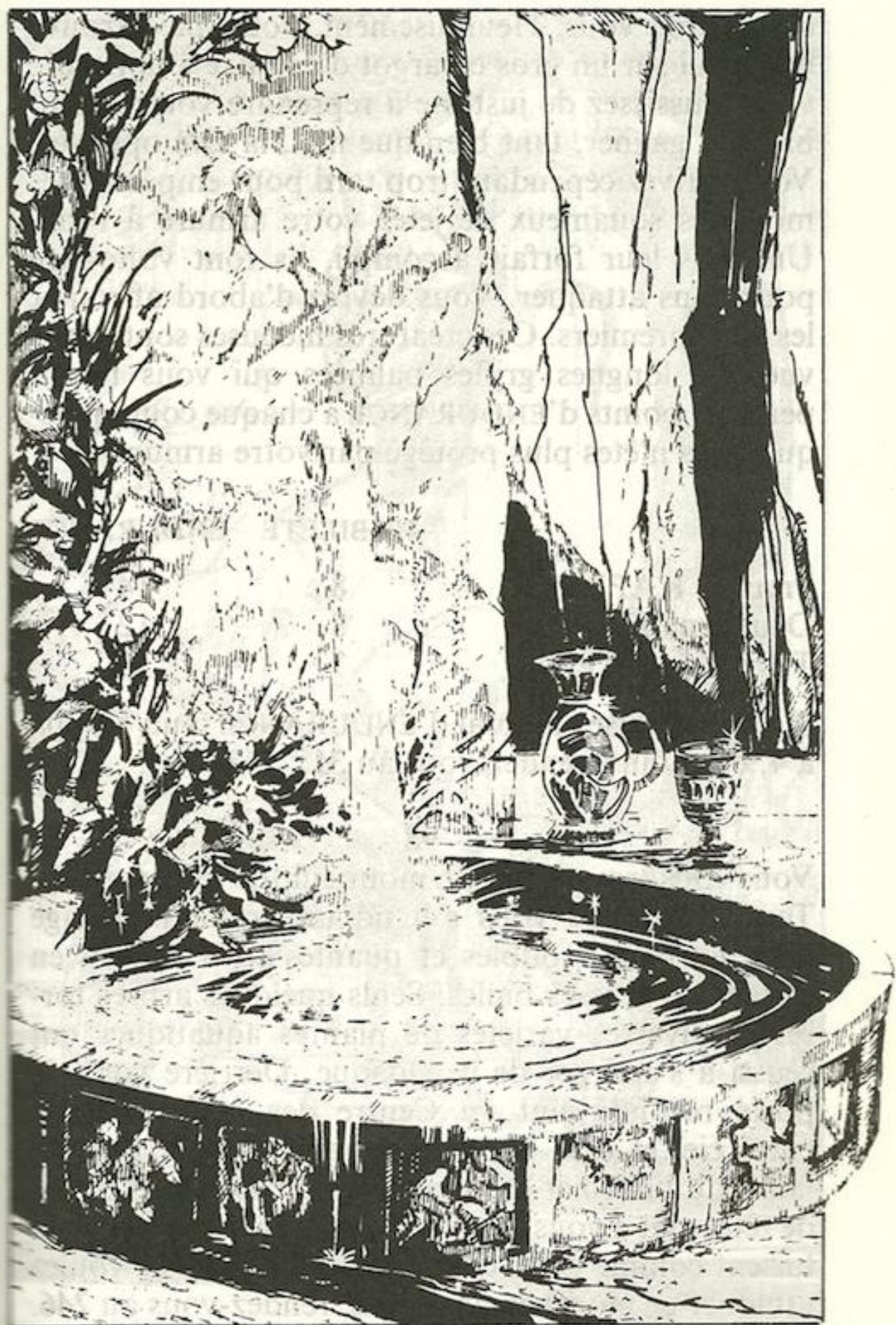
Vous avancez à grands pas le long de la galerie, bien décidé à en finir une fois pour toutes avec Ikiru. Du trône vous parvient un rire macabre qui vous fait courir un frisson le long de l'échiné. La sombre silhouette se lève et gesticule au-dessus du puits. C'est alors qu'à votre grande horreur, vous en voyez surgir une masse ténébreuse qui prend peu à peu forme sous vos yeux. C'est une créature d'apparence vaguement humaine, mais pourvue de cornes sur la tête et de longues griffes acérées en guise de doigts : c'est un Démon de l'Ombre, un être semi-corporel issu du Monde Inférieur. Vous devez le combattre :

DÉMON DE

L'OMBRE

HABILETÉ : 9 ENDURANCE: 10

Chaque fois que vous réussirez à frapper cet adversaire très particulier, lancez un dé. Si vous obtenez un chiffre pair, la blessure infligée lui coûtera 2 points d'**ENDURANCE**. Si le chiffre obtenu est impair, votre lame n'aura fait qu'érafler sa chair inconsistante et il ne perdra que 1 seul point d'**ENDURANCE**. Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [260](#).



95 Sur le rebord du bassin il y a une aiguière en argent, accompagnée d'un calice finement ciselé.

95

Vous passez rapidement devant la Divinité des Mouches et vous vous dirigez vers la fontaine. Là, jaillissant d'un rocher blanc comme la neige, une cascade d'eau pure se déverse à flots dans un bassin de marbre immaculé. Tout autour abonde une végétation luxuriante, étincelant sous les perles de rosée que lui procure en permanence l'eau vive. Sur le rebord du bassin, il y a une aiguière en argent, accompagnée d'un calice finement ciselé. Cette eau fraîche et limpide est terriblement tentante ! Si vous voulez boire à même le bassin, rendez-vous au [161](#). Si vous préférez remplir l'aiguière à la source et vous servir du calice, rendez-vous au [243](#).

96

En observant bien la jeune femme, vous trouvez qu'elle semble avoir l'esprit quelque peu dérangé... Peut-être qu'un peu d'eau de la Source du Grand Savoir l'aiderait à avoir les idées plus nettes. Vous lui tendez la bouteille et, sans hésitation, elle s'en empare vivement et en avale d'un trait tout le contenu. Ses yeux se mettent aussitôt à briller d'intelligence.

— Je suis Éléonore l'Enchanteresse, vous dit-elle en souriant avec gratitude. Ikiru m'avait jeté un sort pour me rendre complètement folle, et j'en avais oublié jusqu'à mon propre nom ! Je vous connais, jeune samouraï, et je suis au courant de votre mission. N'ayez crainte, je serai à vos côtés lorsque vous entrerez dans l'Arène Hors du Temps. Sur ces paroles réconfortantes, l'Enchanteresse s'incline et quitte la clairière d'une démarche souple et légère. Notez sur votre *Feuille*

d'Aventure qu'Éléonore est désormais votre alliée, puis repassez la porte qui mène au Centre des Univers. Rendez- vous au [8](#) pour y faire un nouveau choix.

97

A mi-chemin, vous dérapez sur le limon vaseux qui recouvre la jetée et vous manquez de tomber tête la première dans les eaux écumeuses qui rugissent en dessous de vous. Heureusement, votre pied trouve un appui sur un gros escargot d'eau fixé à la paroi ; vous réussissez de justesse à reprendre votre équilibre et à gagner, tant bien que mal, la rive opposée. Vous arrivez cependant trop tard pour empêcher les monstres squameux de jeter votre armure à l'eau. Une fois leur forfait accompli, ils font volte-face pour vous attaquer. Vous devrez d'abord affronter les trois premiers. Ces créatures hideuses sont pourvues de longues griffes palmées qui vous feront perdre 3 points d'**ENDURANCE** à chaque coup, puisque vous n'êtes plus protégé par votre armure.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier KAPPA	8	14
Deuxième KAPPA	8	12
Troisième KAPPA	7	13

Si vous réduisez le total d'**ENDURANCE** d'un Kappa à 4, ou moins, rendez-vous au [31](#).

98

Vous vous trouvez sur un monticule de terre meuble. Tout autour de vous s'étend un grand marécage dont les



98 Soudain, un gigantesque serpent jaillit du bournier en fouettant l'air à grands coups de tête.

eaux troubles et puantes se soulèvent en faisant de grosses bulles. Seuls quelques arbres torses et diverses variétés de plantes aquatiques ont réussi à s'extirper de ce cloaque. Derrière vous, la porte reconduisant au Centre des Univers flotte entre ciel et eau. Soudain, un gigantesque serpent jaillit du borbier en fouettant l'air à grands coups de tête, prêt à vous couper le corps en deux. Ses yeux luisent comme deux diamants noirs. Si vous voulez attaquer ce monstrueux reptile, rendez-vous au [246](#). Si vous préférez vous servir d'un objet spécial pour le neutraliser, rendez-vous au [258](#).

99

Pour vous, désormais, l'honneur n'est plus qu'un vain mot. En retraçant toutes vos actions depuis le début de votre mission, vous vous rendez compte que vous avez presque toujours bafoué le code d'honneur des samourais. Et sans honneur, vous n'êtes plus rien, votre vie n'a plus aucun sens. Autant en finir immédiatement en pratiquant le *sep-puku*, c'est-à-dire en vous ôtant vous-même votre propre vie. Rassemblant tout le courage qui vous reste, vous empoignez votre katana et vous vous le plongez dans le ventre jusqu'à ce que mort s'ensuive. Dans cet ultime détail, au moins serez-vous digne, en quittant ce bas monde, des représentants de votre caste.

100

Vous traversez la cour en vous pavanant comme un jeune général récemment promu. Les Shikomes vous regardent arriver d'un œil morne. Ils dégagent une épouvantable odeur de beurre rance ! Vous passez près d'eux sans même leur accorder un regard et vous leur brandissez sous le nez le sceau du Shogun — en

espérant qu'ils n'y regarderont pas de trop près... Vos manières arrogantes font grand effet sur ces rustres : ils s'effacent devant vous et vous saluent au passage tandis que vous entrez dans le palais ! Rendez-vous au [158](#).

101

Le jeune impudent suggère qu'avant de vous tuer, on vous couse la bouche, les oreilles et le nez afin que votre esprit ne puisse s'échapper de votre corps pour revenir les hanter. Mais à l'évocation des esprits, les autres prennent subitement peur et décident, eux, de vous relâcher. En croisant votre regard d'acier, Finsoient se rallie à la majorité et Ton défait vos liens. Son père, un vieillard boiteux, se jette humblement à vos pieds et vous demande d'une voix geignarde de bien vouloir excuser la conduite de son fils. Puis il s'offre de vous conduire à un village où, dit-il, vous pourrez passer la nuit en toute sécurité. Voulez-vous faire prêter serment d'allégeance à tous les charbonniers, avant d'accepter cette proposition (rendez- vous au [163](#)), ou bien commander au vieil homme de vous conduire immédiatement à ce village (rendez- vous au [179](#)) ?

102

Le Dai-Oni pousse un ricanement rauque et recule de quelques pas. Puis il marmonne une incantation et vous jette un Sort d'Infortune. Vous perdez 1 point de **CHANCE**. A présent, rendez-vous de nouveau au [292](#) et poursuivez le combat.

103

Tout semble se calmer tandis que vous restez allongé, face contre terre, sur la corniche ; puis un grondement sourd s'élève des profondeurs du sol, et la terre se remet

à trembler. La secousse est terrible, et vous entendez un craquement sinistre du côté de la paroi d'ardoise : la voûte de la caverne s'effondre dans un fracas de tonnerre, et des éclats de roche retombent en pluie tout autour de vous. Heureusement que vous n'avez pas cherché refuge dans cette grotte, vous auriez été aplati comme une crêpe ! Rendez-vous au [273](#).

104

Vous faites demi-tour pour regagner la grand-route. La morne campagne résonne des cris des villageois en détresse, et vous ne vous sentez pas la conscience très tranquille. Le manque de pitié dont vous avez fait preuve à l'égard de ces paysans sans défense vous coûte 1 point d'Honneur. Rendez-vous au [24](#).

105

Vous vous éloignez rapidement du gué et vous constatez avec soulagement que personne ne vous a suivi. Vous avez perdu votre armure et, sans sa protection, vous perdrez désormais 3 points d'ENDURANCE au lieu de 2, chaque fois que vous serez blessé lors d'un combat. Le Senseï du Shogun aurait pu s'en tirer plus honorablement ! Sans armure, vous avez beaucoup moins de chance d'accomplir votre mission avec succès ; par ailleurs, en l'ayant ainsi abandonnée, vous avez gravement offensé l'honneur de votre Shogun, puisque c'est lui qui vous en avait fait présent. Réduisez votre Honneur de 2 points et rendez-vous au [263](#).

106

Au sortir de la vallée, la route s'enfonce dans une forêt sombre et menaçante qui s'étend sur plusieurs

kilomètres. Vous la reconnaissez : c'est la forêt des Ombres que vous devez traverser. Moïchi vous lance un regard timide en disant :

-J'ai entendu dire des choses terribles à propos de cette forêt, depuis la disparition de Mort Joyeuse. Est-ce que nous devons... ?

Vous opinez de la tête et. d'une voix que vous désirez ferme et assurée, vous lui répondez sans détour :

-Oui, Moïchi, il le faut !

Sur ce, vous entrez sous le couvert des grands arbres. Rendez-vous au [124](#).

107

La carte indique que le chemin de la Pagode Ecarlate passe à l'ouest, par une longue chaussée surélevée qui longe un lac éternellement perdu dans le brouillard. Si vous voulez emprunter cette voie, rendez-vous au [317](#). Sinon, retournez au [17](#) pour y choisir un autre itinéraire.

108

Vous débouchez sur un petit office. Il y a deux portes : l'une donne sur la cour du château, l'autre conduit directement au palais. Si vous souhaitez entrer dans le palais afin de partir à la recherche de Tsietsin, rendez-vous au [158](#). Si cela vous paraît trop risqué, vous pouvez endosser l'armure du garde que vous venez de tuer pour tenter de sortir de l'enceinte du château en abusant les autres gardes. Rendez- vous, dans ce cas, au [168](#).

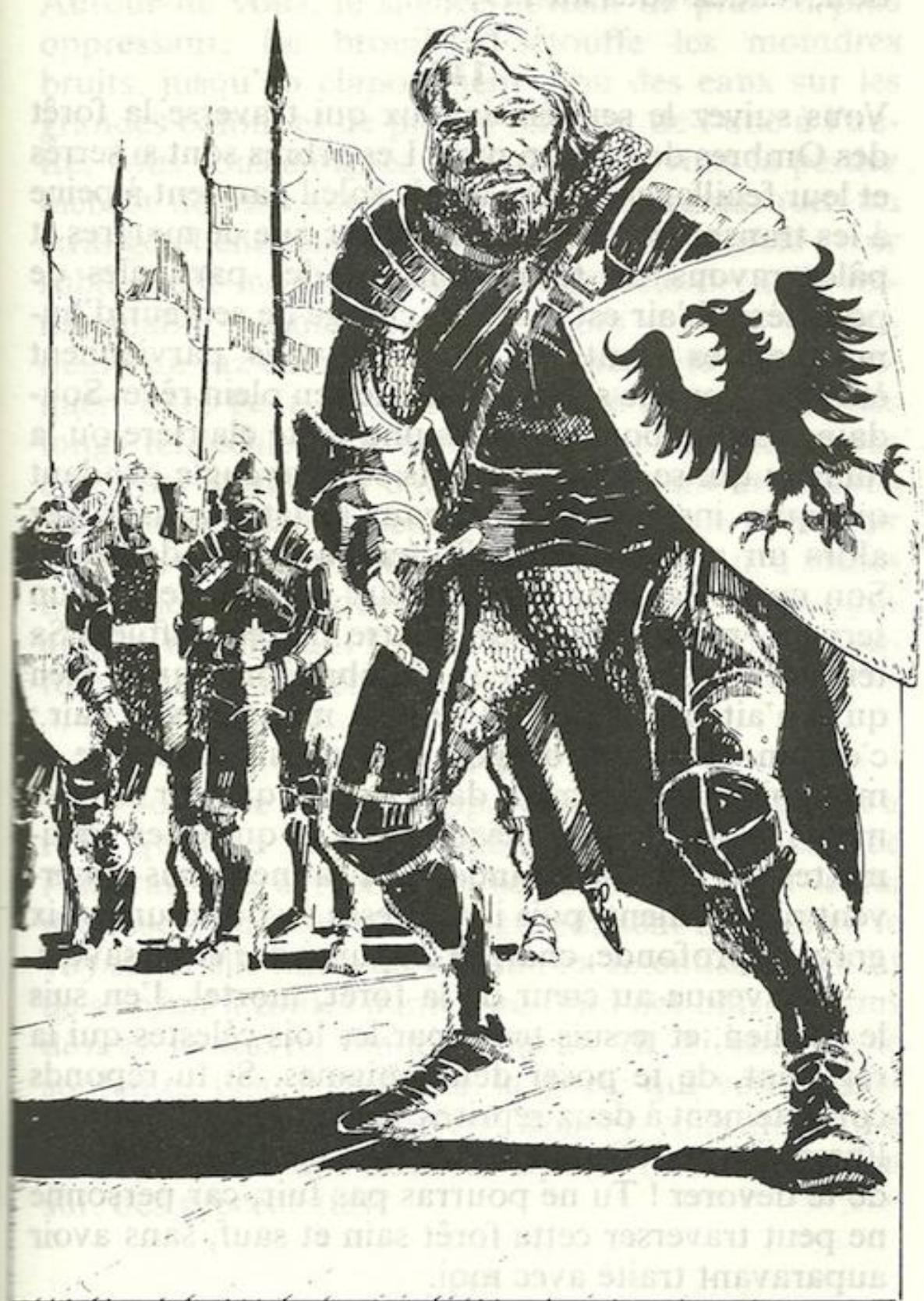
109

Soudain, un flot de noirceur surgit du sabre d'ikiru et commence à courir sur votre corps. A son contact, vous ressentez d'atroces brûlures, comme si l'on avait jeté sur vous un filet incandescent. Hurlant de douleur, vous vous débattez corps et âme, mais le noir cilice se resserre impitoyablement sur vous et vous étouffe progressivement. Quand vous serez mort, votre esprit s'envolera vers le puits des Démons, où il deviendra à tout jamais l'esclave d'ikiru, prêt à surgir des profondeurs infernales pour exécuter ses ordres.

110

Vous franchissez la porte de « La Tour Eternelle ». Le décor a complètement changé : vous êtes maintenant en haut d'une grande tour fortifiée, tout entourée de remparts. Autour de vous, le paysage se modifie constamment : parfois bois, parfois plaines, le ciel passant sans transition du bleu au rouge, comme si la Tour se déplaçait d'un endroit à un autre, d'un monde à l'autre. Devant vous apparaît soudain un guerrier à la carrure impressionnante. Il porte une grande barbe, et tout laisse à croire qu'il s'agit d'un vétéran chevronné. Son armure vous surprend, car, contrairement à la vôtre, elle le protège de la tête aux pieds. Derrière lui, vous apercevez huit autres soldats dont les visières rabattues leur cachent entièrement le visage. Leurs armures dorées sont couvertes d'un surtout blanc orné de cercles bleus. Le grand guerrier vous adresse la parole :

— Bienvenue à la Tour Éternelle, étranger. Nous sommes les Chevaliers de la Compagnie Dorée. Si vous voulez que nous vous prêtions main-forte lors du Tournoi de l'Espace, répondez à ma question :



110 « Nous sommes les Chevaliers de la
Compagnie Dorée. »

est-ce que vous nous rapportez l'éventail de guerre de notre roi ?

Si, en effet, vous possédez un éventail de guerre portant comme symbole neuf flèches d'or et un cercle bleu sur fond blanc, rendez-vous au [186](#). Si vous n'avez pas cet objet, rendez-vous au [200](#).

111

Le plus âgé des charbonniers, un pauvre vieillard claudicant, s'agenouille devant vous en faisant craquer ses genoux arthritiques et vous demande humblement d'excuser l'insolence de son fils. Les autres l'imitent et vous proposent de vous mener à un village des environs, où vous pourrez, disent-ils, passer la nuit en toute sécurité. En voyant votre air sombre et méditatif, le vieil homme vous offre même son fils en guise d'esclave, afin de lui apprendre l'humilité, pourvu que vous lui laissiez la vie sauve. Si vous voulez faire prêter serment d'allégeance à tous ces hommes avant de prendre une décision, rendez-vous au [163](#). Si vous préférez ordonner au vieillard de vous conduire immédiatement au village en question, rendez-vous au [179](#).

112

Vous suivez le sentier sinueux qui traverse la forêt des Ombres de part en part. Les arbres sont si serrés et leur feuillage si dense que le soleil parvient à peine à les transpercer, ne laissant filtrer que de maigres et pâles rayons où tourbillonnent des particules de poussière. L'air est humide, chargé de senteur d'humus, et les

bruits de la forêt vous parviennent étouffés, comme si vous marchiez en plein rêve. Soudain, vous débouchez dans une vaste clairière où la lumière qui se déverse à flots vous aveugle pendant quelques instants. En relevant la tête, vous voyez alors un grand dragon flotter au-dessus de vous ! Son corps est long et onduleux comme celui d'un serpent, mais pourvu de quatre pattes griffues. Sa tête cornue abrite des yeux d'ambre étincelants. Bien qu'il n'ait pas d'ailes, il semble marcher sur l'air : c'est un Tatsu, un dragon sans ailes capable de se mouvoir aussi aisément dans les airs que sur terre et mer. Il s'arrête juste devant vous, à quelques centimètres du sol. Ses grands yeux jaunes vous observent placidement, puis il s'adresse à vous d'une voix grave et profonde, chargée de puissance et de savoir.

— Bienvenue au cœur de la forêt, mortel. J'en suis le gardien, et je suis tenu, par les lois célestes qui la régissent, de te poser deux énigmes. Si tu réponds correctement à deux reprises, je te laisserai continuer librement ton chemin. Sinon... je me ferai un plaisir de te dévorer ! Tu ne pourras pas fuir, car personne ne peut traverser cette forêt sain et sauf, sans avoir auparavant traité avec moi.

Sur ces paroles empreintes de mystère, le Tatsu éclate d'un énorme rire. Rendez-vous au [2](#).

113

Autour de vous, le silence devient de plus en plus oppressant. Le brouillard étouffe les moindres bruits, jusqu'au clapotement mou des eaux sur les grandes colonnes de pierre. Sautant de l'une à l'autre, vous vous éloignez de la digue et vous la perdez bientôt de vue. C'est alors que vous remarquez un étrange phénomène : le niveau de l'eau semble avoir subitement monté !

Soudain, une bête de taille inimaginable surgit des profondeurs du lac, provoquant un raz de marée qui vous précipite tête la première dans l'eau. Vous avez réveillé un Kraken ! Ses longs tentacules, du diamètre de votre torse, vous enserrent en un clin d'œil et vous jettent droit dans une gueule béante. Seul un géant oserait se risquer dans un tel endroit, et encore emporterait-il, à toutes fins utiles, un ou deux hommes de votre taille pour apaiser auparavant l'appétit du Kraken. Votre aventure se termine, hélas ! ici.

114

Vous sortez le casque. Apparemment, cette femme a l'air quelque peu dérangé... Peut-être le casque l'aiderait-elle à recouvrer ses esprits ? Vous le lui proposez, mais ses yeux s'agrandissent d'effroi en le voyant et elle hurle un « Non ! ! » retentissant avant de s'enfuir à toutes jambes au fond des bois. Si vous désirez la suivre, rendez-vous au [70](#). Si vous ne le souhaitez pas, franchissez la porte qui vous ramènera au Centre des Univers. Rendez-vous alors au [8](#) pour y choisir une nouvelle option (différente, bien sûr, des précédentes).

115

Vous avez fracassé le crâne d'un bon nombre d'anciens, mais d'autres se pressent en masse autour de vous, et il ne vous reste plus qu'à fuir. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [69](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [57](#).

116

Vous faites irruption dans le village. Un triste spectacle vous y attend : plusieurs maisons sont en flammes et les gens, affolés, courent de tous côtés pour échapper aux liges du seigneur Tsietsin. Non loin de vous, un samouraï arborant une superbe armure en laque bleu et vert est en train de piller un vieil homme tombé sous ses coups. En voyant ce renégat déshonorer, par ses vils agissements, la caste entière des samouraïs, vous vous sentez pris de dégoût et de colère. Vous marchez vers lui à grands pas et, d'un formidable coup de katana, vous le coupez pratiquement en deux. Mais le traître a trouvé la force de crier avant de rendre l'âme ; trois de ses acolytes accourent et l'un d'eux vous reconnaît :

— Mais voici le Senseï du Shogun — ou plutôt de l'ex-Shogun ! A mort, minable pouilleux ! A ces mots, les trois samouraïs se ruent sur vous en brandissant leurs sabres. Combattez-les en même temps. Si vous maîtrisez l'art du Karumijutsu, déduisez 1 point de la Force d'Attaque de vos adversaires, puisque vous pouvez bondir pour esquiver leurs coups (Attention : ceci n'est valable que pour ce combat).

HABILETÉ ENDURANCE

Premier

SAMOURAÏ	6	7
----------	---	---

Deuxième

SAMOURAÏ	8	8
----------	---	---

Troisième

SAMOURAÏ	7	6
----------	---	---

Si vous sortez vainqueur de la bataille, rendez-vous au [154](#).

117

Vous tentez de lacérer le filet avec votre sabre, mais l'eau amortit le coup et, de plus, le monstre réagit avec une rapidité déconcertante : il soulève le filet d'un geste brusque, vous le jette sur les épaules et tire dessus pour vous faire tomber. Incapable de résister à la traction, vous glissez sur la jetée boueuse et vous tombez à l'eau. Votre arme , loin de vous être utile en cette circonstance, vous blesse grièvement dans votre chute et les Kappas vous entraînent dans les profondeurs glauques sans que vous puissiez faire quoi que ce soit pour vous défendre. Ici se termine votre aventure.

118

Le Dai-Oni pousse un cri de jubilation et vous jette un Sort de Confusion. Vous perdez **1** point d'**HABILETÉ**. Retournez au [292](#) pour poursuivre le combat.

119

Rassemblant tout votre courage, vous tirez d'un coup sec sur votre jambe et vous parvenez à vous extirper du piège. Mais, ce faisant, vous vous êtes déchiré les ligaments du pied. La douleur est insoutenable et vous vous effondrez, à demi inconscient, sur le sol humide du sous-bois. A travers un brouillard de larmes et de souffrance, vous vous fabriquez un garrot de fortune, mais vous venez de perdre 7 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes encore en vie, vous passez le reste de la nuit à lutter désespérément contre l'évanouissement,

dans la crainte que la bête féroce vienne vous attaquer. Mais, aux premières lueurs de l'aube, vous réalisez, en voyant s'éloigner une silhouette furtive, que vous avez commis une erreur fatale : il ne s'agissait pas d'une panthère, comme vous l'aviez cru, mais d'une inoffensive hyène, dont le cri imite à la perfection le feulement du grand fauve. Vous vous êtes estropié pour rien, et il ne vous reste plus qu'à retourner pitoyablement vers Konichi, puisqu'il est évidemment hors de question de poursuivre votre mission à cloche-pied !

120

Vous percevez soudain un bruit de cavalcade. Vous faites halte et vous vous apprêtez à grimper le flanc de la colline en courant, lorsqu'un détachement d'une vingtaine de soldats fond sur vous et vous encercle avant que vous ne puissiez vous enfuir. Ce sont des hommes du seigneur Tsietsin. Moïchi et vous vous défendez comme des diables pendant un moment ; vous en éliminez un bon nombre, mais bientôt, l'ennemi reprend le dessus. Sous vos yeux horrifiés, vous voyez Moïchi tomber sous leurs coups impitoyables, et vous vous retrouvez vous-même pieds et poings liés, puis ficelé comme un paquet sur un cheval.

-Le seigneur Tsietsin sera sûrement content de cette capture ! entendez-vous clamer avec jubilation. On vous amène ensuite au château que vous aviez dépassé quelque temps auparavant. Dans la grande cour carrée, les serviteurs et palefreniers des samourais se pressent autour de vous et laissent libre cours à leurs railleries. Puis l'on vous jette sans ménagement dans un infect cachot. Le geôlier, un homme gras et disgracieux, vêtu

d'un pourpoint de cuir crasseux, vous grogne d'un air las :

On te conduira demain devant le Shogun Tsietsin. Sur ces mots, il vous claque la porte au nez. Vous voici seul et désarmé. On vous a pris vos armes, et c'est cela, bien plus que l'humiliation de votre état, qui vous emplit de honte ! Vous perdez 1 point d'Honneur. A présent, il ne vous reste plus qu'à vous étendre sur la maigre paille de votre cellule et à chercher le sommeil en attendant le lendemain. Rendez-vous au [316](#).

121

Vous voici juste en face du trône. Ikiru se lève, et vous en profitez pour scruter le capuchon : il n'y a rien en dessous — rien qu'une ombre dense, noire et impénétrable ! Soudain, Ikiru pointe un doigt crochu sur vous et en fait jaillir une ténébreuse décharge d'énergie. Si votre Honneur est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [189](#). S'il est inférieur à 5, rendez-vous au [131](#).

122

En bas de l'escalier, un tunnel grossièrement creusé s'enfonce dans les ténèbres humides. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [16](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [38](#).

123

En moins de temps qu'il ne le faut pour le dire, vous décochez une flèche au jeune insolent. Jetez deux dés ; si leur somme est inférieure à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [207](#). Si le résultat est

supérieur ou égal à votre **HABILETÉ**, rendez-vous au [351](#).

124

Alors que vous pénétrez dans la forêt, vous vous sentez subitement seul ; vous vous retournez : Moïchi n'est plus avec vous ! En revenant sur vos pas, vous le voyez fuir en courant vers la vallée. A l'évidence, la peur de la forêt l'a emporté sur sa loyauté envers vous... Maudissant sa couardise, vous repartez d'un pas résolu vers les grands bois. Rendez-vous au [112](#).

125

La digue court sur plusieurs kilomètres. Elle fut construite il y a fort longtemps par une ancienne civilisation qui peuplait le delta, bien avant que ne descende le brouillard éternel. Au bout de quelque temps, un sentier boueux part en sinuant à travers le marécage. Si vous voulez vous y engager, rendez-vous au [339](#). Si vous préférez continuer à longer la digue, rendez-vous au [387](#).

126

Vous ouvrez la porte de « La Forêt Enchantée » et vous vous retrouvez dans une clairière étrangement calme et silencieuse, comme si nulle créature n'habitait le sous-bois alentour. L'air est chargé de sorcellerie — vous pouvez presque le palper ! Vous savez pertinemment que si vous vous enfoncez dans cette forêt, vous vous perdrez au bout de quelques pas, et pour toujours peut-être. Derrière vous se trouve la porte reconduisant au Centre des Univers ; mieux vaut ne pas trop vous en



126 Tandis que la jeune femme vous fixe d'un regard absent, un halo bleuté joue autour de ses doigts fuselés.

éloigner et la garder toujours en vue. Soudain, une jeune femme vêtue d'une somptueuse robe verte apparaît dans la clairière. Elle est d'une beauté remarquable, mais son regard est terne et apathique. Tandis qu'elle vous fixe d'un air absent, un halo bleuté joue autour de ses doigts fuselés. Après vous être présenté, vous lui demandez son nom, et si elle veut bien vous aider à combattre le Dai-Oni.

— Qui suis-je ? Cela fait bien longtemps que je ne le sais plus, répond-elle d'une voix monocorde. Quant à mon aide, elle ne vous est pas encore acquise, jeune homme.

L'étrange femme fronce les sourcils en détachant laborieusement chaque syllabe, comme si parler lui demandait un effort considérable. Qu'allez-vous faire : l'intimider et l'obliger à vous aider de gré ou de force (rendez-vous au [60](#)) ou essayer de la convaincre en ayant recours à un objet adéquat (rendez-vous au [48](#)) ?

127

Tandis que vous courez vers l'autre rive, trois monstres surgissent de l'eau et prennent pied à l'endroit où gisent les autres pièces de votre armure. Ils sont bien plus grands que des êtres humains, et le dessus de leur crâne est curieusement plat et évasé. Ils se meuvent en louvoyant, comme s'ils portaient quelque chose en équilibre sur la tête. Alors que vous vous arrêtez, deux autres émergent tout près de vous. Allez-vous fuir à toutes jambes, en espérant trouver plus loin un endroit plus sûr pour traverser la rivière (rendez-vous au [105](#)), avancer prudemment sur la jetée en pierre (rendez-vous au [73](#)) ou vous précipiter sur les monstres qui s'affairent autour de votre armure (rendez-vous au [83](#)) ?

128

Vous faites irruption dans le village et, d'une voix de stentor, vous défiez les samourais en duel. En entendant cette injonction, plusieurs d'entre eux se retournent et vous leur révélez qui vous êtes. L'un d'eux s'avance alors vers vous en disant :

— Nous avons renié Kihei Hasekawa et sommes désormais dévoués à Tsietsin, notre nouveau Shogun. Cependant, nous restons samourais avant tout, et nous nous battons selon les règles. L'homme fait un pas en avant et dégaine son sabre ; puis il le lève au-dessus de sa tête et dirige la pointe droit sur votre gorge. Affrontez trois de ces samourais, l'un après l'autre :

HABILETÉ ENDURANCE

Premier

SAMOURAÏ

7

9

Deuxième

SAMOURAÏ

9

8

Troisième

SAMOURAÏ

7

9

Si vous réussissez à les vaincre tous les trois, rendez-vous au [190](#).

129

Il va vous falloir employer les grands moyens si vous voulez éviter de tomber aux mains de ces monstres. Si vous désirez essayer de les impressionner avec du soufre, rendez-vous au [231](#). Si l'étrange conformation de leur tête plate vous a donné une idée, rendez-vous au [255](#). Si vous préférez faire semblant de leur jeter un sort, rendez-vous au [277](#).

130

Cette jeune femme a décidément l'air un peu dérangé, mais vous ne voyez vraiment pas ce que **TOUS** pourriez faire pour elle. Si vous voulez la forcer à vous aider, rendez-vous au [60](#). Sinon, franchissez la porte qui vous ramènera au Centre des Univers et retournez au [8](#) pour y faire un autre choix (différent, bien sûr, des précédents).

131

La décharge vous frappe de plein fouet, aussi bien Physiquement que mentalement. Vous perdez 1 point d'**HABILETÉ**, 1 point de **CHANCE** et 4 points d'**ENDURANCE**. Si vous survivez à cette pénible épreuve, vous reculez en chancelant alors qu'Ikiru pousse un sifflement de triomphe. Mais vous reprenez peu à peu vos esprits et vous vous ruez sur votre ennemi en brandissant Mort Joyeuse, rendez-vous au [199](#).

132

Non loin de vous, une voix se met à crier :
-Hido, est-ce que c'est toi ?
Comme vous restez silencieux, vous entendez un juron étouffé, suivi d'une course précipitée. Un garde apparaît brusquement dans la lumière de la torche et s'arrête net en vous apercevant :
-Evadé ? Comment avez-vous... ?
Vous l'attaquez sans lui laisser le temps de finir sa phrase :

GARDE HABILETÉ: 7 ENDURANCE: 9

Si vous l'emportez, rendez-vous au [142](#).

133

L'infernal cliquetis continue et, subitement, la tête du chef se sépare nettement de son corps et se met à flotter dans les airs, suivie des têtes de tous les habitants du village ! Vous réalisez avec effroi que ce sont des Rokuro-Kubi, des morts vivants dont la tête se détache, la nuit venue, pour aller chasser. Les crânes désincarnés se jettent sur vous en claquant furieusement des mâchoires. Vous devez les combattre comme s'il s'agissait d'un monstre multiséphale :

ROKURO-

KUBI

HABILETÉ : 11 ENDURANCE : 17

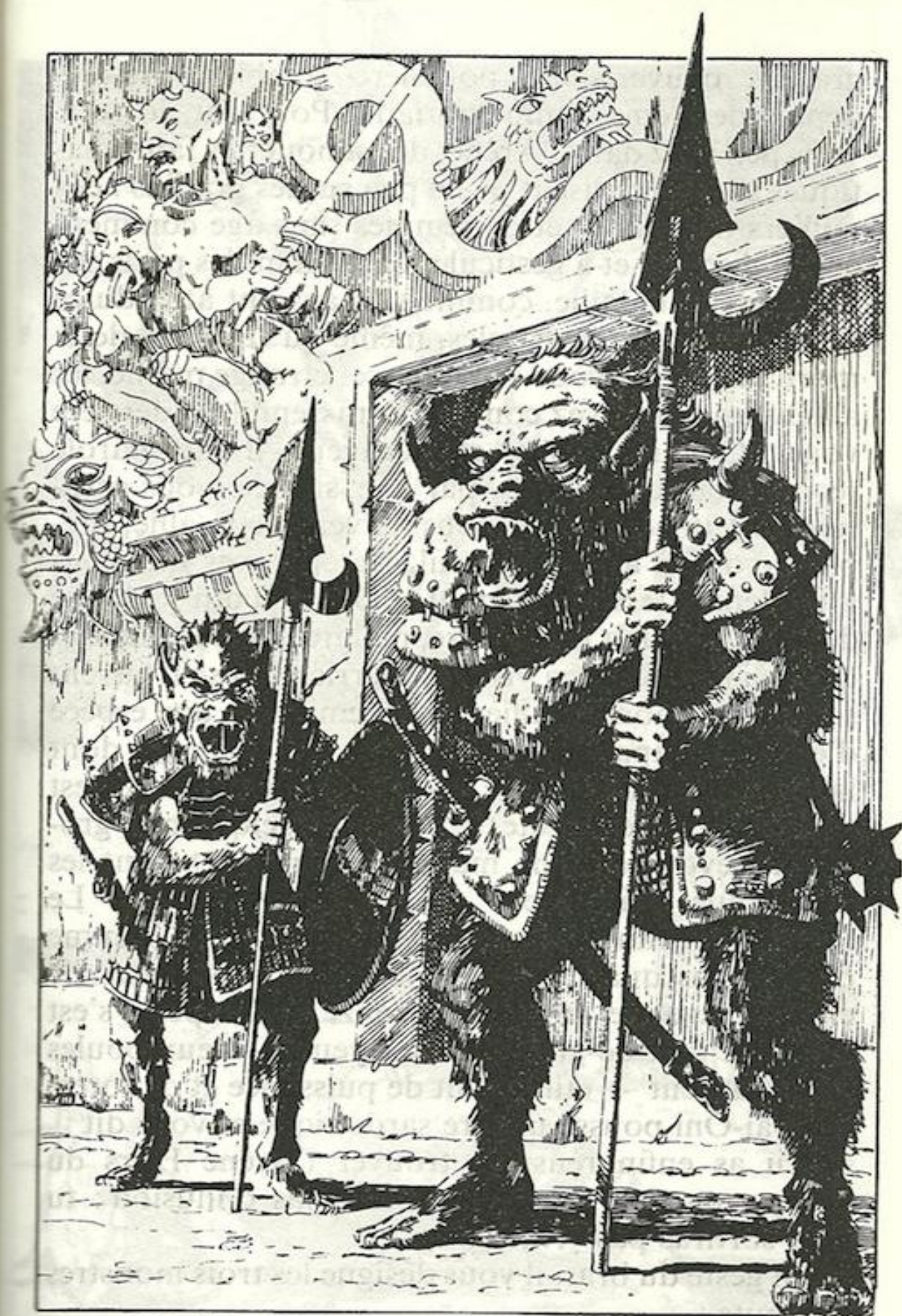
Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au [115](#).

134

Si vous possédez une flèche empennée de plumes d'aigle, fabriquée par le grand maître Tsunewara, et que vous vouliez l'utiliser, rendez-vous au [192](#). Sinon, tirez une flèche ordinaire et rendez-vous au [164](#).

135

L'un des charbonniers retire la tourbe humide de la meule la plus proche ; il en jaillit aussitôt de grandes flammes, accompagnées d'une fumée acre et dense. D'autres s'emparent de pieux acérés en vue de vous attaquer ; les derniers, enfin, partent se dissimuler dans les bois qui s'étendent derrière la charbonnière. ***Tentez***



136 Des Shikomes ! D'affreux humanoïdes
poilus comme des singes, pourvus de griffes et de
crocs recourbés.

votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez- vous au [293](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [307](#).

136

Vous inspectez minutieusement les alentours. Les écuries et le corps de gardes bordent les remparts sur trois côtés ; au fond de la grande cour carrée se dresse un majestueux édifice orné de pignons finement ouvragés et surmonté d'un toit en pagode : c'est le palais du seigneur Tsietsin. Mais ce sont surtout les deux gardes qui flanquent la porte du palais qui attirent votre attention. Ce sont des Shikomes : d'affreux humanoïdes au nez épaté, poilus comme des singes, pourvus de longues griffes et de grands crocs recourbés. Ils portent de vilaines armures cabossées — de pâles imitations d'uniforme de samouraï — mais leurs armes, en revanche, paraissent en excellent état. La présence de ces êtres immondes en ces lieux signifie que Tsietsin s'est rallié à Ikiru, Maître des Ombres. Comme vous êtes certain de trouver le seigneur Tsietsin en son palais, vous jugez urgent de vous débarrasser de lui avant tout. Si vous voulez endosser l'armure du garde que vous venez d'assommer et, ainsi déguisé, aller trouver les Shikomes en prétendant que Moïchi et vous avez un message important pour le seigneur Tsietsin, rendez-vous au [148](#). Si vous préférez passer pour le prisonnier de Moïchi, qui ferait alors semblant de vous conduire devant Tsietsin pour être interrogé, rendez-vous au [160](#). Si vous maîtrisez l'art du Kyu- jutsu, vous pouvez tenter de neutraliser les gardes en les prenant par surprise. Rendez-vous, dans ce cas, au [170](#).

137

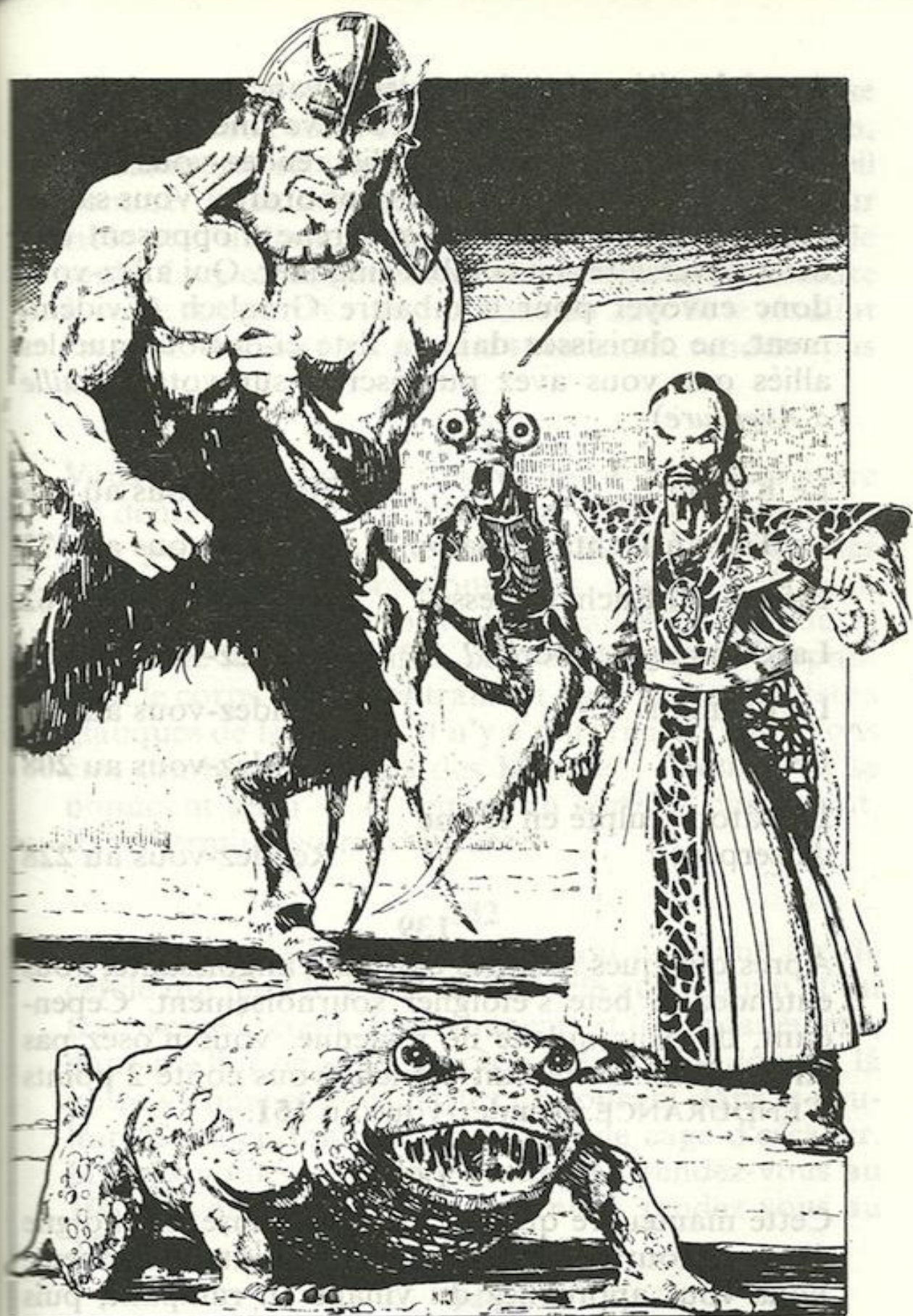
Un homme vêtu d'une longue robe de magicien surgit de derrière un buisson de roses ; il s'incline noblement et vous souhaite la bienvenue au Jardin Enchanté.

— Ce n'est qu'en buvant à la source que vous pourrez retourner au Tochimin, dit-il. Ne vous écartez jamais des sentiers. Cet endroit recèle de nombreux pièges, mais, si vous les déjouez, la récompense en vaudra la peine.

Sur ces paroles, le magicien disparaît de façon théâtrale, au milieu d'un tourbillon de fumée. Les chemins qui mènent à la fontaine passent tous devant les statues. Si vous voulez prendre celui qui passe par le Samouraï d'Argent, rendez-vous au [379](#). Si vous préférez vous engager sur le sentier qui longe les statues de la prêtresse et du démon, rendez-vous au [349](#).

138

Vous vous estimez prêt à affronter le Dai-Oni et ses alliés. Vous ouvrez grand la porte de l'Arène Hors du Temps et vous en franchissez le seuil. Vous vous retrouvez dans un immense amphithéâtre dont les gradins couverts de poussière semblent déserts depuis des temps immémoriaux. Pourtant, lorsque vous pénétrez dans l'Arène, des silhouettes fantomatiques se matérialisent peu à peu sur les gradins : des milliers d'hommes et de femmes sans âge commencent à discuter et à gesticuler en prenant les paris sur l'issue de la bataille, comme s'ils avaient attendu ce moment depuis des siècles, même au tréfonds de la mort. Alors que vous observez cet étrange public, les alliés que vous avez conquis se rassemblent derrière vous. Certains vous encouragent d'une parole réconfortante, d'autres, par leur silence, vous assurent de leur soutien.



138 Derrière le Dai-Oni se tiennent les trois démons, ses alliés.

Si vous n'avez aucun allié, préparez-vous à affronter, seul, les épreuves qui vous attendent. C'est maintenant le Dai-Oni qui se dresse devant vous. Il a fière allure, malgré la lueur diabolique qui illumine son visage ! Derrière lui se trouvent ses trois démons et alliés. Le premier est une espèce d'énorme crapaud gluant, couvert de pustules, dont la bouche est aussi large que la tête. Le deuxième est un gigantesque insecte, à l'aspect quelque peu grotesque, évoquant une mante religieuse, et dont les mandibules cliquettent de façon horripilante. Le troisième, enfin, est un géant de bronze : un homme d'au moins quatre mètres, juché sur des pattes de chèvre. Avec le temps, le bronze de sa peau s'est piqué de vert-de-gris, mais ses yeux — deux boules de feu ardent — étincellent de puissance et de force. Le Dai-Oni pousse un rire sardonique et vous dit :

-Tu as enfin réussi à trouver l'Arène Hors du Temps, mortel ! Mais ne te fais pas d'illusion : tu n'en sortiras pas vivant !

D'un geste du bras, il vous désigne les trois monstres et ajoute :

-Je te présente mes amis démons. Graalsch, dévore-le ! Aussitôt, l'énorme batracien avance vers vous à grands bonds. Des gradins s'élève une sinistre clameur. Si vous n'avez pas d'allié, rendez-vous au [254](#). Si vous en avez, ils attendent vos ordres. Vous savez, en effet, que les combats en arène n'opposent que deux adversaires en combat singulier. Qui allez-vous donc envoyer pour combattre Graalsch (Évidemment, ne choisissez dans la liste ci-dessous que les alliés que vous avez pu inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*) :

Cette manœuvre quelque peu sournoise est indigne d'un samouraï. Vous perdez 1 point d'Honneur. Vous vous approchez du village en rampant, puis I vous vous abritez derrière le mur d'une maison, prêt à parer à toute éventualité. Vous observez rapidement la place du village : les paysans en détresse fuient de tous côtés et vous apercevez, dans un coin, un samouraï en train de piller le cadavre d'un vieil homme. Vous décidez de prendre ce criminel pour cible et d'utiliser, à cette fin, une flèche en bois de saule. Lancez deux dés ; si leur

somme est inférieure à votre **HABILETÉ**, rendez-vous au [226](#). Si le résultat est supérieur ou égal à votre **HABILETÉ**, rendez-vous au [240](#).

141

Vous plongez dans la rivière, votre wakizashi entre les dents (hors de votre élément, cette arme ne vous sera pourtant d'aucune utilité). Soudain, vous êtes encerclé par d'impressionnantes créatures à peau verte. Ces monstres couverts d'écaillés sont en outre munis de longues griffes palmées qui vous harponnent le corps et vous entraînent dans les profondeurs glauques de la rivière. Il n'y a plus rien à faire : vous êtes tombé aux mains des Kappas — puisqu'ils se nomment ainsi — et vous n'en sortirez pas vivant. Ici se termine votre aventure.

142

Votre katana s'abaisse en décrivant un grand arc de cercle qui fend le garde de l'épaule au sternum et lui transperce le cœur. L'homme meurt instantanément, dans un flot de sang noirâtre. Vous abandonnez là votre victime et vous partez en courant dans le couloir. Celui-ci donne sur une grande cage d'escalier. Si vous voulez monter les marches, rendez-vous au [108](#). Si vous préférez les descendre, rendez-vous au [122](#).

143

L'araignée à l'agonie tombe sur le dos en remuant fébrilement ses longues pattes velues. Devant vous, vous apercevez d'autres toiles géantes et d'autres terriers encore. Une grotte s'ouvre sur la droite et, derrière vous, le niveau de l'eau ne cesse de monter. Qu'allez-vous faire : entrer dans la grotte (rendez-vous

au [91](#)) ou vous frayer un chemin parmi les toiles à l'aide de votre sabre (rendez-vous au [79](#)) ?

144

Ce Tatsu est celui que vous avez déjà rencontré dans la forêt. Il vous reconnaît aussitôt et s'arrête près de vous. Si vous possédez une amulette en forme de dragon, rendez-vous au [12](#). Sinon, rendez-vous au [166](#).

145

Alors que vous partez précipitamment, la tête du chef se sépare soudain de son corps et se met à flotter dans les airs, suivie des têtes de tous les anciens du village ! Vous réalisez avec effroi que ce sont des Rokuro-Kubi, des morts vivants dont la tête se détache, la nuit venue, pour aller chasser. Les crânes désincarnés se jettent sur vous en claquant furieusement des dents. Vous réussissez à sortir du cercle des anciens, mais d'autres Rokuro-Kubi se dressent sur votre passage. Combattez-les comme s'il s'agissait d'un monstre multicéphale :

ROKURO-

KUBI

HABILETÉ: 11 ENDURANCE: 17

Si vous sortez vainqueur de la bataille, rendez-vous au [85](#).

146

Vous ordonnez au Ki-Rin de passer à l'attaque. Les sabots étincelants de flammes, la fabuleuse créature s'elance dans les airs et fond en piqué sur le crapaud. Graalsch, quant à lui, reste immobile et le fixe de ses gros yeux globuleux. Soudain, il ouvre grand sa gueule,

fait un bond prodigieux à la verticale et saisit le Ki-Rin entre ses puissantes mâchoires. Puis il retombe sur le sol en déglutissant avec satisfaction. Devant le spectacle, le Dai-Oni éclate d'un rire féroce. Quant à vous, rayez le nom du Ki-Rin de votre liste d'alliés. Mais ce n'est pas le moment de vous attendrir : le Démon-Crapaud avance droit sur vous ! S'il ne vous reste plus d'alliés, rendez-vous au [254](#). Si vous en avez encore, lequel allez-vous lancer contre le monstrueux batracien (ne choisissez, bien sûr, que parmi ceux qui sont inscrits sur votre *Feuille d'Aventure*) :

Le Tigre à Dents de Sabre ?	Rendez- vous	au 172
Éléonore l'Enchanteresse?	Rendez-vous	au 162
La Compagnie Dorée ?	Rendez-vous	au 184
Le Phénix ?	rendez-vous	au 194
Le Tatsu ?	Rendez-vous	au 208
Le bâton sculpté en forme de serpent ?	Rendez-vous	au 228

147

D'une démarche souple et nonchalante, vous avancez vers les paysans, mais vous bandez soudain tous vos muscles et exécutez, sous leurs yeux ébahis, un bond prodigieux. Les plus braves d'entre eux s'emparent aussitôt de pieux, mais, d'un grand coup de sabre, vous transpercez la couche de tourbe d'une meule à charbon, laquelle se met à vomir un flot de flammes et de fumée. Asphyxiés par les émanations nocives, les charbonniers s'enfuient à toutes jambes.

Seul reste le plus âgé d'entre tous, un pauvre vieillard claudicant. Il vient péniblement s'agenouiller à vos pieds et vous implore d'excuser la conduite insultante de son fils. Il vous propose ensuite de vous conduire à un village des environs où vous pourrez, dit-il, passer la nuit en toute sécurité. Devant votre mutisme et votre regard impénétrable, le vieillard vous offre même de prendre son fils comme esclave, afin de lui apprendre l'humilité, pourvu que vous lui laissiez la vie sauve. Si vous voulez faire prêter serment d'allégeance à tous ces hommes, avant de leur accorder votre confiance, rendez-vous au [163](#). Si vous préférez ordonner au vieil homme de vous conduire immédiatement au village en question, rendez-vous au [179](#).

148

Après que vous avez revêtu l'armure portant les couleurs du seigneur Tsietsin, Moïchi et vous approchez des Shikomes. Ils vous écoutent parler d'un air buté, puis l'un d'eux s'éloigne en grommelant et revient quelques minutes plus tard, accompagné de trois congénères. Ce sont eux qui doivent vous conduire au seigneur Tsietsin. Les trois Shikomes vous font signe de les suivre et vous entraînent à travers un dédale de couloirs et de galeries. Si vous voulez attaquer vos trois guides dès maintenant, rendez-vous au [256](#). Si vous préférez les laisser vous conduire jusqu'au seigneur Tsietsin, rendez-vous au [180](#).

149

Dans cette région dévastée par le déluge, seuls quelques arbres tordus et de grands trous creusés dans le sol viennent, çà et là, tirer le paysage de sa triste



149 *Une gigantesque mygale fouisseuse surgit de son terrier et se précipite sur vous à une vitesse étonnante.*

monotonie. Quelques instants plus tard, vous remarquez une curieuse toile qui s'étire entre deux arbres distants de plus de dix mètres. Vous faites halte pour l'observer quand, soudain, vous voyez surgir d'un énorme terrier une gigantesque mygale fouisseuse qui se rue sur vous à une vitesse étonnante. Elle est nettement plus grande que vous et ses mandibules s'agitent frénétiquement, comme des lames de faucille. Combattez ce monstre jusqu'à ce que mort s'ensuive :

MYGALE

FOUISSEUSE HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 14

Si vous réussissez à la vaincre, rendez-vous au [143](#).

150

Le visage du Dai-Oni s'éclaire d'un sourire méchant :
— Ce sera vite fait, mortel, vous dit-il. Puis il rassemble les dernières forces magiques qui lui restent et vous jette un Sort de Fortune qui vous fait gagner 2 points de **CHANCE**.

En l'occurrence, reprend-il, c'est surtout de chance dont tu auras besoin... et encore, je ne crois pas que cela suffise.

Sur ce funeste présage, le Dai-Oni rend l'âme. Si vous possédez une amulette en jade représentant un Tatsu, rendez-vous au [220](#). Sinon, rendez-vous au [270](#).

151

Au petit matin, vous êtes encore en train de limer votre piège à l'aide de votre wakizashi, quand des cris retentissent près de vous. Les charbonniers sont de

retour ! Rassemblant toute la dignité et l'autorité que vous pouvez puiser en vous malgré les circonstances, vous leur ordonnez de vous sortir de là.

Mais, loin de se laisser impressionner par votre ton, ils se mettent tranquillement à discuter du sort qu'ils vont vous réserver. L'idée qui semble le plus les séduire est de vous faire brûler vif dans une meule à charbon ! Ils commencent immédiatement les préparatifs en vous ficelant solidement à l'aide de longues bandes d'écorce. Qu'allez-vous dire pour les convaincre de ne pas accomplir cet odieux forfait : leur révéler l'importance de votre mission (rendez- vous au [89](#)) ou prétendre que les esprits viendront les hanter s'ils assassinent le Senseï du Shogun (rendez- vous au [101](#)) ?

152

Sans hésiter, vous criez « Harmonie » de toutes vos forces. Le mot magique se répercute comme un coup de trompette sur les parois de la grande galerie, et Ikiru recule d'effroi jusqu'au fond de son trône.

— Non, Non ! hurle-t-il d'une voix qui crisse comme la craie sur un tableau.

Un halo de lumière étincelante jaillit soudain de la lame, dissolvant les ombres alentour et contraignant Ikiru à rabattre un peu plus encore son capuchon. Le fulgurant éclat s'éteint aussi brusquement qu'il était apparu ; Mort Joyeuse s'élève alors majestueusement dans les airs, file droit sur vous à une vitesse étourdissante, puis vient se nicher au creux de votre paume. L'effet est instantané : vous sentez un regain de force et de bien-être vous envahir corps et âme ; vous gagnez 2 points de **CHANCE**, 2 points d'**HABILITÉ** et 4 points d'**ENDURANCE**, même si cela sur-

passer votre total initial dans ces trois domaines. Vous restez quelques instants sans pouvoir réagir, le corps encore frissonnant du flux d'énergie que vous venez de recevoir. Entre-temps, la silhouette encapuchonnée s'est levée de son trône. Vous la voyez gesticuler au-dessus du puits, d'où s'élève une ombre qui prend rapidement forme sous vos yeux. C'est une créature vaguement humaine, mais pourvue de cornes sur la tête et de longues griffes en guise de doigts : un Démon de l'Ombre, créature semi-corporelle issue du Monde Inférieur. Si votre Honneur est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [274](#). S'il est inférieur à 5, rendez-vous au [174](#).

153

Les crânes fracassés des Rokuro-Kubi gisent en fragments épars tout autour de vous. Malgré l'obscurité impénétrable de la nuit, vous parvenez, à tâtons, à gagner la sortie du village des Morts Vivants. Cet exploit vous fait gagner 1 point de **CHANCE**. Rendez-vous au [397](#).

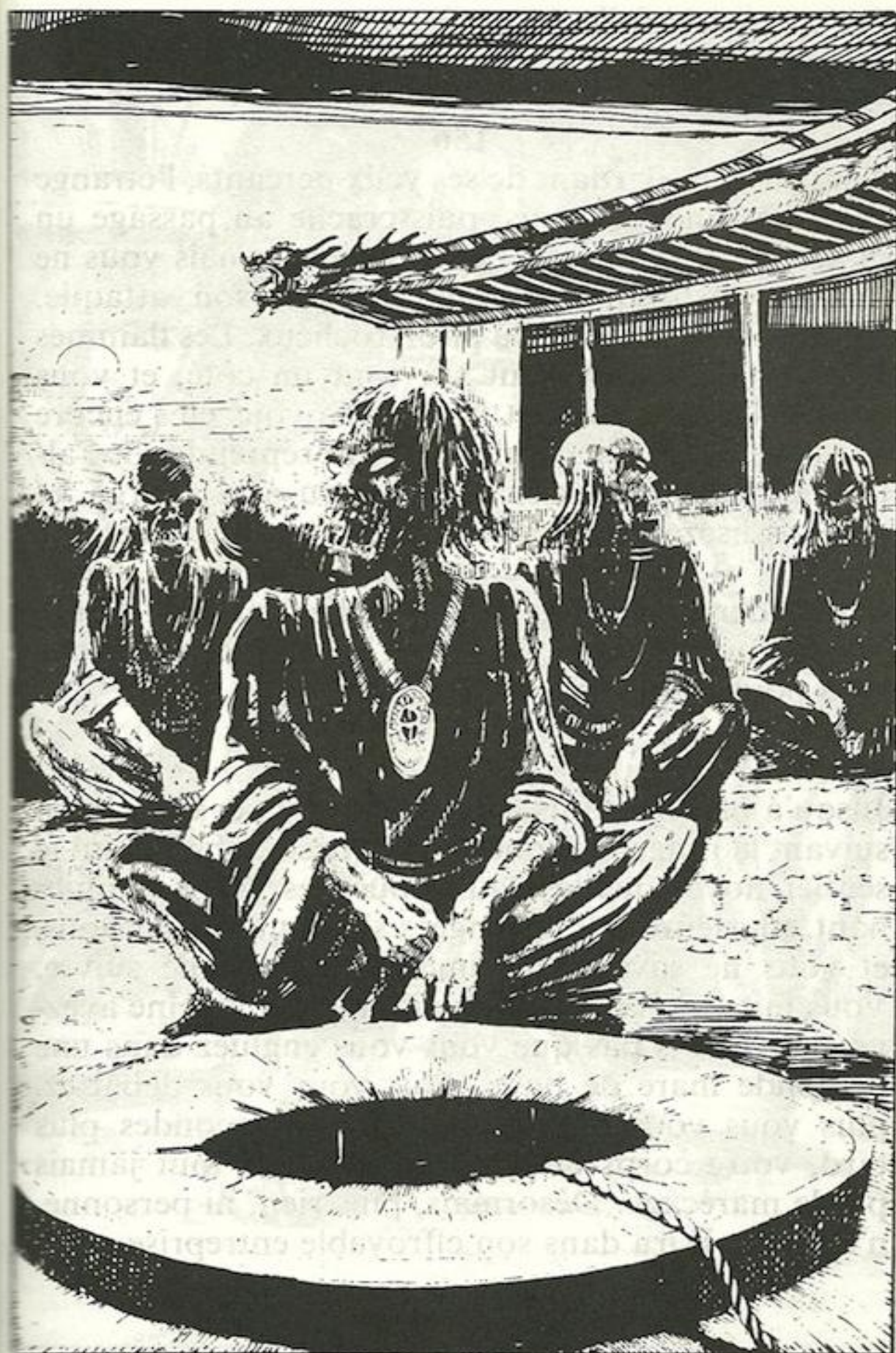
154

Le dernier samouraï s'écroule, raide mort, à vos pieds.
— A qui le tour, maintenant ? demandez-vous d'un ton farouche.

A la vue de leurs compagnons étendus sur le sol et de votre air fier et déterminé, les autres samouraïs s'enfuient sans demander leur reste. Quant à vous, rendez-vous au [176](#).

155

Alors que le soleil disparaît derrière les collines et que la nuit tombe doucement, le bavardage des anciens



155 *Ce sont les mâchoires des vieillards qui, en s'entrechoquant, produisent ce cliquetis horripilant.*

devient de plus en plus incompréhensible. Vous entendez maintenant comme un bruit de castagnettes ; en dévisageant les vieillards, vous constatez que ce sont leurs mâchoires qui s'entrechoquent et produisent ce cliquetis horripilant ! Qu'allez-vous faire : prendre la fuite (rendez-vous au [145](#)) ou attendre que cette folie passagère et collective se calme (rendez-vous au [133](#)) ?

156

Tout en vous dardant de ses yeux perçants, l'étrange créature fond sur vous, puis crache au passage un mince jet de feu. Vous faites un écart, mais vous ne pouvez pas esquiver complètement son attaque, sinon vous tomberiez du piton rocheux. Les flammes vous brûlent gravement sur tout un côté, et vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes encore en vie, le Tatsu fait demi-tour pour reprendre de l'altitude avant de passer de nouveau à la charge, et vous réalisez que vous ne pouvez rien faire dans une position si précaire. Vous ouvrez la porte qui se trouve derrière vous, et la franchissant d'un bond, vous retournez au Centre des Univers. Rendez-vous au [8](#) pour y choisir une nouvelle option.

157

Jusqu'à présent, vous avez pu rebrousser chemin en suivant la rangée de joncs décharnés qui balisaient le sentier noyé sous les eaux boueuses. Mais maintenant, plusieurs de ces rangées s'étirent devant vous, et vous ne savez absolument pas laquelle suivre. Vous faites, hélas ! le mauvais choix et à peine avez-vous fait trois pas que vous vous engliez dans une profonde mare de boue. Plus vous vous débattez, plus vous vous

enfoncez. Quelques secondes plus tard, votre corps disparaît, englouti à tout jamais par le marécage. Désormais, plus rien, ni personne, n'arrêtera Ikiru dans son effroyable entreprise.

158

Vous vous élancez le long d'un couloir interminable, suivi d'un autre, puis un autre encore. Vous vous perdez au cœur d'un dédale de salles et d'antichambres, ne croisant en chemin que quelques domestiques et des esclaves qui vous regardent passer avec stupéfaction. Soudain, alors que vous tournez à un angle, vous restez cloué au sol : vous voici nez à nez avec le seigneur Tsietsin en personne ! C'est un homme aussi large que haut, dont les joues flasques et adipeuses encadrent de grosses lèvres pendantes. Il porte un large kimono recouvert en partie par un surtout richement brodé et arbore sur la tête la coiffe réservée au Shogun. Il vous regarde d'un air outragé, mais ses petits yeux porcins cillent de peur en vous reconnaissant. Après avoir adressé un signe aux deux samouraïs qui l'entourent, le seigneur Tsietsin s'éloigne rapidement de vous. Ses gardes du corps tirent immédiatement leur sabre et, après le bref salut rituel, ils passent à l'attaque. Rendez-vous au [302](#).

159

Dès que vous accélérez le pas, votre pied dérape sur le limon qui recouvre la jetée. *Tentez votre **Chance***, mais ajoutez 1 au chiffre obtenu par les dés, puisque vous avancez au mépris de toute prudence. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [283](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [323](#).



158 *Vous voici nez à nez avec Tsietsin en personne !*

— Mais mon Seigneur, qui pourrait croire que je ramène un prisonnier aussi illustre que vous ! s'exclame Moïchi.

Après l'avoir toisé d'un air méfiant, vous lui remettez vos armes en lui ordonnant d'obéir à votre plan. Votre compagnon vous empoigne alors fermement par le cou et vous entraîne de force. Vous n'arrivez pas à vous défaire de l'idée qu'au fond de lui, Moïchi apprécie cette petite comédie... Les deux Shikomes vous regardent approcher d'un œil morne. Après avoir écouté le boniment de Moïchi, l'un d'eux vient se poster près de vous en grognant et vous gratifie d'une horrible grimace. Puis il s'éloigne à pas pesants pour revenir, quelque temps après, accompagné de trois congénères, aussi laids et puants les uns que les autres. Tout en vous escortant vers le palais, les trois brutes engagent la conversation avec Moïchi :

-Encore du sport pour notre maître, hein ? dit l'un d'eux en ponctuant sa phrase d'un violent coup de poing à l'estomac (vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**).

-En effet. Je suppose que le prisonnier va être atrocement torturé, n'est-ce pas ? dit Moïchi en vous lorgnant d'un air narquois.

Vous répondez d'un regard furibond à cette allusion de mauvais goût. Que voulez-vous faire à présent : attendre qu'on vous conduise devant le seigneur Tsietsin (rendez-vous au [180](#)) ou faire comprendre à Moïchi de vous libérer immédiatement, afin que vous puissiez tous deux attaquer les Shikomes (rendez-vous au [204](#)) ?

Vous vous penchez avidement au-dessus du bassin et vous vous désaltérez longuement. L'effet est instantané : une vague d'illumination submerge tout votre être ; vous connaissez la réponse à tout, l'explication de toute chose ; vous êtes un dieu ! L'expérience est tellement sublime que vous ne pouvez vous empêcher de la réitérer. Vous vous abreuvez de nouveau à la Source du Grand Savoir, jusqu'à en être presque intoxiqué : la connaissance universelle s'offre à vous, depuis les lois rythmant la vie de la nature, jusqu'aux secrets de l'alchimie, en passant par la science des plus grands savants, sages et philosophes de tous temps ! Mais votre soif de savoir grandit encore ; vous vous penchez une troisième fois et, dans votre insatiable impatience, vous basculez dans le bassin où vous succombez quelques secondes plus tard, asphyxié de connaissances.

162

Vous ordonnez à Éléonore de combattre le Démon-Crapaud. L'Enchanteresse avance d'un pas souple et léger, les mains toujours nimbées d'étincelles bleues. Mais le monstrueux batracien réagit à une vitesse foudroyante : d'un bond, il saute sur elle, la saisit entre ses puissantes mâchoires et l'engloutit en un clin d'œil. Éléonore n'est plus (n'oubliez pas de rayer son nom de votre liste d'alliés). Si vous n'avez plus aucun allié, rendez-vous au [254](#). S'il vous en reste encore, lequel allez-vous maintenant lancer contre Graalsch (ne choisissez que parmi ceux qui figurent encore sur votre *Feuille d'Aventure*) :

Le Ki-Rin ? Rendez-vous au [146](#)

Le Phénix ? Rendez-vous au [194](#)

Le bâton sculpté en
forme de serpent ? Rendez-vous au [228](#)

163

Après que les hommes ont fait le serment exigé, vous leur annoncez que, selon les vœux de clémence du Shogun, vous épargnerez leur vie (vous gagnez 1 point d'Honneur). A présent, si vous voulez demander au vieil homme de vous conduire immédiatement au village dont il vous a parlé, rendez- vous au [179](#). Si vous jugez préférable de reprendre, seul, votre chemin, rendez-vous au [195](#).

164

La flèche file droit vers sa cible et se plante dans la cage thoracique de la créature. Celle-ci chancelle un peu, mais ne semble cependant pas trop affectée par le coup. Vous lui décochez une autre flèche, mais elle passe cette fois entre deux os, sans infliger le moindre dommage. Entre-temps, les autres squelettes se sont rapprochés du pont et commencent à l'enjamber. Rendez-vous au [242](#).

165

Tandis que vous vous engagez sur le sentier qui mène à la statue d'Hammurabi, vous demandez conseil au Samouraï d'Argent, mais il reste muet, les ; lèvres serrées et le regard fixe.

Soudain, le magicien réapparaît et la statue de la Divinité des Mouches se met aussitôt à s'animer. Fléchissant nerveusement ses pattes grêles et velues, l'énorme insecte vous darde de ses yeux à facettes. Puis

un vrombissement assourdissant s'élève dans l'air : des milliers d'insectes — serviteurs d'Hammurabi — accourent à son appel ! En l'espace de quelques secondes, vous êtes entièrement enveloppé par l'essaim et incapable de faire le moindre geste. C'est le moment qu'Hammu-rabi attendait pour frapper : votre tête sera pour lui un morceau de choix, et vous ne pouvez plus rien faire pour l'arrêter. Ceci marque la triste fin de votre aventure.

166

Le Tatsu s'adresse à vous d'une voix tonitruante :

— Tu croyais m'avoir anéanti, mais je suis bien plus puissant que tu ne le penses, pauvre mortel ! Les yeux étincelant d'une lueur cruelle, le grand dragon fond sur vous en piqué et crache au passage un mince jet de feu. Vous faites un écart, mais vous ne pouvez pas esquiver complètement son attaque, sans quoi vous tomberiez du piton rocheux. Les flammes vous brûlent gravement sur tout un côté, et vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Mais le Tatsu revient à l'attaque ! Vous réalisez que vous ne pouvez rien faire contre lui, dans la position précaire où vous vous trouvez, aussi ouvrez-vous la porte suspendue derrière vous, afin de retourner au Centre des Univers. Rendez-vous au [8](#) et faites un autre choix.

167

Il ne vous faut que deux minutes pour vous débarrasser de votre armure. Puis, rassemblant toutes vos forces, vous en lancez les différentes parties sur l'autre berge. A votre grande consternation, vous voyez un bras

couvert d'écaillés vertes émerger de la surface, s'emparer de votre pectoral et disparaître sous l'eau en l'emportant. Qu'allez-vous faire : plonger pour tenter de récupérer votre pectoral (rendez-vous au [141](#)) ou vous élancer sur la jetée en pierre, en prenant garde de vous tenir du côté des eaux blanches et écumeuses (rendez-vous au [127](#)) ?

168

Vous sortez en plein soleil. La cour fourmille de monde : artisans, commerçants et soldats y vaquent à leurs occupations, et nul ne prête attention à vous. Vous pressez le pas d'un air décidé, comme si vous étiez chargé d'une mission urgente et, à votre grand soulagement, personne ne vous demande quoi que ce soit lorsque vous franchissez les portes de la forteresse. Encore tout ébaubi de cette chance inespérée, vous rejoignez la grand-route et vous partez vers le nord, en direction de la forêt des Ombres. Quelque temps après, vous arrivez à l'entrée d'une vallée encaissée entre deux collines boisées. Rendez-vous au [386](#).

169

Jusqu'à présent, vous avez pu rebrousser chemin en suivant la rangée de joncs décharnés qui balisaient le sentier noyé sous les eaux boueuses. Mais maintenant, plusieurs de ces rangées s'étirent devant vous, et vous ne savez absolument pas laquelle suivre. Vous avancez au hasard et, malgré la pluie battante, vous arrivez bientôt en vue de la petite colline que vous aviez aperçue auparavant. A présent, le terrain monte en pente douce et, tandis que vous laissez les eaux montantes derrière vous, vous remarquez que toutes les créatures

du marais — rats, salamandres, serpents et autres spécimens sont en train de fuir, comme vous le faites, afin d'échapper à la crue. Rendez-vous au [149](#).

170

Vous décidez d'utiliser une de vos flèches-harpons, puisque ce sont les plus meurtrières. Après avoir armé votre arc, vous visez le Shikome le plus proche de vous. Jetez deux dés. Si le résultat est inférieur à votre HABILITÉ, rendez-vous au [232](#). Si ce résultat est supérieur ou égal à votre HABILITÉ, rendez-vous au [244](#).

171

Au dernier moment, vous plongez la lame de votre sabre dans les eaux glauques et, d'un coup vif et puissant, vous tranchez le filet en deux. Puis, avec une rapidité déconcertante, vous portez une botte meurtrière à l'un des monstres. Celui-ci s'enfonce dans un tourbillon de sang violacé, mais entretemps, son compagnon a déjà parcouru la moitié du gué, et vous avez juste le temps de gagner l'autre berge en louvoyant dangereusement tout le long du chemin. Rendez-vous au [395](#).

172

Le tigre s'élance en poussant un feulement menaçant et Graalsch, le crapaud géant, recule d'un bond. Puis il ouvre grand la gueule pour tenter de le happer au passage, mais le grand fauve l'esquive habilement et, sans mcme lui laisser le temps de se retourner, lui plante ses terribles griffes dans la peau. Une fois sa proie harponnée, le tigre commence à la labourer et à la

déchiqueter à grands coups de crocs. Sa tâche terminée, il bondit dans les airs et disparaît subitement de votre vue (n'oubliez pas de rayer le Tigre à Dents de Sabre de votre liste d'alliés). Le Dai-Oni, tremblant de rage après l'échec de Graalsch, se tourne alors vers le Démon-Mante en criant :

— K'rllk, débarrasse-moi de ce mortel ! L'énorme insecte avance aussitôt vers vous en sautillant sur ses longues pattes. Si vous êtes seul pour l'affronter, rendez-vous au [266](#). S'il vous reste des alliés, lequel allez-vous lancer contre K'rllk (choisissez parmi les alliés figurant encore sur votre *Feuille d'Aventure*) :

Le Ki-Rin ? Rendez-vous au [278](#)

La Compagnie Dorée ? Rendez-vous au [304](#)

Le Tatsu ? Rendez-vous au [294](#)

173

Alors que vous tentez de fuir, l'un des monstres verts lance un trident sur vous. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [225](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [257](#).

174

Vous devez combattre le Démon de l'Ombre. Heureusement, Mort Joyeuse ne semble pas affectée par son inconsistance et tranchera l'ombre aussi bien que la chair.

DÉMON DE

L'OMBRE **HABILETÉ : 9 ENDURANCE: 10**

Si vous l'emportez sur votre adversaire, rendez-vous au [212](#).

La vieille reste muette. Alors que vous vous retournez pour l'observer, vous voyez qu'elle vous dévisage avec une étrange intensité. Ses dents se mettent à s'entrechoquer spasmodiquement, comme si clic essayait en vain de parler. Elle finit par balbutier quelques mots :

— Allez... allez-vous en... vite d'ici ! Voilà une bien piètre façon de vous remercier d'avoir réparé sa mesure, pensez-vous en votre for intérieur. Si vous désirez passer outre et manger le gruau avant d'aller dormir, rendez-vous au [203](#). Si vous préférez quitter immédiatement le village, rendez-vous au [15](#).

Les villageois sortent en courant de leurs maisons ou de leurs cachettes. Certains crient de joie devant la défaite des pillards, d'autres se répandent en pleurs à la vue de leurs parents et amis tombés sous les coups. Ensuite, tandis que la plupart s'affairent à éteindre les différents foyers d'incendie qui font encore rage dans le village, un groupe d'anciens s'approche de vous. Après s'être incliné respectueusement, le plus vieux d'entre eux vous adresse la parole en ces termes :

Je suis Ninji, le chef du village. Je ne sais comment vous remercier de votre bravoure. Le Tochi-min est entré dans une ère difficile, mais je constate avec joie qu'il existe encore des hommes tels que vous pour tirer le pays de son mauvais pas. Veuillez accepter ce modeste témoignage de notre gratitude. Sur ces mots, le vieil homme vous tend un bandeau de soie rouge, orné d'une roue noire à trois rayons.

-Ceci est le tenugi de Shinmen, le héros légendaire du Tochimín. Il était natif de notre village et nous avons

religieusement conservé son bandeau depuis des siècles. Il est juste qu'il vous revienne à présent. Vous vous sentez très honoré de ce cadeau, car Shinmen était indéniablement un grand héros. Vous gagnez 1 point d'Honneur et 1 point de **CHANCE**. Mais soudain, des cris de colère et de haine s'élèvent un peu plus loin : des villageois viennent de trouver un samouraï blessé qui se cachait dans un coin, et ils le traînent vers vous en scandant :

-A mort, à mort, à mort !

De nouveau, le chef du village s'incline et vous dit :

-S'il vous plaît, mon Seigneur, débarrassez-nous de cet infâme criminel !

Le samouraï en question, un jeune homme mince et pâle, gît sans défense à vos pieds, le front en sang. Il trouve néanmoins la force de redresser la tête et de vous lancer un regard farouche, bien décidé à ne pas laisser paraître la peur qui l'étreint. Si vous voulez achever cet homme, ainsi que les villageois vous en conjurent, rendez-vous au [238](#). Si vous préférez lui laisser la vie sauve, rendez-vous au [250](#).

177

Au lieu de vous installer pour dormir, vous sortez de la maison pour aller faire un tour dans le village. Il commence à faire nuit et, devant la demeure du chef, les anciens sont réunis en assemblée. Voulez-vous vous joindre à eux (rendez-vous au [319](#)) ou quitter le village sans plus tarder (rendez-vous au [15](#))?

178

— Epargnez-moi, je vous en supplie, noble guerrier, ne me tuez pas ! balbutie le seigneur Tsietsin. Je ne suis

pas responsable : c'est Ikiru qui m'a contraint et forcé à me dresser contre le véritable Shogun. Mais je serai désormais son fidèle vassal, je puis vous l'assurer !

Tout ceci, vous le sentez, n'est qu'un tissu de mensonges. Alors que vous détournez les yeux d'un air méprisant, ceux de Tsietsin se plissent d'un air fourbe et malicieux. Soudain, une dague effilée comme une aiguille apparaît dans sa main droite ! D'un geste vif, il vous la lance dans la cuisse. Vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Vous chancelez sous la douleur et le félon en profite aussitôt pour dégainer son sabre.

Maudit sois-tu, vermine ! hurle-t-il en se jetant sur vous.

Vous devez lutter contre lui :

SEIGNEUR

TSIETSIN **HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 11**

Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [322](#).

Vous ordonnez au vieil homme de vous montrer, seul, le chemin du village, puis vous quittez la charbonnière. Après avoir dit adieu à son fils, le vieillard vous emboîte le pas et vous indique servilement la route à suivre. Il vous mène sur une piste sinueuse, en direction de la vallée de Kanshuro. Les plateaux boisés que vous traversez sont rythmés par de vertes et paisibles vallées qui se nichent au pied de falaises de calcaire blanc,

creusées au fil du temps par les nombreux cours d'eau qui sillonnent la région. En fin de journée, vous empruntez un sentier pour gagner le vallon de Tinshu, où apparaît une pittoresque bourgade. Alors que vous vous tournez pour demander le nom de ce village à votre guide, vous le voyez étendu, inerte, sur le chemin. Vous vous précipitez pour l'aider à se relever, mais vous ne pouvez plus rien faire pour lui : son cœur a cessé de battre. Rendez-vous au [5](#).

180

On vous conduit à la salle d'audience du palais, et c'est alors que vous comprenez votre erreur. Le seigneur Tsietsin — un homme gras et porcin — trône au fond de la grande pièce, mais il est entouré d'une soixantaine de samouraïs armés jusqu'aux dents, ainsi que d'un bon nombre de Shikomes. L'un des guerriers qui avait participé au pillage du village vous reconnaît immédiatement et dénonce votre intervention. En l'espace de quelques secondes, Moïchi et vous êtes sauvagement mis en pièces par leurs sabres.

181

La crue augmente de minute en minute, et il devient de plus en plus difficile de vous frayer un chemin pour sortir de ce marécage morne et désolé. Comme vous n'avez plus aucun point de repère, vous courez le risque de vous écarter du sentier à tout moment et de vous enfoncer dans les eaux boueuses et puantes qui vous entourent de tout côté. *Tentez votre **Chance***. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [169](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [157](#).

Vous dépliez l'éventail de guerre et vous découvrez de superbes motifs peints sur ses lames ; ce sont probablement de très anciens symboles, dont vous ignorez la signification : sur un fond blanc immaculé, neuf flèches pointées vers un disque bleu. Sans chercher à en découvrir le sens, vous repliez l'éventail et vous le rangez dans votre sac à dos. A présent — à moins que vous ne l'ayez déjà fait — voulez-vous essayer le casque (rendez-vous au [210](#)) ou goûter au breuvage contenu dans la bouteille (rendez-vous au [196](#)) ? Si vous préférez quitter la caverne sans plus tarder, rendez-vous au [222](#).

183

Adossé contre un arbre, vous livrez farouchement bataille à vos ennemis, mais vous ne pourrez vous en sortir qu'en ayant recours à un stratagème quelconque. Si vous voulez tenter d'effrayer ces monstres avec du soufre, rendez-vous au [231](#). Si vous pensez que vous pouvez tirer parti de l'étrange conformation de leurs têtes plates, rendez-vous au [255](#). Si vous voulez faire semblant de leur jeter un sort, rendez-vous au [277](#).

184

Les Chevaliers de la Compagnie Dorée poussent à l'unisson leur cri de bataille, puis ils chargent avec une précision militaire. Malheureusement, leurs armes des épées droites et des masses d'armes s'avèrent peu efficaces contre la peau cuirassée du crapaud géant. Graalsch se défend avec férocité, cisillant un Chevalier en deux à chaque coup de dent. Quelques instants plus tard, il ne reste plus un seul survivant et vous reculez

d'effroi à la vue de ce massacre (rayez la Compagnie Dorée de votre liste d'alliés). De toute évidence, c'est vous qui risquez d'être la prochaine victime : Graalsch s'est brusquement retourné et avance par bonds dans votre direction ! S'il ne vous reste plus d'allié, rendez-vous au [254](#). Sinon, qui allez-vous maintenant lancer contre cet abominable batracien (ne choisissez que parmi les alliés figurant encore sur votre *Feuille ci Aventure*) :

Le Tatsu ?

Rendez-vous au [208](#)

Le Tigre à Dents de Sabre ? Rendez-vous au [172](#)

Le Ki-Rin?

Rendez-vous au [146](#)

185

Le Samouraï d'Argent vous escorte d'un pas résolu en direction de la statue du démon et de sa captive. Soudain, le magicien réapparaît et les deux statues s'animent : la prêtresse s'agenouille en vous implorant de la délivrer, mais le démon noir à cornes rouges tire brusquement sur la chaîne qui la retient et l'envoie rouler à terre. Le Samouraï réagit immédiatement et, après avoir poussé son cri de guerre, il se rue sur le démon effarouché. Un combat féroce s'engage, mais les pouvoirs surnaturels de la créature cornue sont bientôt neutralisés par la force et l'habileté foudroyantes de votre allié. Comme par enchantement, les maillons de la chaîne se dissolvent et le démon s'abat comme une



185 La prêtresse s'agenouille et vous implore de la délivrer de la statue du démon.

masse sur le sol. A la place du Samouraï d'Argent, il ne reste plus maintenant qu'une petite mare d'eau limpide et miroitante. La prêtresse, quant à elle, se précipite vers vous avec allégresse et, vous prenant les deux mains dans les siennes, elle vous demande :

-Où allez-vous maintenant? Emmenez-moi avec vous, je vous en prie, galant sauveteur !¹ Si vous décidez de prendre le chemin qui passe par la statue du Dragon des Mers, rendez-vous au [55](#) ; si vous préférez vous engager sur le chemin qui conduit à la statue d'Hammurabi, la Divinité des Mouches, rendez-vous au [75](#).

186

En vous voyant sortir l'éventail de guerre, le Chevalier pousse un cri de surprise et de joie :

-Vous l'avez !

Vous le lui remettez et le valeureux guerrier, aussitôt imité par ses compagnons, s'agenouille devant vous en disant :

-Cela fait bien longtemps que nous attendions ce moment, noble samouraï ! Soyez sans crainte : lorsque vous pénétrerez dans l'Arène Hors du Temps, nous serons à vos côtés.

Aussitôt après cette scène, vous vous retrouvez soudainement au Centre des Univers, entouré à nouveau par les myriades d'étoiles et les huit portes. N'oubliez pas de noter sur votre **Feuille d'Aventure** que les Chevaliers de la Compagnie Dorée sont désormais vos alliés, puis retournez au Rendez-vous au [8](#) pour y faire un autre choix (différent, bien sûr, des précédents).

187

Vous sortez précipitamment du village. Apparemment, personne ne s'est aperçu de votre départ et vous commencez à respirer un peu mieux. Mais soudain, vous apercevez le vieux charbonnier qui vous avait servi de guide. Vous le croyiez bel et bien mort lorsque vous l'avez quitté à l'autre bout du village, il n'y a pas si longtemps, et le voilà maintenant qui vous observe en grimaçant derrière un muret ! Vous faites un pas vers lui, mais vous vous arrêtez net en voyant sa tête s'élever au-dessus de son corps : encore un Rokuro-Kubi ! Le crâne désincarné vient planer au-dessus de vous et se met à cracher des gouttelettes de poison violent qui vous rongent la peau du visage en produisant un horrible chuintement. Vous souffrez atrocement et vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Loin de s'en tenir là, le Rokuro-Kubi s'acharne sur vous et vous devez le combattre jusqu'à ce que mort s'ensuive :

ROKURO-KUBI

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [153](#).

188

Le Dai-Oni sourit d'un air mauvais :

Rien de plus simple, mortel : tu n'as qu'à te battre avec lui !

Sur ces mots, il part d'un rire sardonique avant de rendre l'âme. Si vous possédez une amulette en jade représentant un Tatsu, rendez-vous au [220](#). Sinon, rendez-vous au [270](#).

189

Soudain, Mort Joyeuse resplendit à nouveau et la décharge d'énergie noire s'anéantit, totalement neutralisée par la fulgurance de la lame magique. Ikiru recule en frémissant d'effroi, mais l'éclat de Mort Joyeuse s'éteint subitement. Rendez-vous au [199](#).

190

Le dernier des trois samouraïs tombe, raide mort, à vos pieds. Vous vous attendez à ce qu'un autre prenne immédiatement le relais, mais personne ne bouge. Les villageois, quant à eux, courent vers leurs maisons pour y attendre, à l'abri, la suite des événements. Les autres samouraïs reculent de quelques pas, fortement impressionnés par la façon dont vous maniez le sabre.

— Vous êtes une fine lame, dit l'un d'eux, et ce combat vous fait honneur. Par conséquent, nous allons partir en vous laissant la vie sauve. L'homme s'efforce de rester digne et courtois, mais vous sentez qu'il tremble de peur à l'idée de vous affronter. De toute évidence, ces piètres samouraïs ne s'effacent pas pour vous rendre hommage, comme ils le prétendent, mais pour éviter un combat dont l'issue risquerait fort de leur être fatale ! Ils quittent rapidement le village, mais vous vous sentez bien trop las pour les poursuivre et leur donner la leçon qu'ils méritent. Vous gagnez 1 point d'Honneur pour avoir combattu valeureusement et sauvé le village de ces infâmes pillards. A présent, rendez-vous au [176](#).

191

Sans même attendre que vous ayez fini d'enfoncer les derniers clous, la vieille femme vous tapote l'épaule ; sans dire un mot, elle vous désigne votre lit et l'écuelle

de gruau qu'elle a préparé, puis disparaît rapidement dans sa propre chambre. La nuit ne va pas tarder à tomber, et le ciel s'embrase sous le flamboiement du soleil couchant. Si vous voulez sortir de cette maison dès que vous aurez fini la réparation, rendez-vous au [177](#). Si vous préférez vous rassasier et ensuite vous coucher sans tarder, rendez- vous au [203](#).

192

La flèche fend l'air et se plante avec force et précision dans la poitrine du samouraï mort vivant. Il pousse un effroyable hurlement, puis s'effondre sur le sol. Vous voyez son corps, ainsi que votre flèche, se dissoudre rapidement jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un petit tas de cendres par terre. Simultanément, les squelettes retombent dans la rivière et disparaissent ; le rougeoiement sanglant des eaux s'évanouit et le ciel s'éclaircit. Vous traversez le pont pour aller inspecter le tas de cendres. Vous trouvez au milieu un cor en ivoire finement ouvragé et incrusté d'un délicat motif en argent représentant un tigre à dents de sabre. Après avoir empoché cet objet, vous vous remettez en route. Rendez-vous au [211](#).

193

La rivière étant profonde et le courant relativement fort, vous réalisez que vous ne pourrez pas la traverser lesté de votre armure. Si vous voulez Pôter et la lancer sur l'autre rive avant de plonger, rendez-vous au [167](#). Si vous ne voulez pas quitter votre armure, il vous faudra tenter de passer par le gué ; dans ce cas, allez-vous traverser en longeant les eaux blanches et écumeuses qui rugissent en aval (rendez-vous au [213](#)) ou, au

contraire, en restant près des eaux vertes et profondes qui s'étendent en amont (rendez- vous au [201](#)) ?



194

Vous ordonnez au Phénix d'attaquer le Démon-Crapaud. L'oiseau s'envole et fond en piqué sur son ennemi mais, contre toute attente, Graalsch reste immobile, même lorsque le Phénix se transforme en une boule de feu, juste au-dessus de lui. Quand les flammes s'éteignent, Graalsch est toujours indemne, comme s'il était parfaitement invulnérable au feu !

Alors, projetant sa gueule béante en Pair, il saisit le Phénix entre ses mâchoires et l'avale comme un grain de riz. L'oiseau fabuleux n'est plus (n'oubliez pas de le rayer de votre liste d'alliés). A présent, si vous n'avez plus d'allié, rendez-vous au [254](#). S'il vous reste des alliés, lequel allez-vous lancer contre le monstrueux batracien (ne choisissez que parmi les noms figurant encore sur votre **Feuille d'Aventure**) :

Le Ki-Rin ?

Rendez-vous au [146](#)

Eléonore l'Enchanteresse ? Rendez-vous au [162](#)

Le bâton sculpté en Forme de serpent ?
Rendez-vous au [228](#)

195

La route se sépare en deux derrière le bois des charbonniers, et vous décidez de prendre par la gauche. Le

chemin vous conduit à travers une petite vallée encaissée et, au crépuscule, vous apercevez une cabane de chevrier dont la vue vous réconforte : peut-être pourrez-vous trouver là un abri pour la nuit ? En vous rapprochant de la modeste habitation, vous voyez un



195 Il s'agit de Yoro Ginsei, autrefois capitaine
de la garde du seigneur Toda.

homme sortir sur le pas de la porte. A la lueur du feu de camp qui flambe devant le seuil, vous reconnaissez l'armure d'un samouraï, mais également celui qui la porte : il s'agit de Yoro Ginsei, autrefois capitaine de la garde du seigneur Toda. Toda ayant comploté contre le Shogun, lui et ses samourais disgraciés préférèrent alors la mort au déshonneur et pratiquèrent le seppuku. Mais Yoro Ginsei, lui, prit le parti de vivre en ronin, c'est-à-dire en samouraï déchu. Dès lors, sa haine envers les samourais portant ce nom à juste titre ne fit que grandir, et son humeur sauvage est bien connue de tous ! Rendez-vous au [209](#).

196

Vous portez la bouteille à vos lèvres et une affreuse odeur vous frappe les narines. Vous buvez une gorgée : le goût est abominable et vous soulève le cœur, mais ce breuvage qui vous brûle la gorge est un revigorant puissant ; vous récupérez 3 points d'ENDURANCE. Il reste suffisamment de liquide dans la bouteille pour vous faire gagner 5 points d'ENDURANCE, et vous pourrez en boire quand le besoin s'en fera sentir. A présent, si vous ne l'avez pas encore fait, allez-vous déplier l'éventail de guerre (rendez-vous au [182](#)) ou essayer le casque (rendez-vous au [210](#))? Si vous préférez quitter la caverne sans plus tarder, rendez-vous au [222](#).

197

D'un bond puissant, vous vous mettez hors de portée des tentacules du Murex et vous atterrissez un peu plus loin sur la corniche. Si vous voulez vous précipiter dans la caverne, rendez-vous au [265](#). Si vous préférez

grimper jusqu'à la cime et prendre la fuite, rendez-vous au [259](#).

198

Les Chevaliers se déploient avec une remarquable stratégie militaire. Mais aussitôt, deux éclairs foudroyants jaillissent des yeux de Gargantus et viennent frapper de plein fouet un Chevalier. Ce dernier est violemment projeté en l'air, à dix mètres de hauteur, et retombe, mort, sur le sol. Au lieu de se servir de leurs épées et de leurs masses, les autres décident alors d'utiliser de longues cordes afin de neutraliser leur ennemi. Ils commencent à encercler Gargantus et à courir autour de lui tout en lançant leurs lassos avec précision. Bientôt, le géant se retrouve les bras liés et une jambe entravée, mais deux autres Chevaliers ont trouvé la mort au cours de la manœuvre. Les six survivants se mettent alors à tirer de toutes leurs forces sur les cordes, et Gargantus, après des efforts désespérés, finit par perdre l'équilibre : dans un cri de rage évoquant une énorme chute d'eau, il s'écroule comme une masse sur le sol et demeure immobile. La lumière qui animait son regard s'est totalement évanouie : ce n'est plus qu'une statue de bronze inerte et inoffensive qui gît sur le sable de l'arène. Le capitaine de la Compagnie Dorée vous dit alors :

-Nous sommes quittes envers vous, porteur de l'éventail de guerre. Adieu !

Aussitôt, les Chevaliers disparaissent comme par enchantement de votre vue. Le Dai-Oni prend à son tour la parole :

-Tu t'en es bien tiré, mortel, mais à présent, je vais te tuer de mes propres mains !

Sur ce, il avance sur vous en brandissant un tetsubo, redoutable fléau d'armes hérissé de pointes tranchantes. Si vous avez encore le Ki-Rin pour allié, vous pouvez l'envoyer combattre le Dai-Oni (rendez-vous au [394](#)). Sinon, vous devez lutter, seul, contre votre adversaire (rendez-vous dans ce cas au [292](#)).

199

Un sabre en acier noir incrusté de runes rougeoyantes apparaît soudain dans la main d'ikiru et le combat commence, combat de la lumière contre les ténèbres. Chaque fois , que vous toucherez votre adversaire, déduisez les points de dommage habituels de son total d'ENDURANCE et *Tentez votre **Chance***. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [235](#). Si vous êtes Malchanceux, poursuivez le combat. Par ailleurs, chaque fois qu'Ikiru vous touchera, vous perdrez non seulement les points d'ENDURANCE habituels, mais également la puissante décharge d'énergie qui déferlera de sa lame sur vous sera une menace supplémentaire. Jetez deux dés : si leur somme est supérieure à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [19](#). Si cette somme est inférieure ou égale à votre ENDURANCE, poursuivez le combat.

IKIRU HABILITÉ: 12 ENDURANCE: 12

Si vous sortez vainqueur de ce terrible affrontement, rendez-vous au [400](#).

200

Le visage du Chevalier s'assombrit quand il comprend que vous ne savez même pas de quoi il parle.

— Encore un qui ne nous rapporte point ce que nous désirons, marmonne-t-il d'une voix déçue. Allez- vous en ! Nous ne vous aiderons pas. Puissent les Démons vous dévorer !

Peu après ces décourageantes paroles, vous vous retrouvez dans le Centre des Univers, de nouveau entouré par les huit portes flottant au milieu des étoiles. Rendez-vous au [8](#) pour y faire un autre choix.

201

Tout en prenant soin de longer les profondeurs glauques qui bordent le gué de ce côté-ci, vous avancez prudemment sur la jetée en pierre afin de gagner l'autre rive. La vieille jetée est à moitié submergée, et le limon qui la recouvre est dangereusement glissant. Soudain, deux silhouettes impressionnantes émergent de l'eau. Ce sont d'étranges créatures couvertes d'écaillés vertes et dont le crâne est curieusement évasé. Elles sont pourvues de grandes mains palmées, prolongées par de redoutables griffes. Les monstres verts avancent en louvoyant, comme s'ils portaient quelque chose en équilibre sur la tête. Si vous voulez attaquer le premier d'entre eux, rendez- vous au [233](#). Si vous préférez tenter de gagner l'autre rive le plus vite possible, rendez-vous au [159](#).

202

En apercevant son compagnon étendu, raide mort, sur le sol, l'un des pillards pousse un cri d'alarme. Vous courez vous mettre à l'abri, mais vous vous faites vite repérer et trois samouraïs se ruent sur vous.



201 Ces étranges créatures au crâne curieusement évasé avancent en louvoyant.

Mais c'est le Senseï du Shogun — ou plus exactement de l'ex-Shogun ! s'écrie l'un d'eux. Tuons ce misérable chien galeux !

Sur l'exhortation de leur camarade, les trois samourais avancent en brandissant leurs sabres. Combattez-les tous ensemble. Si vous maîtrisez l'art du Karumijutsu, déduisez à chaque fois 1 point de leur Force d'Attaque (mais pour ce combat seulement), puisque vous pouvez bondir au-dessus d'eux pour esquiver leurs coups.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier

SAMOURAI	6	7
----------	---	---

Deuxième

SAMOURAI	8	8
----------	---	---

Troisième

SAMOURAI	7	6
----------	---	---

Si vous éliminez vos trois adversaires, rendez-vous au [154](#).

203

Tout est calme et paisible dans le village. Vous ôtez votre armure, vous vous couchez et vous vous endormez rapidement. Au beau milieu de la nuit, vous êtes réveillé par une vive douleur à la jambe. Vous vous redressez en sursaut et vous apercevez alors, à la lueur de la lune, une tête désincarnée qui est en train de vous dévorer le mollet ! Vous reconnaissez le visage de la vieille paysanne qui vous a hébergé ; sa tête est tranchée

net à la base du cou, mais il n'y a aucune trace de sang. Vous réalisez avec horreur qu'il s'agit d'un Rokuro-Kubi. Les Rokuro-Kubi sont des morts vivants dont la tête, en effet, se sépare du corps la nuit venue, afin d'aller chasser. Les morsures que vous a infligées votre charmante hôtesse vous coûtent déjà 3 points d'ENDURANCE. Saisissant votre katana, vous attaquez la tête qui s'acharne voracement sur vous :

ROKURO-KUBI HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [187](#).

204

Vous arrachez vos armes des mains de Moïchi et vous passez à l'attaque. Votre compagnon fait de même et les Shikomes se trouvent totalement pris au dépourvu. Ils subissent les deux premiers Assauts sans pouvoir contre-attaquer. Par la suite, l'un d'eux dirige ses coups contre Moïchi, et vous devez affronter les deux autres :

HABILETÉ ENDURANCE

Premier

SHIKOME	6	6
---------	---	---

Deuxième

SHIKOME	7	5
---------	---	---

Si vos deux adversaires sont toujours en vie après 6 Assauts, rendez-vous au [218](#). Si vous parvenez à les éliminer tous deux en moins de 6 Assauts, rendez-vous au [336](#).

205

Tout reste calme pendant que vous vous glissez à l'intérieur de la caverne, mais un grondement assourdissant s'élève quelques instants plus tard. La terre se remet à trembler, et, à l'issue d'une terrible secousse, vous entendez un énorme craquement au-dessus de votre tête : des blocs d'ardoise se mettent à pleuvoir sur vous par milliers et vous ensevelissent en l'espace de quelques secondes. Pour vous, l'aventure est terminée.

206

Le visage du Dai-Oni se tord de rage en entendant votre question.

— Maudit sois-tu, mortel ! Le secret est « Harmonie ». Quand on prononce ce mot, Mort Joyeuse s'anime et vole vers les mains de celui qui l'appelle ; mais ceci n'est valable que pour les êtres au cœur pur. Voilà pourquoi Ikiru, qui pourtant connaissait son secret, n'a jamais pu l'utiliser jusqu'à présent ! Le Dai-Oni émet un rire sardonique, puis il se raidit et passe de vie à trépas. Si vous possédez une amulette en jade représentant un Tatsu, rendez-vous au [220](#). Sinon, rendez-vous au [270](#).

207

Quel genre de flèche avez-vous choisi pour tirer sur le jeune charbonnier : une flèche en bois de saule (rendez-vous au [223](#)) ou une flèche-harpon (rendez-vous au [239](#)) ?

208

Vous ordonnez au Tatsu de passer à l'attaque. Immédiatement, le grand dragon s'élance dans les airs en galopant. Graalsch tourne la tête juste au moment où

Le Ki-Rin ?	Rendez-vous au 146
La Compagnie Dorée ?	Rendez-vous au 184
Le Tigre à Dents de Sabre ?	Rendez-vous au 172

Rendez-vous au 146

Rendez-vous au 184

Le Tigre à Dents de Sabre ? Rendez-vous au [172](#)

Le ronin vous aperçoit de loin et, la main sur la garde de son katana, il s'avance vers vous d'un air décidé. C'est un renégat, ennemi juré de votre seigneur et de tous vos compagnons d'armes, mais vous savez également qu'il n'a pas son pareil dans le maniement du sabre. Si vous voulez vous dissimuler rapidement derrière les arbres alentour, rendez-vous au [221](#). Si vous préférez attendre de voir ce que Gin-sei compte faire, rendez-vous au [241](#).

Vous posez délicatement le casque en argent sur votre tête. Il ne se passe rien pendant un instant, puis une douleur lancinante commence à vous vriller les tempes. Vous retirez brusquement le casque, mais votre cerveau demeure tout engourdi, comme si vous n'étiez plus tout à fait vous-même. Le fait d'avoir coiffé le Casque de Confusion vous coûte 1 point d'HABILETÉ. Si vous le désirez, vous pouvez conserver ce casque afin de vous en servir le cas échéant. A présent, si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez goûter au breuvage contenu dans la bouteille (rendez-vous au [196](#)) ou déplier l'éventail de guerre (rendez-vous au [182](#)). Si vous préférez quitter la caverne sans plus tarder, rendez-vous au [222](#).

211

Vous vous acheminez lentement vers les montagnes qui abritent le repaire d'Ikiru. La journée se déroule sans incident et, une fois la nuit venue, vous dormez à la belle étoile. Vous vous réveillez le lendemain matin, frais et dispos (vous gagnez 2 points d'ENDURANCE), puis vous vous remettez en route. Une fois arrivé au pied des monts Shios'ii, vous quittez la route pour emprunter un chemin escarpé qui grimpe vers le plus haut sommet. Rendez-vous au [8](#).

212

Le Démon de l'Ombre est anéanti à tout jamais. Ikiru en tremble de rage et de peur, mais il lève les mains en l'air et pousse un étrange cri guttural. Aussitôt, d'innombrables formes commencent à émerger du puits et à se regrouper autour de lui comme une phalange de gardiens. Si vous voulez lancer Mort Joyeuse dans le

puits, rendez-vous au [312](#). Si vous décidez d'attendre la suite des événements, rendez-vous au [51](#). Si vous préférez contourner le puits et avancer bravement à travers cette armée d'ombres, rendez-vous au [298](#). Enfin, si vous voulez vous servir de Mort Joyeuse comme d'une lance, en la jetant droit sur Ikiru, rendez-vous au [63](#).

213

Prenant soin de longer le gué du côté des eaux blanches et écumeuses, vous avancez prudemment en direction de la rive opposée. La vieille jetée de pierre est immergée de quelques centimètres, et le limon qui s'y est déposé l'a rendue dangereusement glissante. Soudain, deux créatures à la peau verte et squameuse surgissent des eaux glauques qui s'étendent en amont. Leur tête est curieusement évasée et plate sur le dessus du crâne, et leurs doigts palmés sont prolongés de puissantes griffes recourbées. Les deux monstres avancent vers vous, l'air plus que menaçant. Qu'allez-vous faire : presser le pas pour atteindre la berge au plus vite (rendez-vous au [159](#)), rebrousser chemin immédiatement et tâcher de trouver un endroit plus sûr pour traverser la rivière (rendez-vous au [245](#)), ou attendre les deux créatures de pied ferme et vous préparer à les affronter sur la jetée (rendez-vous au [315](#)) ?

214

Vous brandissez le rubis devant vous. Le joyau étincelle de tous ses feux à la lumière du soleil, mais le tigre continue néanmoins à avancer vers vous. D'un bond souple et puissant, il saute sur vous :

TIGRE A DENTS

DE SABRE **HABILETÉ: 10 ENDURANCE: 12**

Si vous sortez vainqueur du combat, il ne vous reste plus qu'à retourner au Centre des Univers. Rendez-vous de nouveau au [8](#), afin d'y choisir une option que vous n'avez pas encore prise.

215

Pendant que vous vous mettez à l'ouvrage, la vieille femme — si calme et mélancolique tout à l'heure — devient de plus en plus agitée ; elle tourne nerveusement en rond dans la pièce et vous entendez même ses dents s'entrechoquer comme des castagnettes. Si vous décidez de ne pas y prêter attention et de continuer tranquillement votre travail, rendez-vous au [191](#). Si vous voulez lui demander ce qui ne va pas, rendez-vous au [175](#).

216

Vous bondissez de maison en maison sans vous faire voir. Vous réussissez à tuer un autre samouraï d'une flèche en pleine poitrine. Les autres se retournent aussitôt pour découvrir d'où vient l'attaque, mais en vain. Vous continuez ainsi à tirer à la dérobée ; vous en êtes à votre quatrième victime. C'en est trop pour les pillards ! Les survivants se décident à fuir en toute hâte, redoutant de tomber sous les flèches de l'archer invisible. (Vous pouvez aller récupérer la plupart de vos flèches, mais certaines sont brisées : vous perdez 1 flèche en bois de saule, 1 flèche perforante et 1 flèche-harpon.) Rendez-vous maintenant au [176](#).

Contrairement à ce qu'il est indiqué sur la carte, le sentier serpente à travers le brouillard pendant plusieurs kilomètres, et la Pagode Écarlate n'est toujours pas en vue. Si vous voulez rebrousser chemin pour emprunter la chaussée des Géants, rendez-vous au [113](#). Si vous préférez poursuivre dans la même direction, rendez-vous au [369](#).

218

Le fracas de la bataille a alerté les autres. Une troupe de Shikomes et de samourais fait irruption sur les lieux, et Moïchi et vous ne tardez pas à être écrasés sous le nombre. Votre infortuné compagnon tombe sous leurs coups et vous êtes fait prisonnier. Tandis que vous subissez les quolibets de vos ennemis — qui ont évidemment reconnu en vous le Sen-seï du Shogun et ne se privent pas de vous accabler d'insultes — vous regrettez amèrement la perte de votre fidèle compagnon. Après vous avoir molesté et démuné de vos armes, on vous conduit ensuite dans le donjon du palais, où Ton vous jette sans ménagement dans un sinistre cachot. Le geôlier, un homme gras et rougeaud vêtu d'un uniforme crasseux, vous annonce d'un air goguenard :

— On te conduira demain devant le Shogun Tsietsin.

Sur ces paroles, il vous ferme brutalement la porte au nez. Vous voilà seul. On vous a pris toutes vos armes, et c'est surtout cela, bien plus que le fait d'avoir été bafoué et indignement capturé, qui vous emplit de honte. Cette perte vous coûte 1 point d'Honneur. A présent, il ne vous reste plus qu'à vous allonger sur la maigre paille qui occupe le coin de votre cachot et à essayer

de trouver tant bien que mal le sommeil en attendant le lendemain matin. Rendez-vous au [316](#).

219

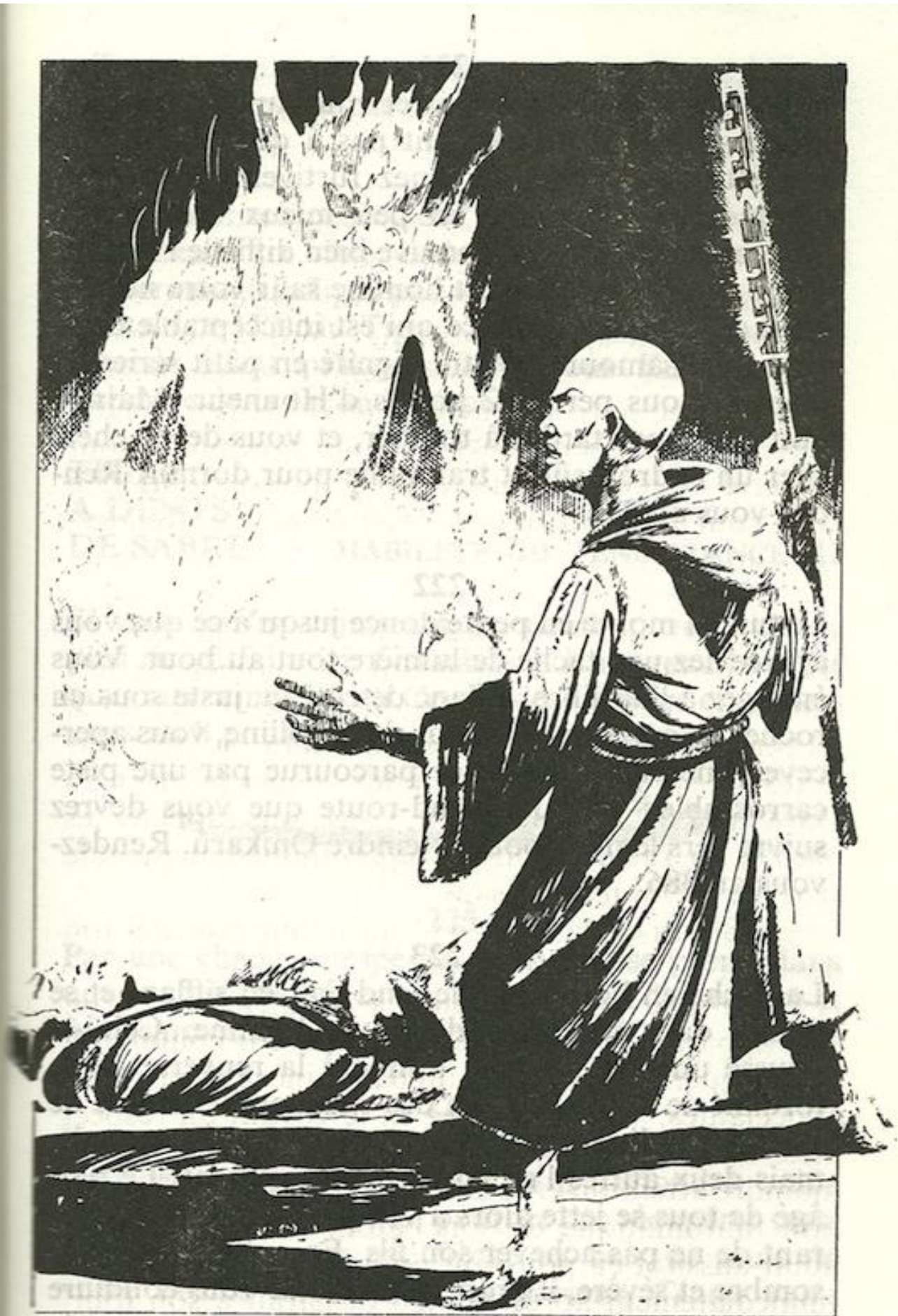
Le vieux charbonnier vous rattrape quelque temps après et vous propose servilement de vous indiquer un endroit sûr, afin qu'il ne soit pas dit que sa famille a outragé un samouraï. Il vous mène sur une piste sinueuse, en direction de la vallée de Kanshuro. Les plateaux boisés que vous traversez sont rythmés par de vertes et paisibles vallées qui se nichent au pied de falaises de calcaire blanc creusées par les nombreux cours d'eau qui sillonnent la région. En fin de journée, vous empruntez un sentier pour gagner le vallon de Tinsu, où apparaît une pittoresque bourgade. Alors que vous vous tournez pour demander le nom de ce village à votre guide, vous le voyez étendu, inerte, sur le chemin. Vous vous précipitez pour l'aider à se relever, mais vous ne pouvez plus rien faire pour lui : son cœur a cessé de battre. Rendez- vous au [5](#).

220

Il se produit un inquiétant phénomène : une silhouette diabolique s'élève du corps du Dai-Oni, tel son double spectral. C'est un Shura, ou guerrier- fantôme, surgi de l'au-delà pour venger la mort du Dai-Oni. Fort heureusement, vous vous rappelez les paroles du Tatsu et vous invoquez immédiatement le Jizo des Démons en disant :

— Un Shura est là, O Jizo ! Viens pour exécuter ton dessein !

A peine avez-vous prononcé le dernier mot qu'un être apparaît sous vos yeux. Il est vêtu comme un moine-



220 Une silhouette diabolique s'élève du corps
du Dai-Oni.

guerrier et brandit un bâton incrusté de runes étincelantes. Vous éprouvez en le voyant un respect mêlé de crainte, mais le Jizo ne vous prête pas la moindre attention et se contente de frapper l'apparition fantomatique de son bâton. Le Shura s'évanouit aussitôt en poussant un gémissement plaintif. Immédiatement après, le Jizo disparaît à son tour, sans même avoir remarqué votre présence. Rendez- vous au [76](#).

221

Ginsei vous défie de la voix et vous lance d'ignobles insultes, mais il ne parvient pas à découvrir votre cachette. Vous vous éloignez furtivement et vous commencez à respirer un peu mieux : combattre cette brute eût été une épreuve bien difficile ! Cependant, vous avez laissé cet homme salir votre nom et celui de votre Shogun, ce qui est inacceptable de la part d'un samouraï. Votre dignité en pâtit sérieusement et vous perdez 2 points d'Honneur. Mais la nuit ne va pas tarder à tomber, et vous devez chercher un endroit sûr et tranquille pour dormir. Rendez-vous au [371](#).

222

Le tunnel monte en pente douce jusqu'à ce que vous aperceviez une tache de lumière tout au bout. Vous émergez à l'air libre, à flanc de coteau, juste sous un rocher en surplomb. En bas de la colline, vous apercevez une vallée encaissée parcourue par une piste carrossable : c'est la grand-route que vous devrez suivre vers le nord pour atteindre Onikaru. Rendez-vous au [386](#).

223

La flèche en bois de saule fend l'air en sifflant et se plante dans les côtes du jeune homme. Celui-ci pousse un hurlement et tombe à la renverse en se tordant de douleur. L'un des charbonniers tente de s'emparer d'un pieu pour venger son camarade, mais deux autres l'en empêchent vivement. Le plus âgé de tous se jette alors à vos pieds en vous implorant de ne pas achever son fils. En voyant votre air sombre et sévère, il propose même de vous conduire jusqu'à un village où, dit-il, vous pourrez passer la nuit en toute sécurité. Si vous voulez accepter son offre et lui emboîter le pas, rendez-vous au [253](#). Si vous préférez repartir seul, rendez-vous au [195](#).

224

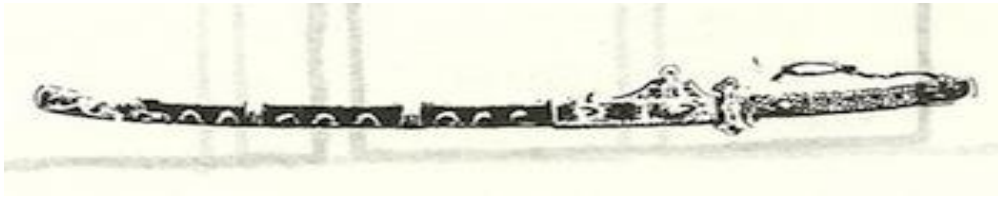
Vous visez soigneusement, puis vous tirez. Si vous atteignez votre cible, déduisez le nombre de points de dommage infligés par votre flèche du total d'ENDURANCE (12) du Tigre. Vous pouvez tirer à trois reprises avant qu'il ne soit sur vous. Ensuite, combattez-le de la façon habituelle.

TIGRE A

DENTS

DE SABRE HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 12

Si vous sortez vainqueur du combat, vous n'avez plus rien à faire ici. Franchissez à nouveau la porte qui vous ramènera au Centre des Univers et rendez-vous au [8](#) pour y choisir une autre option.



225

Par une chance inespérée, le trident se prend dans une branche basse, ce qui vous permet de prendre la fuite sain et sauf. Rendez-vous au [245](#).

226

Vous visez rapidement et vous tirez. La flèche transperce le cou du pillard et il s'effondre, raide mort, sur le sol (vous ne pourrez pas récupérer cette flèche, aussi, rayez une flèche en bois de saule de votre *Feuille d'Aventure*). A présent, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [216](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [202](#).

227

La route descend jusqu'au bord de la rivière. Là, vous apercevez une vieille jetée en pierre immergée de quelques centimètres, qui permet de traverser à gué. Elle forme une sorte de barrage de trois mètres de large environ, par-dessus lequel les eaux se déversent à flots. En aval de cette jetée, les eaux sont blanches et écumeuses ; en amont, elles sont vertes et profondes. Si vous voulez traverser la rivière en longeant les eaux blanches et écumeuses qui courent en aval, rendez-vous au [213](#). Si vous préférez marcher en amont, du côté des eaux vertes et étales, rendez-vous au [201](#). Si vous ne souhaitez pas vous engager sur la jetée rendue glissante

par le limon qui la recouvre, vous pouvez plonger en amont pour traverser à la nage. Rendez-vous, dans ce cas, au [193](#).

228

D'un geste vif, vous jetez le bâton sculpté devant vous. Le modeste bout de bois se transforme aussitôt en un grand serpent qui se dresse en sifflant furieusement. Graalsch, le Démon-Crapaud, s'arrête net devant cette menace. Le serpent se jette sur lui, l'entoure de ses puissants anneaux et lui plante ses crochets dans la peau, tout en resserrant son étreinte. Lorsque le dernier souffle de vie s'échappe du monstrueux batracien, le serpent s'évanouit dans les airs, aussi subitement qu'il était apparu (rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*). Devant la défaite de son allié, le Dai-Oni tremble de rage et s'écrie :

— K'rllk, débarrasse-moi de cet homme ! A ces mots, le Démon-Mante s'avance en cliquetant vers vous. Si vous êtes seul pour l'affronter, rendez- vous au [266](#). S'il vous reste des alliés, lequel allez- vous lancer contre cet insecte impressionnant (ne choisissez que parmi les alliés figurant encore sur votre liste) :

Le Ki-Rin ?

Rendez-vous au [278](#)

Le Phénix ?

Rendez-vous au [320](#)

Eléonore l'Enchanteresse ? Rendez-vous au [330](#)

229

Les eaux continuent de monter de plus en plus vite, recouvrant entièrement les joncs qui restaient votre seul point de repère au milieu de cette immensité marécageuse. Vous êtes maintenant obligé de nager

pour avancer, mais après quelques kilomètres, vous vous enfoncez doucement dans les eaux boueuses, pour ne plus jamais refaire surface.

230

Vous vous élancez dans un couloir interminable, suivi d'un autre, puis un autre encore. Vous vous perdez au cœur d'un dédale de salles et d'antichambres, ne croisant en chemin que quelques domestiques et des esclaves qui vous regardent passer avec étonnement. Soudain, alors que vous tournez à un angle, vous restez cloué au sol : vous voici nez à nez avec le seigneur Tsietsin en personne ! C'est un homme aussi large que haut, dont les joues flasques et adipeuses encadrent de grosses lèvres pendantes. Il porte un large kimono recouvert en partie par un surtout richement brodé et arbore sur la tête la coiffe réservée au Shogun. Il vous regarde d'un air outragé, mais ses petits yeux porcins cillent de peur en vous reconnaissant. Après avoir adressé un signe discret aux deux samouraïs qui l'entourent, le seigneur Tsietsin s'éloigne rapidement de vous. Ses gardes du corps tirent immédiatement leur sabre et, après le bref salut rituel, ils passent à l'offensive. Moïchi s'attaque à l'un d'eux tandis que vous vous occupez de l'autre :

GARDE

DU CORPS

DE TSIETSIN HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [354](#).

231

Malheureusement, vous n'avez pas de soufre sur vous. Il vous est donc impossible d'effrayer les monstres par ce moyen. Peu à peu, l'ennemi vous force à reculer vers la rive. Vous fouettez rageusement l'air de votre sabre, mais l'une des créatures réussit finalement à percer votre défense. Après quelques instants de lutte acharnée, vous tombez à terre et les monstres verts se jettent sur vous pour vous entraîner au plus profond de la rivière. Vous voici dans les griffes des Kappas, et vous n'en sortirez pas vivant !

232

En deux coups terriblement rapides et précis, vous réussissez à tuer les deux Shikomes, qui s'affalent mollement sur le sol sans avoir eu le temps de pousser un cri. Moïchi écarquille les yeux d'un air ébahi et s'exclame :

— Quelle habileté ! Vous êtes véritablement passé maître dans l'art de l'arc et du sabre, mon Seigneur ! Cette fois, vous sentez qu'il n'y a nulle trace d'ironie dans sa voix. Vous vous élancez tous deux dans le palais et vous pénétrez furtivement dans une enfilade de couloirs et de pièces diverses. Rendez-vous au [230](#)

233

L'œil mordoré du monstre s'anime d'une lueur d'intelligence au moment où vous dégainez votre sabre, tout en vous éloignant quelque peu des eaux vertes et profondes. Si vous maîtrisez l'art du Iaijutsu, rendez-vous au [357](#). Sinon, vous voyez la créature squameuse sortir un grand filet de l'eau, grâce auquel elle tentera de prendre votre arme dès que vous passerez à l'action. Jetez deux dés et ajoutez 2 au chiffre obtenu, puisque vous risquez de perdre l'équilibre sur la vase glissante

de la jetée. Si le résultat obtenu est inférieur à votre HABILETÉ, rendez- vous au [171](#). Si ce résultat est supérieur ou égal à votre HABILETÉ, rendez-vous au [117](#).

234

Vous portez le cor à vos lèvres et vous soufflez dedans de toutes vos forces. Il en sort un rugissement assourdissant qui se répercute à travers toute la plaine. En l'entendant, le tigre s'arrête pile, puis il repart lentement et s'approche de vous, l'air plus intrigué qu'affamé. Il est aussi grand que vous, sa gueule arrive à la hauteur de votre visage, mais il se contente de vous lécher affectueusement, comme un gros chat. Vous avez l'impression qu'il vous prend pour quelqu'un d'autre — probablement pour le propriétaire originel du cor. Ceci est certainement une histoire très ancienne, mais quoi qu'il en soit, vous savez que vous pourrez compter sur le grand fauve quand vous pénétrerez dans l'Arène Hors du Temps (inscrivez le Tigre à Dents de Sabre sur votre *Feuille d'Aventure*). Lorsque vous franchissez la porte qui conduit au Centre des Univers, le tigre vous regarde partir avec une extraordinaire lueur d'intelligence dans les yeux. Retournez au [8](#) et faites un autre choix (différent, bien sûr, des précédents).

235

Mort Joyeuse s'enfonce dans les côtes d'ikiru et, simultanément, un éclair dentelé s'échappe de la lame pour aller le frapper en plein visage. Dans un coup de tonnerre assourdissant, le sabre noir disparaît et Ikiru se trouve totalement anéanti. Il ne reste plus la moindre trace de lui dans la salle. Rendez- vous au [400](#).

236

Vous tirez à deux reprises, avec une précision remarquable et mortelle. En l'espace de quelques secondes, vous avez abattu les deux Shikomes sans qu'ils aient eu le temps d'émettre un son. Sans perdre un instant, vous vous élancez vers l'entrée du palais (vous n'avez pas le temps de récupérer les deux flèches que vous avez tirées). Rendez-vous au [158](#).

237

Le voyage à travers les Longues Collines se déroule sans incident et, deux jours plus tard, vous atteignez la vallée d'un affluent du Hiang-Kiang. Accompagné par le gai pépiement des grives, vous rejoignez une petite route jalonnée de bornes blanches, qui parcourt les coteaux verdoyants jusqu'à la rivière. Rendez-vous au [227](#).

238

Vous avancez d'un pas résolu et, après avoir dégainé votre sabre, vous décapitez d'un geste net l'infâme samouraï.

— Voilà exactement ce qu'il méritait pour avoir trahi le Shogun et s'être adonné au meurtre et au pillage, dit le chef du village d'un air satisfait. Ses administrés vous félicitent à leur tour d'avoir rendu la justice selon leur désir, puis ils vous remettent 6 Pièces d'Or en remerciement. Ils donnent ensuite une réception en votre honneur, à l'issue de laquelle vous vous remettez en route. Rendez-vous au [24](#).

239

La flèche-harpon fend l'air et se plante dans les flancs du jeune insolent. Ce dernier hurle de douleur et s'effondre sur le sol en se contorsionnant et en

cherchant la hampe à tâtons afin d'arracher la cruelle pointe de sa chair. Devant ses efforts pathétiques et désespérés, l'un de ses compagnons se précipite sur lui pour lui porter secours et, d'un geste vif, retire la tête de la flèche. Un flot de sang s'échappe de la blessure béante. Mais les redoutables barbelures sont destinées à rendre l'extraction difficile et ont atteint des organes vitaux. Le jeune homme, en proie aux spasmes de l'agonie, finit par rendre l'âme dans une mare de sang. Des cris de rage et de haine s'élèvent parmi les autres charbonniers ; l'un d'eux retire brusquement les plaques de tourbe qui recouvraient une meule à charbon, libérant ainsi des jets de flammes et de fumée âcre, tandis que d'autres s'emparent de pieux acérés pour vous attaquer. Si vous voulez fuir à toutes jambes, rendez-vous au [269](#). Si vous préférez les affronter, rendez-vous au [281](#).

240

La flèche frôle la tempe du samouraï en sifflant. Il se redresse aussitôt pour voir d'où vient l'attaque et vous repère avant que vous n'ayez le temps de vous dissimuler. Puis il donne l'alerte et plusieurs de ses complices se joignent à lui pour vous donner la chasse. L'un d'eux vous reconnaît et s'exclame :

— Mais c'est le Senseï du Shogun — ou plutôt de l'ex-Shogun ! Tuons ce misérable chien galeux !

Tous se ruent sur vous en brandissant leurs sabres. Combattez-les l'un après l'autre. Si vous maîtrisez l'art du Karumijutsu, vous pouvez déduire 1 point de leur Force d'Attaque, puisque vous bondissez prestement pour esquiver leurs coups (ceci n'est valable que pour ce combat) :

HABILETE ENDURANCE

Premier SAMOURAÏ	6	7
Deuxième SAMOURAÏ	8	8
Troisième SAMOURAÏ	7	6

Si vous réussissez à les éliminer tous les trois, rendez-vous au [154](#).

241

Le visage déformé par un rictus de cruauté, Ginsei tire son sabre de son fourreau et s'exclame : — Voilà donc le Senseï du Shogun ! Comment quelqu'un d'aussi jeune peut-il être sa plus fine lame ? C'est à croire que seuls les couards et les enfants au berceau sont assez fous pour s'accrocher aux basques de ce vieillard débile ! Voyons de quoi tu es capable, petit : je te défie en combat singulier — un combat à mort, bien entendu ! L'homme sait que vous ne laisserez pas passer de telles insultes sans broncher. Il n'a, pour toute arme, que son katana. Si vous maîtrisez l'art du Iaijutsu et que vous vouliez y recourir, rendez-vous au [275](#). Si vous maîtrisez l'art du Kyujutsu et que vous vouliez l'utiliser, rendez-vous au [289](#). Sinon, rendez-vous au [301](#).

242

Les squelettes se hissent sur le pont. Si vous maîtrisez Part du Karumijutsu, vous pouvez tenter de sauter par-dessus le samouraï mort vivant afin d'atteindre l'autre

berge de la rivière ; rendez-vous, dans ce cas, au [262](#). Si vous ne maîtrisez pas cet art, ou si vous ne voulez pas risquer cette manœuvre, il va vous falloir affronter les squelettes qui se ruent sur vous. Rendez-vous alors au [358](#).

243

Vous plongez l'aiguière en argent dans le bassin, vous la remplissez à ras bord et vous refermez le couvercle (inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure*). Ensuite, vous prenez le calice et vous y versez quelques gouttes que vous buvez du bout des lèvres. Aussitôt, vous sentez une vague de bien-être et de puissance vous envahir de la tête aux pieds. L'espace d'un instant, vous avez l'impression d'être un véritable dieu : vous venez de boire l'eau de la Source du Grand Savoir, et le fait d'avoir ainsi touché aux arcanes de la connaissance divine vous permet de gagner 1 point de CHANCE. A présent, le Jardin Enchanté commence à s'évanouir comme un mirage, puis il disparaît complètement. Vous vous retrouvez sur un chemin escarpé, juste au pied d'une haute chaîne de montagnes. il s'agit indubitablement des monts Shios'ii, qui abritent le repaire d'Ikiru. Sans hésiter, vous commencez l'ascension. Rendez-vous au [8](#).

244

L'une des flèches transperce l'œil d'un Shikome et le tue sur le coup. L'autre flèche, en revanche, va se planter dans le mur du palais. Le second Shikome pousse un cri de surprise, puis il donne l'alarme. La cour du château se met à grouiller de samourais et de Shikomes

accourus en renfort. Vous tentez de fuir, mais vous vous faites vite repérer et écraser sous le nombre. Les samourais du palais mettent Moïchi à mort sans autre forme de procès, mais ils vous font prisonnier en reconnaissant en vous le Senseï du Shogun. Tandis qu'ils laissent libre cours à leurs railleries, votre cœur se serre à la pensée d'avoir perdu votre fidèle compagnon. On vous conduit ensuite dans le donjon du palais où l'on vous jette sans ménagement dans un sinistre cachot. Le geôlier, un homme gras et rougeaud vêtu d'un uniforme crasseux, vous annonce d'un air narquois :

— On te conduira demain devant le Shogun Tsietsin. Sur ces paroles, il vous ferme brutalement la porte de la cellule au nez. Vous voilà seul. On vous a pris toutes vos armes, et c'est surtout cela, bien plus que le fait d'avoir été bafoué et indignement capturé, qui vous emplit de honte. Cette perte vous coûte 1 point d'Honneur. A présent, il ne vous reste plus qu'à vous allonger sur la maigre pailleasse qui occupe le coin de votre cachot et à essayer de trouver tant bien que mal le sommeil en attendant le lendemain matin. Rendez-vous au [316](#).

245

Vous vous éloignez rapidement du gué et vous constatez avec soulagement que vous n'êtes pas poursuivi. Cependant, en tant que Senseï, vous êtes censé assurer la paix et la sécurité à travers tout le pays ; or vous avez manqué à votre devoir en laissant

d'immondes créatures hanter ces lieux. Déduisez 1 point d'Honneur, puis rendez-vous au [263](#).

246

Le gigantesque reptile tente de vous arracher la tête avec ses crochets. Combattez-le jusqu'à ce que mort s'ensuive :

SERPENT

GÉANT

HABILETÉ: 10 ENDURANCE: 10

Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez- vous au [272](#).



247

La voix métallique du Samouraï d'Argent retentit à travers le Jardin Enchanté :

— Vous n'avez aucun honneur et ne méritez pas de porter le titre de samouraï !

Vous vous éloignez, mortifié par ces paroles, puis vous vous approchez de la statue du démon et de sa captive. Le magicien réapparaît subitement et les deux statues s'animent aussitôt. La pâle prêtresse s'élance vers vous en vous implorant de la sauver, mais le démon noir à cornes rouges tire brusquement sur la chaîne qui la retient, et l'infortunée se trouve cruellement jetée au sol. Puis le démon fait tournoyer l'autre bout de la chaîne au-dessus de votre tête, tout en prononçant un Sort de Pétrification. Vous êtes aussitôt transformé en statue de pierre à la place du démon qui, lui, se retrouve libre. Quel beau couple vous formez avec la prêtresse étendue à vos pieds, à nouveau raide et immobile dans son

carcan de pierre ! Vous ne reprendrez vie que lorsqu'un autre aventurier téméraire trouvera la Pagode Ecarlate, mais vous risquez hélas ! d'attendre fort longtemps...

248

L'une des flèches transperce l'œil d'un Shikome et le tue sur le coup. L'autre flèche, en revanche, va se planter dans le mur du palais. Le second Shikome pousse un cri de surprise, puis il donne l'alarme. La cour du château se met aussitôt à grouiller de samourais et de Shikomes accourus en renfort. Vous tentez de fuir, mais vous vous faites vite repérer et écraser sous le nombre. Les samourais du palais vous font prisonnier et, reconnaissant en vous le Senseï du Shogun, ils laissent libre cours à leurs railleries. On vous conduit ensuite dans le donjon du palais où l'on vous jette sans ménagement dans un sinistre cachot. Le geôlier, un homme gras et rougeaud vêtu d'un uniforme crasseux, vous annonce :

— On te conduira demain devant le Shogun Tsietsin. Sur ces paroles, il vous ferme brutalement la porte de la cellule au nez. Vous voilà seul. On vous a pris toutes vos armes, et c'est surtout cela, bien plus que le fait d'avoir été bafoué et indignement capturé, qui vous emplit de honte. Cette perte vous coûte 1 point d'Honneur. A présent, il ne vous reste plus qu'à vous allonger sur la maigre pailleasse qui occupe le coin de votre cachot et à essayer de trouver tant bien que mal le sommeil en attendant le lendemain matin. Rendez-vous au [316](#).

Le sentier que vous avez pris pour traverser le marais des Brouillards descend graduellement en dessous du niveau des eaux, formant comme une tranchée protégée par de hauts remblais d'argile. Vous progressez rapidement et vous approchez de l'extrémité sud de l'estuaire du Hiang-Kiang. Si vous voulez rebrousser chemin pour prendre un autre itinéraire, rendez-vous au [17](#) pour y faire un nouveau choix. Si vous préférez continuer en direction de l'estuaire, rendez-vous au [33](#).

250

-Je ne peux décemment pas tuer ce samouraï de sang-froid, annoncez-vous d'une voix forte et déterminée.

A ces mots, une clameur de déception et de réprobation s'élève de l'assemblée des villageois.

-Il faut pourtant bien qu'il paie pour les crimes qu'il a commis ! Nous réclamons vengeance ! hurlent-ils.

Le samouraï captif, quant à lui, se redresse lentement, puis il s'incline devant vous et vous présente son sabre en signe de soumission.

-Merci, mon Seigneur ! vous dit-il. Au fond de moi-même, je suis toujours resté fidèle au Shogun Hasekawa, mais je ne pouvais l'avouer ouvertement, puisque j'étais au service du seigneur Tsietsin. Je renonce à servir ce félon et je vous offre mon sabre en guise d'allégeance. Dorénavant, considérez-moi, de grâce, comme votre dévoué serviteur.

Si vous acceptez de prendre cet homme pour compagnon, rendez-vous au [276](#). Si vous estimez qu'il ment, ordonnez-lui de retourner auprès de Tsietsin et rendez-vous au [264](#).

251

Des dragons et des serpents au dessin compliqué sont gravés sur toute la longueur de la clé en cuivre, mais vous ne savez pas à quoi elle peut servir. Le parchemin, en revanche, s'avère être une carte du marais des Brouillards, qui s'étend au-delà du fleuve Hiang-Kiang. Elle prétend indiquer une route sûre pour traverser cette région désolée, ainsi qu'un chemin menant à la Pagode Ecarlate. Après avoir glissé la clé et le parchemin dans votre botte, vous inspectez les bois afin de trouver un endroit abrité pour dormir. Rendez-vous au [371](#).

252

Vous agissez à la vitesse de l'éclair : d'un même mouvement, vous tirez votre katana de son fourreau et vous tranchez la gorge du premier Shikome. Votre victime s'écroule dans un horrible gargouillis, tandis que son compagnon recule d'un pas, à la fois surpris et effrayé. Puis il se ressaisit et se prépare à vous affronter :

GARDE

SHIKOME HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si vous l'emportez sur votre adversaire, rendez-vous au [280](#).

253

Le vieux charbonnier vous mène sur une piste sinueuse, en direction de la vallée de Kanshuro. Les plateaux boisés que vous traversez sont rythmés par de vertes et paisibles vallées qui se nichent au pied de

falaises de calcaire blanc, creusées au fil du temps par les nombreux cours d'eau qui sillonnent la région. En fin de journée, vous empruntez un sentier pour gagner le vallon de Tinsu, où apparaît une pittoresque bourgade. Alors que vous vous tournez pour demander le nom de ce village à votre guide, vous le voyez étendu, inerte, sur le chemin. Vous vous précipitez pour l'aider à se relever, mais vous ne pouvez plus rien faire pour lui : son cœur a cessé de battre. Rendez-vous au [5](#).

254

Il va falloir vous battre seul. L'énorme crapaud avance d'un bond sur vous et un combat acharné s'ensuit. Vous réussissez à le tuer, ainsi que le Démon-Mante accouru en renfort, mais la bataille vous a exténué ! Quand l'Homme de Bronze avance à son tour, vous n'opposez qu'une faible résistance et vous êtes littéralement mis en pièces par votre adversaire. Alors que vous exhalez votre dernier soupir, vous entendez tinter à vos oreilles le rire sardonique du Dai-Oni.

255

D'un violent coup d'épaule, vous heurtez l'un des monstres de plein fouet et vous lui faites perdre l'équilibre. Un flot d'eau s'échappe du crâne en forme de cuvette, et la créature porte les mains à sa tête en haletant douloureusement, comme si elle était en train de sufToquer. Vous comprenez maintenant que ces réserves d'eau sont indispensables à ces êtres pour respirer ! Vous vous empressez donc de les déséquilibrer l'un après l'autre et, peu après, les survivants battent précipitamment en retraite vers la

rivière. Vous voici seul sur la berge, exténué mais victorieux. Rendez-vous au [393](#).

256

Vous criez un ordre à Moïchi et les Shikomes tressaillent en vous voyant tous deux passer à l'attaque. Votre compagnon s'occupe d'un des trois, tandis que vous affrontez les deux autres :

HABILETÉ ENDURANCE

Premier SHIKOME	8	9
Deuxième SHIKOME	7	8

Si vous éliminez vos deux adversaires en moins de 9 Assauts, rendez-vous au [336](#). Sinon, rendez-vous au [218](#).

257

Les pointes du trident se plantent dans votre dos: Si vous portez une armure, rendez-vous au [67](#). Sinon, rendez-vous au [39](#).

258

Qu'allez-vous faire : essayer de toucher le serpent avec un andouiller, si vous en avez un (rendez-vous au [290](#)), souffler dans un cor, si vous en avez un (rendez-vous au [318](#)), ou vous servir du Phénix en Rubis, si vous l'avez (rendez-vous au [328](#)) ? Si vous ne possédez aucun de ces objets, rendez-vous au [246](#).

259

Le Murex se déplace sur ses courtes pattes à une vitesse déconcertante, mais vous atteignez la crête avant qu'il

ne puisse vous rattraper. Un panorama grandiose s'offre alors à vos yeux : la large plaine du Hiang-Kiang s'étend à vos pieds, prolongée dans le lointain par le delta qu'entoure le marais de Kumo, noyé sous un manteau de brume. Vous savez que contourner le delta vous prendrait des semaines, aussi décidez-vous de descendre directement vers la vallée. Rendez-vous au [17](#).

260

La silhouette encapuchonnée semble indifférente à la scène qui vient de se dérouler. Elle se remet à gesticuler en poussant un ricanement menaçant et une autre forme surgit alors du puits : c'est le double de vous-même, en version sombre et auréolée d'ombre floue. Cette vision vous terrorise mais, contre toute attente, la forme ténébreuse ne vous agresse pas. Elle semble au contraire s'immiscer en vous et vous offre la richesse, la renommée et la puissance suprême.

— Tout ceci sera à vous si vous prêtez serment d'allégeance à Ikiru, votre Maître, susurre la voix. L'opulence et le pouvoir sont à votre portée ! Allez-vous succomber à la tentation ? Si votre Honneur est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [27](#). S'il est inférieur à 5, rendez-vous au [324](#).

261

A moitié aveuglé par la pluie torrentielle qui tombe sans répit, vous continuez à grimper péniblement le flanc de la colline. Le niveau de l'eau monte rapidement : vous

vous seriez probablement noyé si vous n'aviez pas pris ce chemin. Tandis que vous vous éloignez du danger, vous apercevez derrière vous les habitants des marais — rats, salamandres, serpents et tritons géants — qui fuient désespérément pour échapper à la crue. Mais tous sont bien trop affolés pour vous chercher noise ! Rendez-vous au [149](#).

262

Vous vous élancez et vous bondissez de toutes vos forces. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [286](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [334](#).

263

Peu après, de nouveaux dangers viennent effacer le souvenir de ceux que vous venez d'affronter. Au-delà de la vallée qui s'étend en amont du Hiang- Kiang, vous vous trouvez confronté à une haute crête d'ardoise qui déchire l'horizon comme les dents d'une gigantesque scie. Vous parvenez à l'escalader mais, une fois arrivé au sommet, le gros bloc d'ardoise sur lequel vous vous trouvez se met à trembler sous vos pieds. C'est probablement un tremblement de terre ! En inspectant rapidement les alentours, vous apercevez l'entrée d'une caverne à quelques mètres de vous. Si vous voulez vous y réfugier, rendez-vous au [205](#). Si vous préférez vous allonger, face contre terre, et attendre sans bouger que le séisme se calme, rendez-vous au [103](#).

264

Vous ordonnez à l'homme de partir au plus vite. Les villageois vous remercient de les avoir sauvés, mais nombre d'entre eux vous reprochent de n'avoir pas donné à ce scélérat la leçon qu'il méritait. Ce mauvais moment oublié, ils donnent une petite réception en votre honneur, à l'issue de laquelle vous reprenez la route. Rendez-vous au [24](#).

265

Vous vous ruez vers l'entrée de la caverne, mais le Murex se dresse sur votre passage et vous devez le combattre :

MUREX HABILETÉ: 8 ENDURANCE : 22

Si vous parvenez à tuer votre adversaire, vous pouvez maintenant entrer dans la caverne. Rendez-vous au [355](#).

266

K'rllk, le Démon-Mante se précipite sur vous, les pattes avant dressées, prêtes à frapper. En raison de son épaisse carapace, les coups que vous lui porterez lors de ce combat ne lui feront perdre que 1 point d'ENDURANCE (vous pourrez cependant élever le dommage à 2 points en tentant votre Chance)

DÉMON-

MANTE HABILETÉ: 8 ENDURANCE: 10

Si vous gagnez le combat, rendez-vous au [346](#).

267

Dès que vous laissez tomber la clé, votre œil valide s'arrête de tourner dans son orbite (rajoutez 1 point à votre total d'HABILETÉ). Vous décidez aussitôt de partir à la recherche d'un endroit sûr pour passer la nuit. Rendez-vous au [371](#).

268

Vous passez précipitamment à l'offensive, sachant que les gardes riposteront aussitôt. En l'espace de quelques secondes, vous réussissez à en éliminer un, mais l'autre se met à beugler d'effroi et donne l'alarme dans tout le château. Un instant après, la cour grouille de samouraïs et de Shikomes. Vous tentez de vous dérober, mais vous vous faites vite repérer et écraser sous le nombre. Les samouraïs du palais vous font prisonnier et, reconnaissant en vous l'illustre Senseï, ils laissent libre cours à leurs railleries et insultes. On vous conduit ensuite dans le donjon du palais, où l'on vous jette sans ménagement dans un sinistre cachot. Le geôlier, un homme gras et rougeaud vêtu d'un uniforme crasseux, vous annonce d'un ton revêché :

— On te conduira demain devant le Shogun Tsietsin.

Sur ces paroles, il vous ferme brutalement la porte de la cellule au nez. Vous voilà seul. On vous a pris toutes vos armes, et c'est surtout cela, bien plus que le fait d'avoir été bafoué et indignement capturé, qui vous emplit de honte. Cette perte vous coûte 1 point d'Honneur. A présent, il ne vous reste plus qu'à vous allonger sur la maigre paille qui occupe le coin de votre cachot et à essayer de trouver tant bien que mal le sommeil en attendant le lendemain matin. Rendez-vous au [316](#).

269

La brise colporte les sarcasmes et les huées des charbonniers tandis que vous vous empressez de mettre le plus de distance possible entre eux et vous. A bout de souffle, vous finissez par ralentir le pas, et c'est alors que l'ignominie de votre conduite vous apparaît dans toute son horreur : quelle honte d'avoir ainsi pris la fuite devant ces paysans, alors que votre honneur et celui de votre Shogun étaient en jeu ! Si vous continuez à agir aussi lâchement, vous ne serez même plus digne de porter le nom de samouraï ! Déduisez 2 points de votre Honneur avant de poursuivre votre route, puis rendez-vous au [195](#).

270

Il se produit alors un inquiétant phénomène : une silhouette diabolique s'élève du corps du Dai-Oni, tel son double spectral. C'est un Shura, ou guerrier-fantôme, surgi de l'au-delà pour venger la mort du Grand Démon. Vous devez combattre le Shura. Lorsqu'il vous touchera, vous perdrez le nombre habituel de points d'ENDURANCE, mais sans toutefois subir de blessure ouverte : seules vos forces décroîtront peu à peu.

SHURA HABILETÉ: 9 ENDURANCE : 8

Si vous l'emportez, le Shura disparaîtra de votre vue ; rendez-vous alors au [76](#).

271

La Légion du Septième Sceau était la garde d'honneur du premier Shogun. La bravoure des guerriers qui la composaient n'eut jamais d'égale et leur nom reste gravé à tout jamais dans la mémoire de votre peuple. Ces

illustres samouraïs furent sauvagement exterminés il y a cinq cents ans, lorsqu'ils refusèrent de se rendre alors qu'ils se battaient à dix contre un. La facture de leur armure paraît maintenant quelque peu désuète, mais d'excellente qualité. Vous détachez l'armure de la paroi rocheuse où elle est encastrée, mais, ce faisant, vous libérez quelques fleurs de calcédoine qui tombent en pluie sur vous. Les cristaux tranchants vous font perdre 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous décidez de sortir de cet endroit le plus vite possible. Rendez-vous au [375](#).

272

Le corps du serpent s'enfonce lentement dans le marécage et se fait aussitôt dévorer par un prédateur tapi dans les profondeurs vaseuses. Comme il ne reste apparemment plus rien à faire dans cet endroit, vous retournez au Centre des Univers. Rendez-vous au [8](#) pour y choisir une autre option (différente, bien sûr, des précédentes).

273

La corniche s'est fissurée et écroulée par endroits, ce qui rend votre progression encore plus difficile. Vous atteignez finalement une portion plane, où vous vous arrêtez pour vous restaurer. Mais alors que vous cherchez vos provisions dans votre sac à dos, la terre se remet à trembler sous vos pieds ! Il y a une autre caverne non loin de vous ; voulez-vous vous y réfugier (rendez-vous au [329](#)) ou vous allonger à plat ventre, comme vous l'avez fait lors de la précédente secousse (rendez-vous au [385](#)) ?

274

Le Démon de l'Ombre se jette sur vous. Saisissant Mort Joyeuse à deux mains, vous lui faites décrire un grand arc de cercle, et un éclair de lumière blanche étincelante jaillit au point d'impact. Le Démon pousse un hululement d'agonie qui s'évanouit dans les airs, et son corps ténébreux explose en une myriade de lambeaux noirs qui se dispersent rapidement, jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucune trace de lui. Rendez-vous au [212](#).

275

Ginsei avance sur vous, les jambes arquées, la pointe de son sabre dirigée droit sur votre gorge. Vous faites un pas vers lui, la main posée sur la garde de votre arme, mais sans dégainer, afin de lui laisser croire qu'il a l'avantage. Soudain, vous tirez votre lame à la vitesse de l'éclair et vous frappez d'un même mouvement. L'attaque d'un cobra ne saurait être plus vive ! Mais Ginsei a, lui aussi, d'excellents réflexes : il parvient à esquiver en partie le coup que vous lui destiniez et la lame, au lieu de lui trancher la tête, ne fait que lui entailler le bras. Cette blessure diminue sensiblement son HABILETÉ, mais il en faut plus pour le décourager ! Poursuivez le combat :

GINSEI

LE RONIN

HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 14

Si vous sortez vainqueur de ce duel, rendez-vous au [399](#).

276

-Merci, mon Seigneur, vous ne le regretterez pas ! dit l'homme avec empressement.

Les villageois, quant à eux, commencent à se disperser ; vous voyez à leurs visages sombres qu'ils n'approuvent pas votre décision et certains s'en vont en marmonnant dans leur barbe :

-Maudits soient ces samouraïs, ils sont bien tous pareils !

Les laissant à leur rancune, vous retournez sur la grand-route et, escorté de votre nouveau compagnon, vous repartez vers le nord. Chemin faisant, Moïchi — c'est ainsi qu'il se nomme — commence à vous raconter sa vie, puis l'histoire de toute sa famille ; il est si bavard que vous regrettez presque de l'avoir emmené ! Il se décide enfin à se taire quand vous arrivez en vue d'un château fortifié, à une demi-lieue à peine de la route.

-Voici la forteresse de Tsietsin-le-traître, vous dit-il en baissant la voix.

Si vous désirez poursuivre votre chemin sans vous arrêter, rendez-vous au [288](#). Si vous jugez que l'honneur du Shogun passe avant tout, et qu'afin de faire respecter sa loi, vous devez vous rendre au château pour abattre le félon qui l'habite, rendez-vous au [300](#).

277

Vous gesticulez dans tous les sens en émettant de curieux sons afin d'effaroucher les monstres, mais ceux-ci restent de marbre devant vos simagrées. Ils vous forcent peu à peu à reculer vers la berge. Il est grand temps d'adopter une tactique plus efficace ! Vous fouettez rageusement l'air avec votre sabre, et la lame semble former un écran magique autour de vous. Hélas ! après quelques instants de lutte acharnée, l'une des

créatures parvient à percer votre défense. Vous êtes sauvagement jeté à terre et traîné comme un pantin vers la rivière. Vous êtes tombé aux griffes des Kappas, et il n'y a plus aucun espoir de vous en sortir vivant.

278

Le Ki-Rin prend son envol, les sabots étincelants de feu. Alors qu'il fond en piqué pour attaquer, la Mante reste impassible mais, au dernier moment, elle s'élance avec une rapidité foudroyante et, d'un coup de mandibules, décapite le Ki-Rin. Le corps de votre allié s'évanouit dans les airs, comme s'il n'avait jamais existé (n'oubliez pas de rayer son nom de votre *Feuille d'Aventure*). Après une brève pause, K'rllk avance en cliquetant vers vous. Si vous êtes seul, désormais, face à lui, rendez-vous au [266](#). S'il vous reste des alliés, lequel allez-vous lancer contre cet ignoble insecte (ne choisissez que parmi les noms figurant encore sur votre liste) :

Le Tatsu ?	Rendez-vous au 294
La Compagnie Dorée ?	Rendez-vous au 304
Le Phénix ?	Rendez-vous au 320
Eléonore l'Enchanteresse ?	Rendez-vous au 330

279

La pluie tombe de plus en plus fort tandis que vous progressez le long du sentier tortueux. C'est bientôt un véritable déluge ! Le niveau de l'eau monte rapidement ; vous en avez jusqu'aux genoux et vous ne devinez plus le chemin qu'en vous repérant grâce aux joncs décharnés qui balisent le sentier de part et d'autre. Si vous voulez continuer à avancer, rendez-vous au [229](#).

Si vous préférez essayer de retrouver là route qui menait à la colline que vous avez dépassée il y a peu de temps, rendez-vous au [181](#).

280

Vous enjambez le corps des Shikomes et vous vous ruez à l'intérieur du palais. Rendez-vous au [158](#).

281

A moitié asphyxié et aveuglé par la fumée âcre qui s'échappe de la meule, vous prenez appui contre un arbre et vous vous efforcez, tant bien que mal, à garder les yeux ouverts pour affronter les deux charbonniers qui passent à l'attaque. Puisqu'ils ont l'avantage, ils vous attaqueront deux fois de suite avant que vous ne puissiez riposter ; vos deux premiers coups d'attaque seront donc purement défensifs, et vous n'infligerez aucun point de dommage à vos adversaires, même si vous gagnez lors de ces 2 Assauts :

HABILETÉ ENDURANCE

Premier

CHARBONNIER	6	10
-------------	---	----

Deuxième

CHARBONNIER	7	9
-------------	---	---

Si vous tuez votre premier adversaire sans avoir été touché une seule fois, rendez-vous au [347](#). Si vous vous faites blesser avant d'en avoir tué un, rendez- vous au [365](#).

Le geôlier ouvre la porte et, en vous voyant misérablement recroquevillé sur votre paille, il s'approche de vous sans méfiance. Au moment où il se penche au-dessus de vous, vous vous retournez brusquement et vous lui lancez votre poing en plein visage. Une fois remis de sa surprise, l'homme s'apprête à contre-attaquer ; combattez le geôlier, mais déduisez 2 points de votre total d'HABILETÉ, puisque vous n'avez pas d'armes :

GEOLIER

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 7

Si vous gagnez le combat en 4 Assauts, ou moins, rendez-vous au [308](#). Si la lutte dure plus de 5 Assauts, rendez-vous au [332](#).

283

Soudain, vous dérapez sur la vase ! Vous êtes sur le point de tomber à l'eau mais, par miracle, votre pied prend appui sur la coquille d'un escargot géant fixé à la jetée, et vous retrouvez de justesse votre équilibre. Sans perdre un instant, vous repartez prudemment et vous atteignez la berge au moment précis où un autre monstre vert émerge des profondeurs. Rendez- vous au [297](#).

284

Vous vous ramassez sur vous-même et vous vous élancez d'un bond prodigieux. Des années d'entraînement intensif vous ont permis d'atteindre des hauteurs que beaucoup croiraient inaccessibles. Une fois en haut des remparts, vous vous laissez tomber de l'autre côté avec l'agilité d'un chat, puis vous glissez

comme une ombre jusqu'à une écurie, où vous vous dissimulez pour observer les lieux. Au bout de la grande cour carrée se dresse un édifice en pierre orné de pignons finement sculptés et surmonté d'un toit en pagode. Il s'agit vraisemblablement du palais du seigneur Tsietsin. En continuant votre observation, vous remarquez que les portes de cette riche demeure sont flanquées de deux gardes qui retiennent immédiatement toute votre attention. Ce sont des Shikomes, d'abominables humanoïdes, poilus comme des singes, pourvus de griffes acérées et affligés d'un gros groin épaté. Ils portent des cuirasses sales et déchirées, de mauvaises imitations de tenue de samouraï, mais leurs armes, en revanche, semblent en parfait état. La présence de telles créatures en ces lieux prouve évidemment que Tsietsin s'est allié à Ikiru, Maître des Ombres. Tsietsin devant être dans son palais en ce moment, il est primordial de vous débarrasser de lui avant toute chose.

Vous attendez que la nuit tombe avant d'entrer en action. Si vous maîtrisez l'art du Kyujutsu, vous pouvez tenter de supprimer les deux Shikomes en leur portant à chacun un seul coup mortel (rendez-vous au [46](#)). Si vous ne désirez pas avoir recours à cette méthode, ou si cela vous est impossible, vous pouvez essayer de vous approcher furtivement d'eux et les attaquer par surprise (rendez-vous au [64](#)), ou bien encore, avancer ouvertement vers eux et prétendre que vous avez un message important pour le seigneur Tsietsin (rendez-vous au [84](#)). Mais si vous préférez marcher d'un pas décidé vers le palais et passer d'un air autoritaire, comme si les gardes n'existaient pas, rendez-vous au [100](#).

La piste que vous avez choisie s'enfonce en sinuant à travers le marécage. Bientôt, vous réalisez que vous n'avez plus aucun sens de l'orientation. Si vous voulez rebrousser chemin jusqu'au début du marais pour choisir un autre itinéraire, rendez-vous au [17](#). Si vous préférez poursuivre dans la même direction, rendez-vous au [309](#).

286

Vous vous élancez par-dessus le guerrier mort vivant et vous atterrissez avec agilité sur la berge opposée. Le ciel s'éclaircit soudainement et, en vous retournant, vous constatez avec étonnement qu'il n'y a plus aucune trace du samouraï ni des squelettes. La rivière coule paisiblement, ses eaux sont redevenues claires et limpides, et une douce brise souffle sur le pont. Sans perdre un instant, vous vous remettez en route. Rendez-vous au [211](#).

287

Dans votre cécité, vous vous heurtez violemment contre le montant de la porte, mais en sentant le sol tendre s'enfoncer sous vos pieds et sur vos joues souffler une douce brise, vous comprenez avec soulagement que vous êtes enfin sorti de la mesure. Vous avancez à tâtons et, après quelques pas, l'un de vos yeux revient en place. Vous y voyez à nouveau, mais d'un œil seulement ; de plus, votre œil valide roule encore de temps à autre en mouvements désordonnés, vous rendant temporairement aveugle. Déduisez 2 points de votre total d'HABILETÉ. A présent, si vous voulez vous débarrasser au plus vite du parchemin et de la clé qui vous ont attiré tant d'ennuis, rendez-vous au

[267](#). Si vous préférez les examiner de plus près, malgré votre vue déficiente, rendez- vous au [251](#).

288

Au fur et à mesure que vous poursuivez votre chemin, Moïchi devient de plus en plus enjoué. Il vous saoule littéralement de paroles, mais, dans le fond, c'est un brave garçon qui s'efforce de son mieux de suivre la Voie du Bushido. Au bout de plusieurs kilomètres, la route s'engage entre deux collines boisées, pour déboucher peu après sur une riante vallée. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [106](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [120](#).

289

Pendant que Ginsei avance, les jambes fléchies et la pointe de son sabre dirigée droit sur votre gorge, vous encochez une flèche et vous tirez. Avec une rapidité déconcertante, vous voyez la lame de Ginsei fuser comme un éclair et fendre votre flèche en deux avant qu'elle ne l'atteigne. Le samouraï déchu vous jette un regard noir en disant :

— Tu te bats comme un ashigaru, piètre soldat ! Mais je n'ai que faire de tes manœuvres grossières ! De fait, ces reproches ne sont pas sans fondement : vous vous êtes servi d'un arc contre un homme qui vous défiait, le sabre au poing, en combat singulier. Cette bassesse vous coûte 1 point d'Honneur. Rendez-vous au [301](#).

Le serpent s'arque au-dessus de vous et se jette la tête en avant, mais vous l'esquivez et vous le frappez au passage avec l'andouiller. L'effet est instantané : vous sentez un flux d'énergie passer dans votre corps et, dans le même temps, l'andouiller et le reptile disparaissent dans un éclair bleuté. A leur place, il ne reste plus qu'un petit bout de bois noir autour duquel court un serpent finement sculpté dans la masse. Vous le ramassez et vous le mettez dans votre poche (notez le bâton sculpté en forme de serpent sur votre *Feuille d'Aventure*). A présent, retournez au Centre des Univers et rendez-vous au [8](#) pour y faire un nouveau choix.

Vos coups de sabre se sont avérés totalement inefficaces contre la cuirasse métallique du Samouraï d'Argent. Le front baigné de sueur, vous ne savez plus quoi faire pour en venir à bout. Si vous souhaitez prendre la fuite et tenter de gagner le sentier qui mène à la statue de la prêtresse et du démon, rendez-vous au [247](#). Si vous ne voulez pas ternir votre honneur en fuyant devant cet adversaire, rendez-vous au [81](#).

Vous devez affronter le Dai-Oni. Chaque fois qu'il vous touchera, vous perdrez, 2 points d'ENDURANCE, mais vous devrez également lancer un dé : si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [90](#) ; si vous obtenez 3 ou 4, rendez-vous au [102](#) ; enfin, si vous obtenez 5 ou 6, rendez-vous au [118](#).

DAI-ONI
10

HABILETÉ: 10 ENDURANCE:

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [74](#).

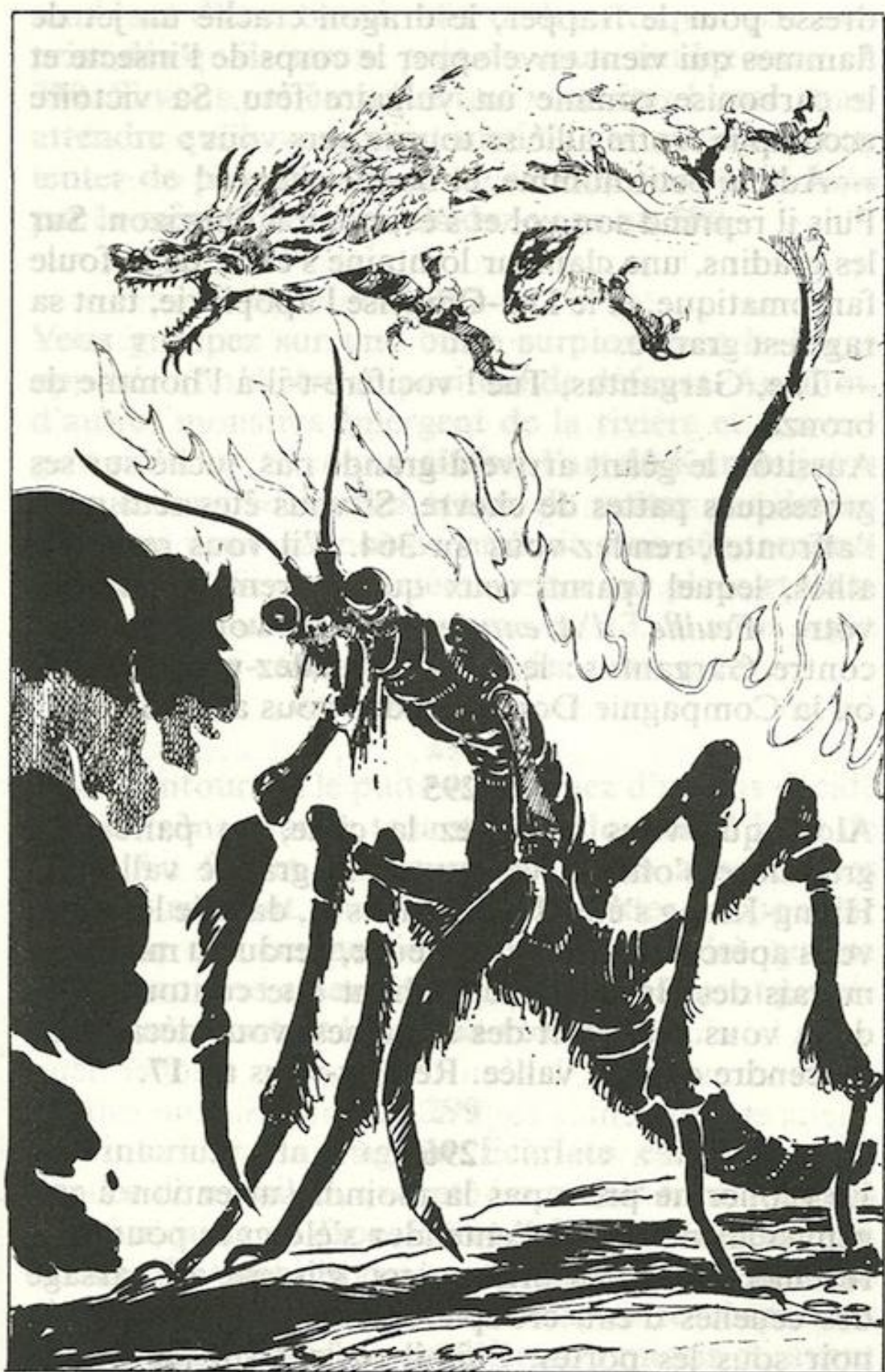
293

Alors que vous avancez d'un air menaçant, plusieurs paysans courent se réfugier dans les bois qui entourent la charbonnière. Se voyant abandonnés par leurs camarades, les autres laissent tomber leurs pieux et prennent la fuite à leur tour. Si vous estimez que vous en avez fait suffisamment pour sauver la réputation de votre seigneur, poursuivez votre chemin et rendez-vous au [195](#). Si vous êtes résolu à donner une leçon à ces rustres, rendez-vous au [331](#).

294

Le Tatsu galope dans les airs, puis il plonge droit sur K'rllk. Au moment précis où le Démon-Mante se dresse pour le frapper, le dragon crache un jet de flammes qui vient envelopper le corps de l'insecte et le carbonise comme un vulgaire fétu. Sa victoire accomplie, votre allié se tourne vers vous :

Adieu, petit homme, et bonne chance !



294 *Le dragon crache un jet de flammes qui carbonise l'insecte comme un vulgaire fêtu.*

Puis il reprend son vol et s'évanouit à l'horizon. Sur les gradins, une clameur lointaine s'élève de la foule fantomatique, et le Dai-Oni frise l'apoplexie, tant sa rage est grande.

Tue, Gargantus, Tue ! vocifère-t-il à l'homme de bronze.

Aussitôt, le géant arrive à grands pas, juché sur ses grotesques pattes de chèvre. Si vous êtes seul pour l'affronter, rendez-vous au [364](#). S'il vous reste des alliés, lequel (parmi ceux qui figurent encore sur votre *Feuille d'Aventure*) voulez-vous envoyer contre Gargantus : le Ki-Rin (rendez-vous au [382](#)) ou la Compagnie Dorée (rendez-vous au [198](#)) ?

295

Alors que vous atteignez la cime, un panorama grandiose s'offre à vos yeux : la grande vallée du Hiang-Kiang s'étend à vos pieds et, dans le lointain, vous apercevez le delta du fleuve, perdu au milieu du marais des Brouillards. Sachant que contourner le delta vous prendrait des semaines, vous décidez de descendre dans la vallée. Rendez-vous au [17](#).

296

Le geôlier ne prête pas la moindre attention à vos gémissements. Vous l'entendez s'éloigner pour aller réveiller les autres prisonniers, glissant au passage des écuelles d'eau croupie et des tranches de pain noir sous les portes. Puis il revient sur ses pas et ouvre la porte de votre cellule. Cette fois, il est accompagné de trois soldats. Si vous voulez faire semblant d'être blessé, afin de les attaquer par surprise dès qu'ils seront près de vous, rendez-vous au [370](#). Si vous préférez dire que

vous êtes blessé, mais attendre qu'ils vous aient sorti de votre cachot pour tenter de prendre une arme à l'extérieur et la fuite par la même occasion, rendez-vous au [380](#).

297

Vous grimpez sur une butte surplombant la berge opposée afin d'être en position de défense. Aussitôt, d'autres monstres émergent de la rivière et convergent sur vous. Si vous maîtrisez l'art du Karumijutsu et que vous souhaitez tenter de sauter par-dessus l'ennemi pour gagner un endroit plus sûr, rendez-vous au [35](#). Si vous préférez rester sur place et vous tenir prêt à lutter, rendez-vous au [13](#). Si vous jugez préférable de vous rendre, rendez-vous au [3](#).

298

Vous contournez le puits et marchez d'un pas décidé vers le trône tout en tenant Mort Joyeuse à bout de bras. Au fur et à mesure que vous avancez, les ombres reculent, incapables de résister au pouvoir magique qui émane de votre lame ; celles qui ne s'éloignent pas assez vite se font littéralement pulvériser à son contact ! Rendez-vous au [121](#).

299

A l'intérieur, la Pagode Ecarlate est déserte et dénuée de mobilier, excepté un miroir encastré dans un mur, juste en face de vous. Vous en effleurez la surface du bout des doigts et, comme par enchantement, votre main disparaît ! Puis votre corps tout entier se fait absorber par l'étrange miroir et, avant même que vous ne puissiez réaliser ce qui vous arrive, vous vous retrouvez dans un

jardin extraordinaire. Vous n'avez jamais vu d'endroit aussi merveilleux : des massifs de fleurs éclatants de couleurs et des plantes luxuriantes encadrent un ravissant bassin où se déverse l'eau d'une source claire et limpide comme du cristal. Plusieurs chemins mènent au bassin en serpentant gracieusement à travers les massifs. Mais le plus étonnant, ce sont les statues qui ornent le jardin. Il y en a cinq en tout : les plus proches représentent, sur votre gauche un Samouraï d'Argent et sur la droite, une prêtresse agenouillée devant un démon à l'air féroce, qui la retient prisonnière par une lourde chaîne. L'épaule nue de la jeune femme est tatouée d'une libellule. Des chemins séparés conduisent à ces statues et, au second plan, vous en apercevez deux autres. L'une est à l'effigie d'Hammurabi, la Divinité des Mouches, représenté sous la forme d'une énorme libellule ; l'autre est un terrible Dragon des Mers, qui semble jaillir comme une trombe de son piédestal. Rendez-vous au [137](#).

300

Cette courageuse décision vous fait gagner 1 point d'Honneur. Moïchi pâlit devant votre résolution, mais il finit par vous dire :

— Très bien, mon Seigneur, je suppose qu'il doit en être ainsi. Je connais une poterne de l'autre côté du château et, grâce au mot de passe — que je connais également — nous pourrions entrer sans problème, si toutefois vous permettez à l'humble soldat que je suis de vous montrer le chemin. Sur ces paroles, il s'incline bas. Vous n'arrivez pas à savoir s'il se moque de vous en faisant preuve d'un respect si exagéré à votre égard... Quoi qu'il en soit, vous lui intimez l'ordre de mettre son

plan en pratique. Il passe devant vous et vous emmène sur un chemin détourné qui vous conduit à l'arrière du château, au pied des contreforts des monts Shios'ii. Vous restez tous deux cachés jusqu'à ce que la nuit tombe, puis vous vous approchez de la poterne. Moïchi frappe à la porte et, un instant après, un judas s'ouvre ; vous voyez deux yeux luire au clair de lune et vous entendez une voix demander :

-Qui va là ?

-C'est moi, Moïchi. Je rentre d'une ronde de nuit que le seigneur Tsietsin m'avait personnellement commandé de faire. Voici le mot de passe : Cerisier en fleurs.

La porte s'ouvre, Moïchi et vous pénétrez à l'intérieur de la forteresse. Sans perdre une seconde, vous estourbissez le garde d'un coup de poing en pleine figure. Rendez-vous au [136](#).

301

Ginsei avance, les jambes fléchies, la pointe de son sabre dirigée droit sur votre gorge. Préparez-vous à l'affronter en combat singulier :

GINSEI

LE RONIN HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 16

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [399](#).

302

Vous devez les affronter tous les deux :

HABILITÉ ENDURANCE

Premier

SAMOURAÏ

7

9

Deuxième

SAMOURAÏ

8

7

Si vous réussissez à éliminer vos deux adversaires, rendez-vous au [310](#).

303

Soudain, vos yeux se révulsent et vous n'y voyez plus rien. Puis l'un d'eux revient en place et vous distinguez péniblement deux objets sous la marionnette : une grande clé en cuivre et un vieux parchemin froissé. Après les avoir pris, vous rejetez le coffret loin de vous et vous vous apprêtez à sortir de cet endroit malsain. Hélas ! entre-temps, vos yeux basculent à nouveau dans leur orbite et vous redevenez momentanément aveugle. Rendez-vous au [287](#).

304

Les Chevaliers de la Compagnie Dorée poussent leur cri de guerre et chargent avec une précision militaire. Mais leurs armes — des épées droites et des massues — s'avèrent malheureusement peu efficaces contre la robuste carapace du Démon-Mante qui se défend de plus en plus féroce : à chaque coup de mandibule, il cisaille un Chevalier en deux et, quelques instants plus tard, il ne reste plus un seul survivant (rayez les membres de la Compagnie Dorée de votre *Feuille d'Aventure*). Epouvanté par ce massacre, vous voyez avec un effroi grandissant le monstrueux insecte se diriger en cliquetant vers vous. Si vous êtes seul pour l'affronter, rendez-vous au [266](#). S'il vous reste des alliés, lequel (parmi ceux qui figurent encore sur votre liste) allez-vous lancer contre K'rllk : le Tatsu (rendez-vous au [294](#)) ou le Ki-Rin (rendez-vous au [278](#)) ?

305

Maintenant que vous êtes débarrassé du Murex, vous essayez l'armure. Elle vous sied parfaitement et vous pouvez ajouter 1 point à votre total d'HABILETÉ tant que vous la porterez. Puisqu'il n'y a plus rien d'intéressant dans cet endroit, vous grimpez jusqu'à la crête pour voir ce qu'il y a au-delà. Rendez-vous au [295](#).

306

Un détachement de quinze cavaliers apparaît sur la route. Les hommes portent une armure en laque bleu et vert, et vous reconnaissez immédiatement l'emblème qui orne leur bannière : ce sont les samouraïs du seigneur Tsietsin. Dès qu'ils vous aperçoivent, ils éperonnent leurs montures et vous chargent en criant :

-C'est le valet du Shogun ! Attrapons-le !

Vous ne pouvez vous réfugier nulle part et vous êtes rapidement encerclé par l'ennemi. Vous vous défendez comme un diable ; trois cavaliers tombent sous vos coups, et vous en blessez un bon nombre, mais ils sont quand même bien trop nombreux pour vous : ils finissent par vous attaquer à cinq contre un et, après vous avoir solidement ligoté, ils vous jettent en travers d'un cheval.

-Le seigneur Tsietsin va être content de notre prise ! s'écrie l'un des samouraïs.

On vous amène ensuite au château que vous aviez dépassé quelque temps auparavant. Dans la grande cour carrée, les serviteurs et palefreniers des samouraïs se pressent autour de vous et laissent libre cour à leurs railleries. Puis Ton vous jette sans ménagement dans un infect cachot. Le geôlier, un homme gras et disgracieux,

vêtu d'un pourpoint de cuir crasseux, vous grogne d'un air las :

On te conduira demain devant le Shogun Tsietsin. Sur ces mots, il vous claque la lourde porte au nez. Vous voici seul et désemparé. On vous a pris vos armes, et c'est cela, bien plus que l'humiliation de votre état, qui vous emplit de honte ! Vous perdez 1 point d'Honneur. A présent, il ne vous reste plus qu'à vous étendre sur la maigre paille de votre cellule et à chercher le sommeil en attendant le lendemain. Rendez-vous au [316](#).

307

Les charbonniers les plus intrépides, quatre brutes à la peau burinée, se ruent sur vous en brandissant leurs pieux. Avant de les affronter, vous prenez garde de vous adosser à un gros arbre, de façon à n'être pas assailli par plus de deux à la fois :

HABILETÉ ENDURANCE

Premier

CHARBONNIER	6	10
-------------	---	----

Deuxième

CHARBONNIER	7	9
-------------	---	---

Si vous réussissez à éliminer le premier de vos adversaires sans être blessé, rendez-vous au [347](#). Si vous êtes touché avant d'en avoir tué un, rendez-vous au [365](#).

308

Vous achevez le geôlier d'un dernier coup puis, sans hésiter, vous vous précipitez hors de votre cellule. Vous

vous retrouvez dans un long couloir bordé de part et d'autre par d'innombrables cachots. Si vous voulez partir à gauche, rendez-vous au [344](#). Si vous préférez vous diriger vers la droite, rendez-vous au [356](#).

309

Après une demi-journée de voyage, durant laquelle vous progressez lentement mais sûrement, la pluie se met à tomber. Dans le même temps, le brouillard s'éclaircit quelque peu, et vous apercevez une colline basse, à quelques kilomètres à Test. Un petit sentier, partant de la route que vous suivez, peut vous y mener. Si vous voulez vous y engager, rendez-vous au [261](#). Si vous préférez continuer à longer la route, rendez-vous au [279](#).

310

Rengainant votre arme, vous vous lancez à la poursuite du seigneur Tsietsin. Juste au moment où vous allez le rattraper, vous le voyez se faufiler par une porte laquée de noir et d'or. Vous le suivez et vous débouchez dans une grande salle richement décorée, où se trouve un grand coffre laqué de noir et d'or également. Tout en tremblant de peur, Tsietsin soulève une trappe dans un coin de la pièce. Mais en voyant que vous l'aurez rejoint avant qu'il n'ait pu glisser son imposante masse par cette ouverture, il tombe à genoux devant vous. Rendez-vous au [178](#).

311

Vous parvenez tant bien que mal à monter sur une butte moussue surplombant la rive opposée, mais plusieurs autres monstres émergent déjà de la rivière pour vous

poursuivre jusque dans vos retranchements. Si vous maîtrisez l'art du Karumijutsu et que vous souhaitiez sauter par-dessus vos ennemis afin de gagner un endroit plus sûr, rendez-vous au [35](#). Si vous voulez les attendre de pied ferme en restant sur votre position, rendez-vous au [13](#). Si vous jugez préférable de vous rendre, rendez-vous au [3](#).

312

Vous avancez et vous jetez l'Épée dans le puits. En vous voyant faire, Ikiru bondit de son siège en hurlant :
— Non ! Ne faites pas cela !

Dès que l'Épée disparaît dans les profondeurs, les murs de la grande salle commencent à trembler. Les ombres qui entouraient Ikiru se recroquevillent, puis s'évanouissent complètement. Le trône se craquelle et un vent cinglant s'engouffre dans la salle. Ikiru se trouve pris dans un tourbillon qui le met en pièces et l'éparpillé comme de la paille, jusqu'à ce qu'il soit entièrement détruit. Puis tout commence à s'écrouler autour de vous : le puits s'effondre sur lui-même, ensevelissant Mort Joyeuse. Vous parvenez de justesse à fuir ce chaos, mais bien que vous ayez vaincu Ikiru, Mort Joyeuse est perdue à jamais, enterrée dans les profondeurs infernales d'Onikaru. Quand vous rentrez à Konichi, le Shogun vous remercie, mais vous le sentez accablé par le plus grand désespoir : sans Mort Joyeuse, le Tochimin est désormais condamné. Les seigneurs rebelles ne tardent pas, en effet, à se liguer contre lui et à prendre même pour alliés les barbares qui envahissent le pays de tous côtés. Dans une ultime et vaine tentative pour défendre votre pays, vous trouvez la mort au cours d'une bataille et le Tochimin s'enfonce dans une ère de

terreur et de désolation. Votre mission s'avère, hélas ! un échec total.

313

Vous vous débarrassez fiévreusement de toutes les pièces de votre armure, lesquelles s'enfoncent aussitôt dans les profondeurs du puits. Vous remontez ensuite à la surface avec vos armes. Heureusement, il y a un rebord juste au-dessus du niveau de l'eau, d'où part un conduit horizontal plongé dans les ténèbres. En cherchant votre chemin à tâtons, vous décidez d'explorer ce tunnel. Puisque votre armure gît au fond du puits, vous perdrez désormais 4 points d'ENDURANCE au lieu de 2, chaque fois que vous serez touché lors d'un combat, et cela jusqu'à ce que vous retrouviez une armure à votre taille. A présent, rendez-vous au [363](#).

314

Si vous voulez poursuivre votre route en tentant de contourner le château de Tsietsin sans vous faire repérer, rendez-vous au [338](#). Si vous jugez que l'honneur du Shogun passe avant tout, vous devez essayer de pénétrer dans la forteresse afin d'abattre le traître en question. Rendez-vous, dans ce cas, au [350](#).

315

Si vous maîtrisez l'art du Kyujutsu et que vous vouliez essayer d'effrayer les monstres à l'aide d'une flèche hurleuse, rendez-vous au [21](#). Sinon, dégainez votre sabre et rendez-vous au [53](#).

316

Au petit matin, de minces rayons de soleil viennent s'immiscer dans votre cellule. Un bruit de clé dans la serrure vous tire de votre sommeil. C'est le geôlier.

— Debout là-dedans, espèce de chien ! vous aboie- t-il.

Je reviendrai te chercher pour te conduire au seigneur Tsietsin dans un moment. Puis il s'apprête à repartir. Qu'allez-vous faire : gémir à fendre l'âme, comme si vous étiez malade ou grièvement blessé, en espérant que le geôlier s'approchera et que vous pourrez l'attaquer lorsqu'il sera à votre portée (rendez-vous au [20](#)), ou bien attendre sagement qu'il revienne (rendez-vous au [40](#))?

317

La chaussée surélevée s'étend sur plusieurs kilomètres. Elle fut construite par une ancienne civilisation qui peuplait le delta bien avant que la brume ne jette son voile opaque sur les lieux. D'après la carte, vous devez maintenant suivre un sentier qui descend jusqu'au bord du lac. Une fois arrivé près de la vaste étendue d'eau, le sentier se sépare en deux. D'un côté, un chemin formé de pierres de gué — d'énormes dalles de basalte qui semblent avoir été posées là par des géants — s'enfonce dans le brouillard ; de l'autre côté, un sentier mène à une tourbière qui est symbolisée sur la carte par un crâne transpercé d'une dague. Toujours d'après la carte, la Pagode Écarlate devrait se trouver au bout de l'une de ces deux voies, mais laquelle ? Cela n'est pas explicitement précisé... Si vous voulez vous engager sur la chaussée des Géants, rendez-vous au [113](#). Si vous préférez vous diriger vers la tourbière, rendez-vous au [217](#).

318

Un rugissement assourdissant sort du cor et se répercute à travers tout le marécage, mais le serpent ne semble même pas l'avoir entendu ! Rendez-vous au [246](#).

319

Une dizaine de paysans, parmi les plus respectables du village, sont réunis en cercle autour d'un puits, juste devant la maison du doyen. Ils s'écartent poliment pour vous accueillir, et le chef du village, portant sur le front le bandeau d'office et exhibant sur le torse la médaille symbolisant son titre, vous invite à rester jusqu'à la fin de leur séance. Ensuite, chacun reprend la discussion où elle s'était arrêtée sans plus se soucier de votre présence. Curieusement, le débat porte sur la question de continuer ou non à ensemençer les champs. Ce sujet ne laisse pas de vous étonner, car sans semailles, il n'y aura point de récolte, et donc pas de ressource pour ces paysans ! Peu à peu, le soleil descend à l'horizon, embrasant l'ouest de ses rayons cramoisis. Si vous voulez quitter le village sans plus attendre et vous remettre en route au soleil couchant, rendez-vous au [11](#). Si vous préférez attendre patiemment que ces hommes aient terminé leurs conciliabules, rendez-vous au [155](#).

320

Le Phénix prend son envol, puis il fond en piqué sur le Démon-Mante. Au dernier moment, il s'arrête brusquement, à quelques centimètres à peine des mandibules de K'rllk, et à l'instant même où l'ignoble insecte s'apprête à frapper, votre allié s'embrase en une gerbe de flammes. Emporté par son élan, K'rllk se jette tête la première dans le brasier et devient aussitôt la

proie des flammes. Quelques secondes plus tard, il ne reste plus de lui qu'un petit tas de cendres fumantes. Le Phénix pousse alors un cri de victoire, puis il reprend de l'altitude et disparaît dans le lointain (rayez son nom de votre liste d'alliés). Ce spectacle a rendu le Dai-Oni fou de rage.

Tue, Gargantus, tue ! hurle-t-il à l'adresse de l'homme-chèvre.

Aussitôt, la créature de bronze s'avance à pas pesants vers vous. Si vous êtes seul pour l'affronter, rendez-vous au [364](#). S'il vous reste des alliés, lequel parmi ceux qui figurent encore sur votre *Feuille d'Aventure* — allez-vous lancer contre Gargantus : le Ki-Rin (rendez-vous au [382](#)) ou Éléonore l'Enchanteresse (rendez-vous au [22](#)) ?

321

Vous annoncez au Samouraï d'Argent que vous refusez de vous battre en combat singulier avec lui.

Alors je considère que vous êtes un homme sans honneur, vous dit-il d'une voix méprisante. Cela vous ramène au rang d'une bête et, par conséquent, vous méritez une mort déshonorante. De fait, votre refus de vous battre selon les règles pour défendre le nom de votre Shogun est indigne d'un samouraï ; déduisez 2 points de votre Honneur. A présent, le Samouraï d'Argent, impitoyable, s'avance vers vous l'arme au poing. Le soleil qui se réfléchit sur le métal de sa peau lance des éclairs qui vous éblouissent.

SAMOURAÏ

D'ARGENT HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 12

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [291](#).

322

Le traître Tsietsin est bel et bien mort. L'honneur du Shogun est sauf et vous gagnez 1 point d'Honneur pour avoir débarrassé le Tochimin de ce renégat. Vous prenez le temps, maintenant, d'inspecter la pièce : elle est richement meublée et somptueusement décorée, mais c'est le grand coffre en laque de Chine qui retient votre attention. En l'ouvrant, vous trouvez 100 Pièces d'Or à l'intérieur, ainsi qu'une flèche et une armure de samouraï d'excellente facture, laquelle était probablement devenue trop petite pour la forte corpulence de Tsietsin. Vous l'essayez et vous constatez qu'elle vous va à merveille ; vous la troquez sans regret contre la vôtre, car elle est faite d'un métal particulièrement léger qui la rend nettement supérieure en qualité. Cette nouvelle protection vous permet d'ajouter 1 point à votre HABILETÉ. Votre maîtrise du Kyujutsu vous permet également d'identifier la flèche : elle est l'œuvre de Tsunewara, un maître en la matière, qui eut jadis la réputation d'être, de surcroît, un grand sorcier. La hampe est empennée de longues plumes d'aigle blanc, et tout porte à croire qu'elle a le pouvoir de chasser les mauvais esprits. Notez ces renseignements sur votre *Feuille d'Aventure*. Mais soudain, des cris et des ferraillements d'armes vous parviennent du dehors. Les hommes de Tsietsin seront là d'une minute à l'autre ! Sans hésiter, vous vous précipitez vers la trappe et vous la refermez sur vous. Un escalier descend dans des ténèbres sépulcrales. Commencez à descendre prudemment les marches et rendez-vous au [122](#).

323

Vous glissez au bord de la jetée en pierre, puis vous basculez dans les eaux blanches qui rugissent en dessous. Pour comble d'infortune, les monstres verts ont planté des pieux acérés juste sous la surface, et vous vous empalez dessus. Votre armure est percée en plusieurs endroits et vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous réussissez péniblement à vous extirper de ce piège cruel et à gagner tant bien que mal la rive opposée, juste au moment où deux monstres s'apprêtaient à vous harponner de leurs griffes. Rendez-vous au [311](#).

324

Vous succombez à la tentation. « A moi le pouvoir et la richesse ! » vous dites-vous en vous-même. Vous mettez un genou à terre et présentez votre sabre à Ikiru en disant :

— Je suis votre dévoué serviteur, ô Maître. Le démon qu'Ikiru avait invoqué disparaît aussitôt et, dans un rire évoquant un bruissement de feuilles mortes, Ikiru rétorque :

Pauvre fou !

Il vous ordonne ensuite de vous donner vous-même la mort et, incapable de résister à sa volonté, vous vous exécutez. Ceci marque la triste fin de votre aventure.

325

Avant que vous ne puissiez dire un seul mot, l'un des Kappas brandit un trident et vous le lance dessus. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [367](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [373](#).

326

Voulez-vous passer votre chemin (rendez-vous au [362](#)) ou aller rendre visite au seigneur Tsietsin en son château, afin de solliciter son aide d'une manière ou d'une autre (rendez-vous au [376](#)) ?

327

En heurtant le sol, le coffre se brise en mille morceaux et un petit objet métallique s'en échappe. Malheureusement, vous êtes déjà sur le seuil de la mesure et vous ne vous en apercevez point. Vos yeux cessent enfin de rouler follement dans leur orbite, mais l'un d'eux persiste à tourner de temps à autre, ce qui gêne votre vision et sera un lourd handicap pour les combats à venir. Par conséquent, tant que vous serez sous l'emprise du sortilège que vous a jeté la marionnette, réduisez votre HABILITÉ de 1 point. Sans plus tarder, vous décidez de vous mettre à la recherche d'un endroit sûr pour passer la nuit. Rendez-vous au [371](#).

328

Vous brandissez le rubis sous les yeux du serpent, mais ce dernier, loin de se laisser impressionner par l'éclat de la gemme, demeure fermement décidé à faire de vous son prochain festin. Rendez-vous au [246](#).

329

Le tremblement cesse dès que vous atteignez la caverne, mais vous décidez néanmoins d'y entrer, au cas où une autre secousse se produirait. A la lumière de votre torche, vous découvrez qu'il s'agit en réalité d'une petite grotte naturelle entièrement tapissée de fleurs de

calcédoine ressemblant à du corail. Tout au fond, une superbe armure en bois laqué est encastrée dans le roc, retenue par les cristaux orangés qui s'y sont formés. Elle est quelque peu poussiéreuse, mais resplendit encore de l'éclat bleu et or de la tenue de la Légion du Septième Sceau. Si vous voulez prendre cette armure, rendez-vous au [271](#). Si vous préférez sortir de cette grotte sans plus vous attarder, rendez- vous au [375](#).

330

Eléonore s'avance d'une démarche légère vers le Démon-Mante prêt à attaquer, puis elle tend ses mains en avant et en fait jaillir une fulgurante décharge d'énergie bleutée. Malheureusement, le flux se réfléchit sur la carapace du monstrueux insecte et, ainsi détourné, s'évanouit en pure perte dans les airs. La Mante se jette alors sur votre alliée, lui plante ses mandibules dans la chair et la dévore en l'espace de quelques secondes (rayez Éléonore de votre liste). Une fois sa proie engloutie, K'rllk se précipite vers vous sans hésiter. Si vous êtes seul pour l'affronter, rendez-vous au [266](#). S'il vous reste des alliés, lequel (parmi ceux qui figurent encore sur votre liste) allez-vous envoyer combattre K'rllk : le Phénix (rendez-vous au [320](#)) ou le Ki-Rin (rendez- vous au [278](#))?

331

Brandissant votre katana, vous entrez dans les bois pour suivre les traces du jeune insolent. Soudain, vous l'apercevez : il sort de derrière un fourré et traverse une clairière en courant. Vous vous lancez à sa poursuite, mais vous vous prenez le pied dans un piège ! Brusquement immobilisé par les cruelles mâchoires qui vous enserrant la cheville comme un étau, vous vous

affalez sur le sol en poussant un cri de douleur. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, qu'allez-vous faire à présent : appeler les charbonniers au secours (rendez-vous au [37](#)) ou rester allongé et essayer de vous en sortir tout seul (rendez-vous au [65](#)) ?

332

Le bruit de la bataille attire d'autres gardes qui se ruent dans votre cellule. L'un d'eux vous jette une lance en pleine poitrine. Les poumons perforés, vous vous effondrez lourdement sur le sol et vous rendez l'âme quelques secondes plus tard.

333

Les pointes du trident ont transpercé votre armure et vous ont cassé une côte : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant et que vous désiriez fuir immédiatement, rendez-vous au [335](#). Si vous préférez extraire le trident de votre chair et vous en servir pour intimider les Kappas, tout en essayant de leur parler, rendez-vous au [361](#).

334

Vous n'avez malheureusement pas sauté assez haut. Le samouraï mort vivant vous agrippe les jambes au passage et vous plaque au sol. Vous vous relevez prestement, mais les squelettes font maintenant cercle autour de vous. Rendez-vous au [358](#).

335

Les Kappas vous laissent partir sans essayer de vous poursuivre, mais de nouveaux périls ne vont pas tarder à se présenter. De l'autre côté de la vallée du Hiang-Kiang, vous apercevez une grande crête d'ardoise qui déchire l'horizon comme une gigantesque lame de scie. Vous n'avez pas le choix : il faut l'escalader. Alors que vous approchez de la cime, le rocher sur lequel vous vous trouvez se met soudain à vibrer sous vos pieds. On dirait un tremblement de terre ! En inspectant rapidement les alentours, vous apercevez l'entrée d'une petite caverne non loin de vous ; si vous voulez vous glisser à l'intérieur pour vous y abriter, rendez-vous au [205](#). Si vous préférez vous allonger à plat ventre et attendre que le séisme se calme, rendez-vous au [103](#).

336

Moïchi est blessé, mais il a également réussi à éliminer son adversaire. Vous vous reposez un instant, le temps de reprendre votre souffle, et votre compagnon vous dit dans un large sourire :

Quel combat ! C'est un véritable plaisir que de se battre à vos côtés, Maître !

Puis il s'incline en une révérence obséquieuse.

Trêve de plaisanteries, Moïchi, et gagnons sans plus tarder le cœur du palais ! lui rétorquez-vous. Vous vous élancez dans un couloir interminable, suivi d'un autre,

puis d'un autre encore. Vous vous perdez dans un dédale de salles et d'antichambres, ne croisant en chemin que quelques domestiques et des esclaves qui vous regardent passer avec étonnement. Soudain, alors que vous tournez à un angle, vous restez cloué au sol : vous voici nez à nez avec le seigneur Tsietsin en personne ! C'est un homme aussi large que haut, dont les joues flasques et adipeuses encadrent de grosses lèvres pendantes. Il porte un large kimono recouvert en partie par un surtout richement brodé et arbore sur la tête la coiffe réservée au Shogun. Il vous regarde d'un air outragé, mais ses petits yeux porcins cillent de peur en vous reconnaissant. Après avoir adressé un signe discret aux deux samouraïs qui l'entourent, le seigneur Tsietsin s'éloigne rapidement de vous. Ses gardes du corps tirent immédiatement leur sabre et, après le bref salut rituel, ils passent à l'offensive. Moïchi s'attaque à l'un d'eux tandis que vous vous occupez de l'autre :

GARDE DU CORPS

DE TSIETSIN HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [354](#).

337

Le Murex ressemble à un grand rocher plat pourvu de huit courtes pattes. Une longue fente garnie de dents acérées s'ouvre sur son dos, et son corps est bordé d'une frange de tentacules terminés par des boules d'os qui frétille inlassamment, comme une anémone de mer — la grâce et la beauté en moins ! Vous dégainez votre katana, mais le combat sera malaisé, car vous avez du mal à garder l'équilibre sur le dos de cette ignoble chose

; par conséquent, déduisez **1** point de votre **HABILETÉ** pour toute la durée de l'affrontement.

MUREX HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 22

Si vous l'emportez, vous décidez d'inspecter la caverne. Rendez-vous au [355](#).

338

Vous progressez péniblement. Dans la région que vous traversez à présent, les terres sont moins cultivées, et le paysage devient de plus en plus sauvage. Vous pénétrez ensuite dans une vallée profondément encaissée, flanquée de part et d'autre par de grandes collines boisées. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [386](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [306](#).

338

Le sentier tortueux croise de nombreux autres chemins et, au bout d'un moment, vous êtes complètement perdu dans le brouillard. Vous faites halte pour essayer de vous repérer, mais en vain. Pour comble de malheur, une pluie fine commence à tomber, sans pour autant disperser la brume. Il pleut ainsi deux jours durant, sans que vous réussissiez à vous orienter. Le niveau de l'eau grimpe dangereusement et vous êtes forcé de continuer votre chemin à la nage. Hélas ! vous ne pourrez pas échapper au marais des Brouillards et, quelques kilomètres plus loin, vous succombez, exténué et trempé.

340

Le Ki-Rin vous contemple avec bienveillance et vous dit d'une voix douce et sereine :

— Vous combattez pour une juste cause, mortel, et vous êtes l'homme qu'il fallait pour l'accomplir. Votre cœur est pur et, pour cette raison, je vous aiderai. Lorsque vous entrerez dans l'Arène Hors du Temps, je serai à vos côtés pour lutter contre le Dai-Oni et ses diaboliques alliés.

Vous vous apprêtez à remercier chaleureusement le Ki-Rin, mais celui-ci s'envole en poussant un cri sauvage et vous abandonne sur place. Une porte apparaît alors, devant. Vous la franchissez et vous vous retrouvez au Centre des Univers, de nouveau entouré par les huit portes perdues au milieu des étoiles. N'oubliez pas de noter, sur votre *Feuille d'Aventure*, que le Ki-Rin est votre allié, puis rendez-vous au [8](#) pour y choisir une autre option (différente, bien sûr, des précédentes).

341

Le Samouraï d'Argent s'avance vers vous, prêt au combat. Le soleil qui se réfléchit sur le métal de sa peau lance de vifs éclats qui vous éblouissent :

SAMOURAÏ

D'ARGENT **HABILETÉ: 10** **ENDURANCE: 12**

Si vous touchez votre adversaire à trois reprises, rendez-vous au [291](#).

342

Vous êtes déjà loin lorsque les gardes se remettent de leur surprise, mais, en voyant la direction que vous prenez, ils ne se donnent même pas la peine de vous poursuivre. Vous débouchez bientôt sur une pièce remplie d'armes et d'équipements divers et, à votre

grande satisfaction, vous retrouvez votre katana et votre wakizashi. Mais la déception succède aussitôt à la joie, car la pièce ne comporte aucune issue. Vous voilà pris comme un rat ! Vous vous ruez hors de la pièce pour rebrousser chemin, mais à peine avez- vous franchi le seuil qu'une nuée de gardes vous assaille. Vous faites front courageusement et vous parvenez à en expédier un bon nombre, mais vous recevez finalement un coup de lance en plein cœur. Ici se termine votre aventure.

343

Le tissu est léger comme une plume et de faible encombrement. Vous le glissez dans votre sac avant de sortir de la cabane, puis vous repartez vers les bois afin d'y trouver un endroit sûr pour passer la nuit. Rendez-vous au [371](#).

344

Vous longez en courant les murs humides et puants de la prison lorsqu'une voix retentit soudain : — Est-ce que c'est toi, Hido ? Vous entendez ensuite un juron étouffé, suivi d'un bruit de pas précipités : un garde arrive vers vous ! Vous essayez désespérément de vous cacher, mais il ne fait pas assez sombre dans le couloir. En vous apercevant, l'homme se trouve pris au dépourvu et vous en profitez pour lui assener un formidable coup de poing. Il recule en chancelant, mais se remet rapidement et dégaine aussitôt son sabre, le visage déformé par la haine et la fureur. Affrontez-le mais déduisez 2 points de votre **HABILETÉ** puisque vous n'avez pas d'arme :

GARDE
9

HABILETÉ: 7 ENDURANCE:

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [88](#).

345

Le gaz nocif qui s'échappe du corps de l'Oublié vous pique affreusement les yeux. Vous repartez péniblement le long du tunnel et, fort heureusement, vous débouchez peu après à l'air libre, à flanc d'un coteau jouxtant le village. Apparemment, les Rokuro-Kubi ont abandonné leur poursuite et vous vous remettez en route sans être importuné. Ajoutez 1 point à votre total de **CHANCE** pour avoir survécu à ce maudit village, puis rendez-vous au [397](#).

346

Le Démon-Mante est étendu mort à vos pieds, un liquide noirâtre et nauséabond s'écoulant de ses plaies. Ivre de fureur, le Dai-Oni hurle à l'adresse du géant de bronze :

— Tue, Gargantus, tue le mortel ! Aussitôt, l'impressionnante créature avance sur vous. Rendez-vous au [364](#).



Vous semblez invulnérable ! En voyant leur compagnon étendu raide mort à vos pieds, les autres charbonniers abandonnent la lutte et se prosternent devant vous en implorant votre pitié.

— Comment avez-vous pu croire un seul instant qu'il vous serait possible d'abattre le Senseï du Shogun ! leur dites-vous d'un ton condescendant. Afin de rentrer dans vos bonnes grâces, le plus âgé d'entre eux s'avance humblement vers vous et vous propose de vous mener à un village des environs où, dit-il, vous pourrez passer la nuit en toute quiétude. Si vous voulez lui demander de vous conduire immédiatement au village en question, rendez-vous au [179](#). Si vous préférez demander à tous les hommes présents dans la charbonnière de prêter serment d'allégeance au Shogun, rendez-vous au [163](#).

Tandis que le Phénix se rapproche, vous sentez subitement quelque chose vous brûler dans le dos. En cherchant dans votre sac à dos, vous extirpez le rubis : il brille d'un vif éclat qui irradie tout votre être d'une splendeur écarlate. Instinctivement, vous le brandissez devant vous. Le Phénix pousse encore un cri sauvage, puis il s'auréole de flammes dorées et se pose à quelques pas de vous. Il vous observe fixement et les membranes de ses paupières se mettent à cligner ; l'étrange oiseau est en train de vous communiquer un message dont voici le sens :

— Je vous aiderai, ô porteur du rubis ! Vous me trouverez à vos côtés dans l'Arène Hors du Temps. Puis il prend son envol et disparaît. Notez sur votre *Feuille*

d'A venture que le Phénix est votre allié, et rendez-vous au [8](#) pour y faire un nouveau choix.

349

Alors que vous approchez de la statue du démon et de sa captive, le magicien réapparaît et, aussitôt, les deux figures de pierre s'animent. La pâle prêtresse se jette à vos pieds dès qu'elle vous aperçoit et vous implore de la sauver du puits des Démons, mais le diable noir à cornes rouges tire brusquement sur la chaîne qui la retient et la jette cruellement face contre terre. Puis il fait tournoyer l'autre extrémité de la chaîne au-dessus de votre tête en prononçant un Sort de Pétrification. Vous êtes immédiatement transformé en pierre à sa place et il se trouve, quant à lui, libre de ses mouvements. Quel beau couple vous formez avec la jeune prêtresse qui gît à vos pieds, de nouveau roide et froide comme le marbre ! Vous resterez ainsi jusqu'à ce qu'un autre aventurier trouve le chemin de la Pagode Écarlate, ce qui risque, hélas ! de durer fort longtemps...

350

Cette décision héroïque vous permet d'ajouter 1 point à votre Honneur. Vous avancez résolument vers le château du seigneur Tsietsin et, en vous rapprochant, vous distinguez les sentinelles qui longent le mur de la forteresse, grâce à l'éclat de leurs armes sous les rayons du soleil. Si vous voulez marcher d'un pas résolu vers l'entrée du château et tenter d'y pénétrer, en abusant les gardes par votre attitude fière et déterminée, rendez-vous au [374](#). Si vous préférez contourner les remparts

pour trouver un endroit où les escalader, rendez-vous au [388](#).

351

Votre flèche manque sa cible, mais les charbonniers ont compris qu'il ne vaut mieux pas insister et ils s'enfuient à toutes jambes vers les bois. Seul le plus vieux d'entre eux reste sur place, à côté de son fils, et il vous propose de vous conduire à un village où vous pourrez passer la nuit en toute sécurité ; ainsi, dit-il, on ne pourra pas accuser sa famille d'avoir outragé un samouraï de votre trempe. Rendez-vous au [179](#).

352

Le Ki-Rin vous toise d'un air méprisant, puis il prend son envol et disparaît à tire-d'aile. Vous voici seul à nouveau sur la cime. Un vent glacial se met à souffler, et de violentes rafales de neige tourbillonnent autour de vous. Heureusement, une porte apparaît comme par miracle devant vous, et vous la franchissez avant d'être pris dans la tourmente. Vous vous retrouvez de nouveau au Centre des Univers, entouré par les huit portes perdues au milieu du firmament. Rendez-vous au [8](#) pour y choisir une autre option.

353

Vous tentez désespérément de vous défaire de votre armure, mais l'eau glacée vous rend maladroit et le manque d'oxygène vous oppresse de plus en plus. Vous

finissez par perdre connaissance et vous mourez asphyxié. Votre pauvre corps remonte lentement à la surface et les Rokuro-Kubi s'empressent de se repaître de votre chair.

354

Moïchi est légèrement blessé, mais il a réussi à éliminer son adversaire. Rengainant vos armes, vous vous lancez tous deux à la poursuite du seigneur Tsietsin. Alors que vous êtes sur le point de le rattraper, vous le voyez se faufiler par une porte laquée de noir et d'or. Vous faites de même et vous pénétrez dans une grande pièce somptueusement décorée, où se dresse un gros coffre, également en laque de Chine noir et or. En vous apercevant, Tsietsin pâlit et soulève fébrilement une trappe dissimulée au fond de la pièce. Mais il comprend que vous serez sur lui avant qu'il n'ait pu glisser son imposante masse dans l'étroite ouverture. Dans un élan de désespoir, il se jette à vos pieds en implorant :

— Pitié ! Je vous en prie, brave guerrier, épargnez- moi ! Je ne suis pas responsable : c'est Ikiru qui m'a contraint et forcé à me retourner contre le Shogun ! Mais je jure d'être désormais un vassal fidèle et dévoué !

Vous sentez que tout ceci n'est qu'un tissu de mensonges. Vous détournez le regard d'un air méprisant, lorsque Tsietsin en profite aussitôt pour faire apparaître dans sa main une longue dague effilée comme une aiguille. Il la lance sur vous et vous perdez **3 points d'ENDURANCE**. Si vous êtes encore en vie, vous

chancelez sous la douleur et la surprise, tandis que Tsietsin se rue sur vous en dégainant son sabre :

— Maudit sois-tu, vermine ! grogne-t-il à votre adresse. Sans hésiter, Moïchi s'élance à son tour pour vous prêter main-forte et, en l'espace de quelques secondes, vous exterminerez le misérable félon. Rendez-vous au [366](#).

355

A la lumière de votre torche, vous découvrez qu'il s'agit en réalité d'une petite grotte naturelle entièrement tapissée de fleurs de calcédoine ressemblant à du corail. Tout au fond, une superbe armure en bois laqué est encastrée dans le roc, retenue par les cristaux orangés qui s'y sont formés. Elle est quelque peu poussiéreuse, mais resplendit encore de l'éclat bleu et or de la tenue de la Légion du Septième Sceau. La Légion du Septième Sceau était la garde d'honneur du premier Shogun. La bravoure des guerriers qui la composaient n'eut jamais d'égale et leur nom reste gravé à tout jamais dans la mémoire de votre peuple. Ces illustres samourais furent sauvagement exterminés il y a cinq cents ans, lorsqu'ils refusèrent de se rendre alors qu'ils se battaient à dix contre un. La facture de leur armure paraît maintenant quelque peu désuète, mais d'excellente qualité. Vous détachez l'armure de la paroi, libérant une pluie de cristaux qui heurtent le sol en tintant mélodieusement, puis vous l'endossez : elle est légère comme une plume et vous sied à merveille ! Ajoutez 1 point à votre total d'**HABILETÉ**, tant que vous porterez cette armure. A présent, comme il ne vous reste plus rien à faire dans cette grotte, vous

ressortez et vous grimpez au sommet pour inspecter les alentours. Rendez-vous au [295](#).

356

Vous vous élancez sur la droite et passez devant un nombre incalculable de cachots avant de déboucher sur une vaste salle. C'est apparemment un cul-de-sac, mais vous découvrez à l'intérieur un véritable arsenal. Parmi toutes les armes, vous découvrez, entassées dans un coin, celles que l'on vous a confisquées. Vous vous empressez de les récupérer, et vous vous sentez à nouveau digne du titre que vous portez ; ajoutez 1 point à votre total de **CHANCE**. En inspectant le matériel de plus près, vous découvrez une importante collection de flèches en tout genre ; si vous êtes maître du Kyujutsu, vous pouvez remplacer les flèches que vous avez éventuellement perdues (à concurrence de 12 unités) ou les réassortir selon les types qui vous intéressent le plus. Ensuite, comme il ne vous reste plus rien à faire dans cet endroit, vous rebroussez chemin et après avoir dépassé votre ancienne cellule, vous parcourez le couloir dans l'autre sens. Rendez-vous au [132](#).



D'un mouvement vif comme l'éclair, vous dégainez votre arme et envoyez la tête du monstre rouler de l'autre côté de la rivière. Le corps décapité, agrippant encore le filet qui vous était destiné, s'enfonce lentement dans les eaux glauques. Mais entre-temps, la seconde créature a gagné du terrain ! Vous repartez en dérapant presque à chaque pas sur le limon verdâtre de la jetée, et vous atteignez la berge de justesse. Rendez-vous au [395](#).

358

Le samouraï mort vivant a réanimé six squelettes en tout, mais ils vous attaqueront trois par trois :

HABILETE ENDURANCE

Premier		
SQUELETTE	6	7
Deuxième		
SQUELETTE	7	6
Troisième		
SQUELETTE	7	7

Si vous réussissez à éliminer les trois premiers Squelettes, combattez les trois suivants :

HABILETÉ ENDURANCE

Quatrième		
SQUELETTE	7	6
Cinquième		
SQUELETTE	6	7
Sixième		

Si vous sortez vainqueur de ce terrible affrontement, rendez-vous au [368](#).

359

Vous retirez doucement le coffret du placard secret, puis vous le posez sur le sol jonché de paille. De la pointe de votre wakizashi, vous faites sauter le fermoir ; le couvercle se soulève brusquement et une marionnette représentant un petit dragon en surgit soudain comme un diable à ressort. Alors que vous l'observez avec amusement, deux jets de vapeur orangée jaillissent de ses narines ! L'étrange fumée s'infiltré dans vos yeux, lesquels se mettent aussitôt à rouler follement dans leur orbite. Si vous voulez rejeter loin de vous ce coffret ensorcelé et sortir au plus vite de la pièce, rendez-vous au [327](#). Si vous préférez inspecter le coffret plus attentivement, pour voir s'il contient autre chose que cette maudite marionnette, rendez-vous au [303](#).



360

Le Phénix se rapproche dangereusement de vous. Soudain, il s'embrase et se transforme en une boule de feu ! Vous êtes gravement brûlé et vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes encore en vie, qu'allez-vous faire : combattre le Phénix (rendez-vous au [372](#)) ou franchir rapidement la porte qui se trouve derrière vous (rendez-vous au [390](#)) ?

361

Vous menacez les Kappas de revenir, escorté d'une armée entière de samourais pour les exterminer, à moins qu'ils n'acceptent de vous aider dans votre quête. Vous voyez les yeux jaunes et globuleux des monstres briller au ras de l'eau pendant quelques instants, puis l'un d'eux émerge de la surface et lance une pierre rouge à vos pieds.

— C'est notre plus grand trésor, siffle-t-il. Prenez-le et laissez-nous tranquilles !

La pierre en question est un rubis sculpté en forme de phénix ; c'est effectivement un joyau inestimable que les Kappas déroberent, il y a fort longtemps, à un riche marchand qui s'était aventuré sur le gué. Inscrivez le Phénix en Rubis sur votre *Feuille d'Aventure*, puis reprenez votre chemin en vous rendant au [335](#).

362

Vous progressez péniblement. Dans la région que vous traversez, les terres sont peu cultivées et le paysage devient de plus en plus sauvage. Vous pénétrez ensuite dans une vallée profondément encaissée, flanquée de part et d'autre par de grandes collines boisées. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [386](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [396](#).

363

L'odieux cliquetis qui se répercute le long du tunnel vous avertit que les Rokuro-Kubi sont sur vos talons. Soudain, quelque chose d'acide et poisseux vous brûle atrocement le visage et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Vous reculez avec effroi en reconnaissant l'odeur caractéristique du soufre qui se

dégage de votre invisible agresseur : c'est un Oublié, l'esprit d'un pécheur impénitent n'ayant jamais reçu de sépulture décente et qui, rejeté au fin fond des ténèbres en raison de sa malignité, erre sans cesse à la recherche d'une proie. Vous devez lutter contre l'Oublié, mais en déduisant auparavant

2 points de votre HABILITÉ puisque vous êtes dans l'obscurité et que vous ne discernez de votre adversaire qu'un faible contour jaune luminescent.

OUBLIÉ

HABILITÉ: 7 ENDURANCE : 9

Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [345](#).

364

Les yeux étincelants du géant de bronze dardent sur vous deux éclairs rouges que vous esquivez de justesse. Le combat s'annonce difficile ! Tous les Assauts, Gargantus vous enverra deux décharges de ses yeux ; vous devrez alors lancer un dé : si vous tirez un chiffre pair, vous aurez évité ces décharges. Si vous tirez un chiffre impair, vous serez touché et perdrez 4 points d'ENDURANCE.

GARGANTUS **HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 12**

Si vous sortez vainqueur du combat, votre victoire exaspère le Dai-Oni au plus haut point ! Ivre de fureur, il s'empare d'un tetsubo — un redoutable fléau d'armes hérissé de pointes tranchantes — et se précipite sur vous. Rendez-vous au [292](#).

Votre premier attaquant gît dans une mare de sang, mais votre propre sang s'est aussi répandu sur le sol, et les paysans en déduisent, à juste titre, que vous n'êtes pas invulnérable. L'un d'eux vous agresse à son tour. C'est une grande brute barbue qui vous menace avec un brandon tiré du feu.

BRUTE

AU TISON **HABILETÉ** : 30 **ENDURANCE** : 10

Si votre adversaire est encore en vie après 5 Assauts, rendez-vous au [377](#). Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [389](#).

366

Le traître Tsietsin est bel et bien mort. L'honneur du Shogun est sauf et vous gagnez 1 point d'Honneur pour avoir débarrassé le Tochimin de ce renégat.

— Le Shogun et les villageois sont enfin vengés ! s'exclame Moïchi avec une évidente satisfaction. Vous prenez le temps, maintenant d'inspecter la pièce : elle est richement meublée et somptueusement décorée, mais c'est le grand coffre en laque de Chine qui retient votre attention. En l'ouvrant, vous trouvez 100 Pièces d'Or à l'intérieur, ainsi qu'une flèche et une armure de samouraï d'excellente facture, laquelle était probablement devenue trop étroite pour la forte corpulence de Tsietsin. Vous l'essayez et vous constatez qu'elle vous va à merveille ; vous la troquez sans regret contre la vôtre, car elle est faite d'un métal particulièrement léger qui la rend nettement supérieure.

Cette nouvelle protection vous permet d'ajouter 1 point à votre **HABILETÉ**. Votre maîtrise du Kyujutsu vous permet également d'identifier la flèche : elle est l'œuvre de Tsunewara, un maître en la matière qui eut jadis la réputation d'être, de surcroît, un grand sorcier. La hampe est empennée de longues plumes d'aigle blanc, et tout porte à croire qu'elle a le pouvoir de chasser les mauvais esprits. Notez ces renseignements sur votre *Feuille d'Aventure*. Mais soudain, des cris et des ferraillements d'armes vous parviennent du dehors. Les hommes de Tsietsin seront là d'une minute à l'autre ! Sans hésiter, Moïchi et vous vous précipitez vers la trappe et vous la refermez sur vous. Un escalier descend dans des ténèbres sépulcrales. Vous commencez à descendre prudemment les marches... Rendez-vous au [378](#).

367

Le trident se prend, par miracle, dans une branche basse ; vous vous en emparez prestement et vous le retournez contre les Kappas. Ceux-ci disparaissent immédiatement sous la surface, ne laissant affleurer que leurs gros yeux globuleux. Si vous voulez quitter cet endroit sans tarder, rendez-vous au [335](#). Si vous êtes résolu à parler à ces étranges créatures, rendez-vous au [361](#).

368

Les ossements des squelettes sont éparpillés tout autour de vous, mais le samouraï mort vivant ne semble pas décidé à abandonner la lutte pour autant. Il s'avance vers vous pour un ultime combat :

SAMOURAÏ

MORT VIVANT **HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 3**

Si vous réussissez à l'anéantir, vous voyez son corps tomber en poussière tandis que le ciel s'éclaircit. Simultanément, les eaux sanglantes qui teintaient la rivière redeviennent limpides. En inspectant les restes du samouraï, vous découvrez un cor en ivoire finement sculpté et incrusté d'un tigre en filigrane d'argent. Vous le ramassez et, après l'avoir soigneusement rangé dans votre sac à dos, vous vous remettez en route. Rendez-vous au [211](#).

369

Vous êtes enfin récompensé de votre persévérance : devant vous se dresse la silhouette de la Pagode Écarlate, noyée dans la brume. La vision qu'elle vous offre est presque surnaturelle car, malgré l'humidité ambiante, l'ancienne construction ne semble pas avoir été touchée par le temps : il n'y a aucune trace d'érosion, ni de moisissure ; la peinture qui couvre les murs est parfaitement intacte. Alors que vous montez les quelques marches menant à la porte, les deux battants s'ouvrent d'eux-mêmes, comme pour vous inviter à entrer. Si vous voulez franchir le seuil de la pagode, rendez-vous au [299](#). Si vous préférez ne pas vous y risquer, rebroussez chemin en direction de la chaussée des Géants et rendez-vous au [113](#).

370

Vos pitoyables gémissements semblent convaincre les soldats de la gravité de votre état. L'un d'eux s'approche de vous et, au moment où il se penche sur vous, vous passez à l'attaque. Malheureusement, le fait que vous

soyez désarmé rend le combat bien inégal. De plus, d'autres gardes, alertés par le bruit de la bataille, font irruption dans votre cellule. Vous recevez un coup de lance en pleine poitrine et vous passez de vie à trépas en l'espace de quelques secondes. Votre aventure est, hélas ! terminée.

371

Les bois qui s'étendent au-dessus de la cabane de Ginsei sont calmes et peu humides. Vous y passez une excellente nuit qui vous permet de regagner 3 points d'**ENDURANCE**. Vous vous réveillez frais et dispos le lendemain, et tandis que les premiers rayons du soleil dissipent les brumes matinales, vous réfléchissez à la direction que vous allez prendre. Si vous voulez continuer droit vers le nord, vers les Longues Collines, rendez-vous au [237](#). Si vous préférez obliquer vers le nord-ouest, vers les villages et la vallée de Kanshuro, rendez-vous au [219](#).

372

Tout au long de cet affrontement, le Phénix n'essaiera ni de vous piquer avec son bec, ni de vous griffer à l'aide de ses serres acérées. En revanche, il s'approchera tout près de vous et s'embrasera subitement afin de vous roussir la peau. Le combat se déroulera suivant les règles habituelles, mais à chaque fois que vous serez touché, lancez un autre dé et déduisez 1 point du chiffre obtenu. Le résultat représentera le nombre de points d'**ENDURANCE** que vous perdrez au contact des flammes de votre adversaire (**si vous tirez 1 au dé, vous aurez donc la chance de ne perdre aucun point d'ENDURANCE**).

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [36](#).

373

Les pointes acérées du trident vous atteignent en pleine poitrine. Si vous portez une armure, rendez-vous au [333](#). Sinon, rendez-vous au [39](#).

374

Vous avancez d'un air ferme et résolu, comme si le château vous appartenait ! Les deux gardes qui flanquent la grande porte d'entrée vous regardent approcher d'un œil morne. Vous leur racontez que vous êtes un ronin, un samouraï sans maître, et que vous souhaitez entrer au service du seigneur Tsietsin. Après avoir acquiescé de la tête, l'un d'eux frappe à la porte, puis pénètre dans la forteresse. Il en ressort quelques instants plus tard, escorté d'un homme en kimono.

-Je m'appelle Ieratsu, vous dit-il, et je suis le lieutenant du seigneur Tsietsin. Suivez-moi, s'il vous plaît.

Vous lui emboîtez le pas et vous entrez dans la grande cour du château. Alors que les lourdes portes se referment sur vous, Ieratsu vous demande à brûle-pourpoint :

Si vous êtes un ronin, comme vous le prétendez, pouvez-vous me dire pourquoi vous avez attaqué nos hommes dans le village d'à côté ? Votre petite ruse est éventée, et vous voilà pris au piège, Senseï ! Aussitôt, un flot de gardes déferle sur vous comme une armée de rats en furie et, malgré votre vaillante résistance, vous ne tardez pas à être neutralisé. On vous conduit ensuite dans le donjon du palais, où on vous jette sans

ménagement dans un sinistre cachot. Le geôlier, un homme gras et rougeaud vêtu d'un uniforme crasseux, vous annonce d'un air renfrogné :

— On te conduira demain devant le Shogun Tsietsin. Sur ces paroles, il vous ferme brutalement la porte de la cellule au nez. Vous voilà seul. On vous a désarmé, et c'est surtout cela, bien plus que le fait d'avoir été bafoué et indignement capturé qui vous emplit de honte. La perte de vos armes vous coûte 1 point d'Honneur. A présent, il ne vous reste plus qu'à vous allonger sur la maigre paille qui occupe le coin de votre cachot et à essayer de trouver tant bien que mal le sommeil en attendant le lendemain matin. Rendez-vous au [316](#).

375

Alors que vous vous apprêtez à ressortir, une espèce de gros rocher vivant vient subitement obstruer l'entrée de la grotte : il s'agit d'un Murex, dont le corps, tel un énorme bloc de roc plat, repose sur huit courtes mais puissantes pattes. Sa gueule — une longue fente située sur le dos — s'orne d'une rangée de dents fort aiguës et, comble de raffinement, une frange de tentacules terminés par de petites boules osseuses frétille tout le long de son corps ! Comme vous ne pouvez vous cacher nulle part dans la grotte, vous devez affronter cette invraisemblable créature :

MUREX **HABILETÉ: 8 ENDURANCE: 22**

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [305](#).

376

Vous suivez la route conduisant au château du seigneur Tsietsin. Après avoir cheminé à travers les champs environnants que labourent les paysans, vous arrivez enfin aux portes de la forteresse. Deux sentinelles portant les couleurs de Tsietsin montent la garde près de rentrée. A votre approche, les lourds battants de chêne s'ouvrent pour laisser passage à un homme vêtu en kimono, mais portant à sa ceinture deux longs sabres recourbés. Il vient à votre rencontre en clamant :

-Soyez le bienvenu, Senseï ! Je suis Ieratsu, lieutenant du seigneur Tsietsin. Entrez, je vous prie. Vous lui emboîtez le pas et vous pénétrez dans la grande cour carrée du château. Alors que les grandes portes se referment sur vous, vous découvrez un impressionnant comité d'accueil : une bonne vingtaine de samourais armés jusqu'aux dents !

-Malheureusement pour vous, reprend Ieratsu d'une voix ironique, le seigneur Tsietsin vient de se proclamer Shogun à la place du Shogun. Kihei Hasekawa n'est qu'un vieil incompetent, comme le sont tous ceux qui le suivent encore !

Sur ces mots, il fait signe à ses soldats de vous capturer. Vous offrez une vaillante résistance, mais l'ennemi a l'avantage du nombre et vous finissez par être neutralisé. On vous conduit ensuite dans le donjon du palais et l'on vous jette sans ménagement dans un sinistre cachot. Le geôlier, un homme gras et roux, vêtu d'un uniforme crasseux, vous grogne d'un air las :

-On te conduira demain devant le Shogun Tsietsin.

Sur ces paroles, l'homme vous ferme brutalement la porte de la cellule au nez. Vous voilà seul. On vous a désarmé, et c'est surtout cela, bien plus «que le fait

d'avoir été bafoué et indignement capturé, qui vous emplit de honte. La perte de vos armes vous coûte 1 point d'Honneur. A présent, il ne vous reste plus qu'à vous allonger sur la maigre pailleasse qui occupe le coin de votre cachot et à essayer de trouver tant bien que mal le sommeil en attendant le lendemain matin. Rendez-vous au [316](#).

377

La bataille continue de faire rage tandis que les autres charbonniers se préparent à vous bombarder de tisons ardents. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [7](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [23](#).

378

L'escalier se termine brusquement par un mur. Comme vous appuyez dessus, il se met à coulisser lentement pour vous livrer passage : vous voici dans un tunnel humide et nauséabond. A peine avez-vous avancé de quelques pas qu'une lourde herse en fer se referme derrière vous, condamnant désormais l'accès à l'escalier que vous aviez emprunté. Il ne vous reste plus qu'à suivre ce boyau malodorant. Tout au bout, vous voyez luire un étrange halo blanchâtre. Au fur et à mesure que vous avancez, accompagné de Moïchi, une odeur pestilentielle vous prend à la gorge. La puanteur devient de plus en plus forte. Vous débouchez finalement dans une grande caverne baignée d'une lumière blafarde,



378 *Le monstre se jette en avant et, d'un seul coup de dents, arrache le bras de Moïchi jusqu'à l'épaule.*

mais vous ne voyez pas du tout d'où elle peut provenir. Le sol est jonché d'ossements, de vêtements en lambeaux et d'armes rongées par la rouille. Soudain, vous découvrez l'origine de la lueur : une silhouette phosphorescente avance sur vous ! Vous apercevez tout d'abord une gueule béante, bordée de dents tranchantes qui s'entrechoquent nerveusement. D'énormes yeux, tels deux disques noirs inscrutables, vous fixent méchamment. Le corps de la créature, quant à lui, est formé de segments osseux portés par de multiples pattes qui s'agitent frénétiquement. La peau du monstre est d'une blancheur laiteuse et malsaine : c'est elle qui diffuse la lumière qui vous avait tant intrigué. Vous êtes en présence d'un Mukade, une espèce de mille-pattes géant de plusieurs mètres de long ! Moïchi pousse un hurlement d'effroi et vous reculez tous deux d'un bond. Mais le monstre se jette en avant et, d'un seul coup de dent, arrache le bras de Moïchi jusqu'à l'épaule. Le malheureux s'évanouit aussitôt et s'affale sur le sol. Vous êtes horrifié par ce carnage, mais le Mukade avance inexorablement vers vous avec la ferme intention de vous croquer à votre tour ! Si vous maîtrisez l'art du Kyu-jutsu, et si vous avez encore sur vous votre arc et vos flèches, vous pouvez décocher deux flèches avant que le monstre ne vous atteigne (vous ne pourrez pas les récupérer, même si vous sortez vainqueur du combat). Mais, de toute façon, vous ne pouvez éviter l'affrontement :

MUKADE HABILITÉ: 7 ENDURANCE: 20

Si vous réussissez à exterminer le Mukade, rendez-vous au [384](#).



379 *Le magicien répand une fine poudre bleue
sur la statue.*

Alors que vous avancez prudemment sur le chemin conduisant à la statue du Samouraï d'Argent, le magicien réapparaît brusquement. D'un geste gracieux, il répand une fine poudre bleue sur la statue en vous disant :

— Voici notre seconde rencontre, mon cher ami, et l'occasion pour vous de faire un peu de sport, ha, ha, ha !

Puis il disparaît à nouveau dans un nuage de fumée. Le samouraï, quant à lui, reste couvert de métal de la tête aux pieds, mais il s'anime subitement et s'adresse à vous en ces termes :

- Au nom de votre seigneur, je vous défie de vous battre avec moi en combat singulier ! Si vous souhaitez relever ce défi, rendez-vous au [341](#). Si vous préférez vous abstenir, rendez-vous au [321](#).

En vous entendant gémir de si pitoyable façon, le geôlier se tourne vers les gardes en disant :

— Je suppose qu'il est blessé, emmenez-le ! Aussitôt, les deux hommes vous soulèvent sans ménagement et tentent de vous mettre sur pied. Vous vous affalez dans leurs bras, comme si vous étiez à moitié mort, et l'on vous traîne hors de votre cellule. Les deux gardes vous emmènent ensuite dans un sombre couloir, bordé de part et d'autre par d'innombrables cachots où pourrissent probablement des dizaines de malheureux. Soudain, vous entrez en action et vous vous emparez de l'arme d'un des gardes avant qu'il ne puisse réagir. Si vous voulez partir en courant vers la gauche, rendez-vous au

[392](#). Si vous préférez fuir par la droite, rendez-vous au [342](#).

381

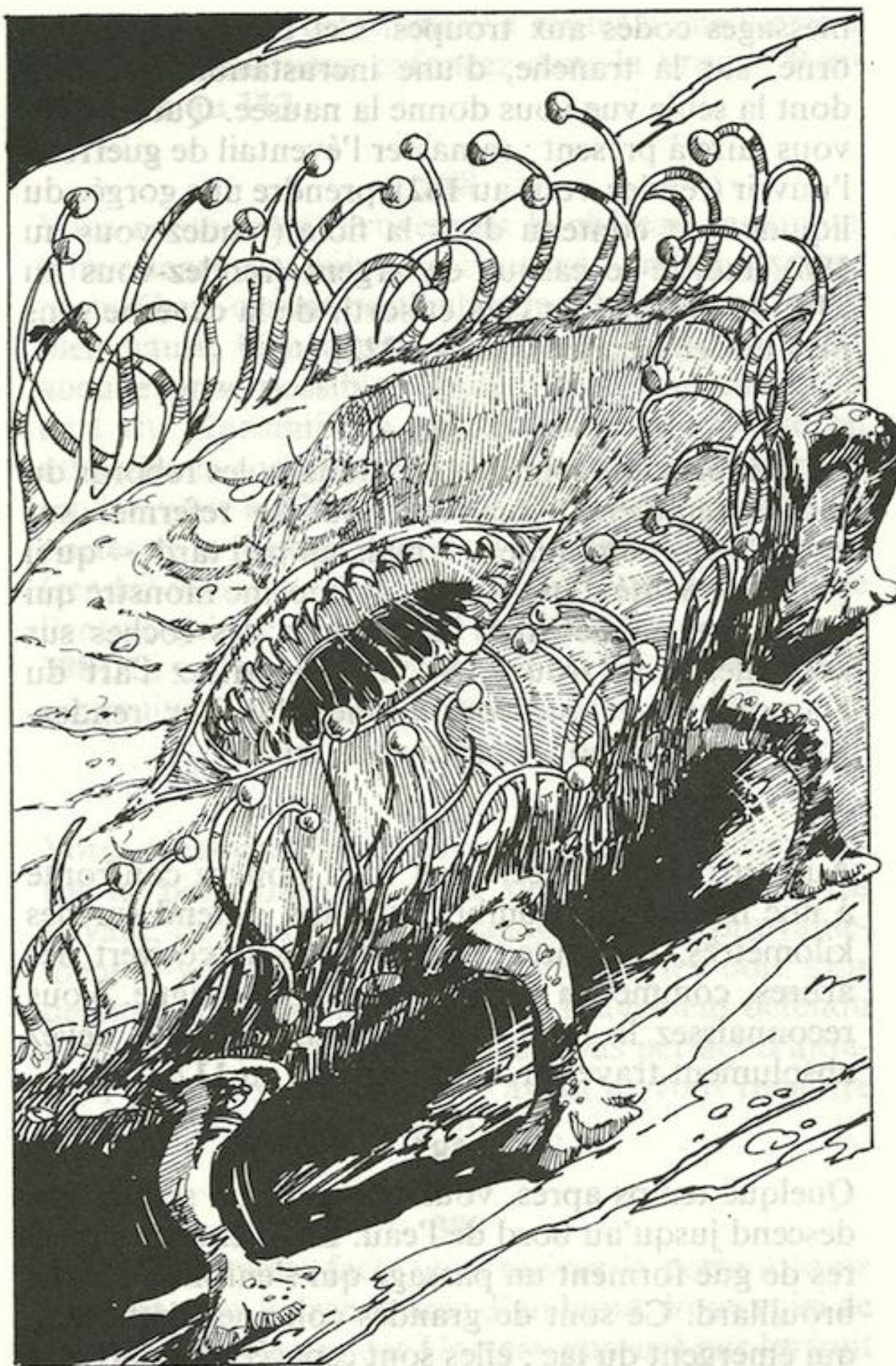
Vous arrivez bientôt au pied d'une longue chaîne de collines que vous suivez sans difficulté pendant plusieurs kilomètres. Malheureusement, la route se termine par une haute falaise qui s'étend à perte de vue, et vous constatez avec une amère déception que vous vous êtes trompé de chemin. Vous devez donc revenir sur vos pas, en amont du fleuve Hiang-Kiang et, de là, poursuivre dans une autre direction. Après deux jours de route, vous retrouvez le bon itinéraire et vous obliquez vers le nord. Vous apercevez dans le lointain un affluent du Hiang-Kiang. La campagne est calme et riante, l'air est doux et les collines verdoyantes résonnent du chant mélodieux des grives qui peuplent les fourrés. Un peu plus loin, vous rejoignez une route jalonnée de bornes blanches qui descend jusqu'à la rivière. Rendez-vous au [227](#).

382

Les sabots tout auréolés de flammes, le Ki-Rin s'élance dans les airs et fonce droit sur Gargantus. En le voyant arriver, ce dernier lance deux éclairs d'énergie de ses yeux de rubis et le Ki-Rin, foudroyé à mort, s'abat comme une masse sur le sol. Si vous n'avez plus d'allié, vous allez devoir combattre, seul, Gargantus. Rendez-vous, dans ce cas, au [364](#). S'il vous reste des alliés, lequel (parmi ceux qui figurent encore sur votre liste) allez-vous lancer contre le géant de bronze : Éléonore l'Enchanteresse (rendez-vous au [22](#)) ou la Compagnie Dorée (rendez-vous au [198](#))?

L'intérieur de la mesure est étonnamment propre et net, bien que rudimentaire. Les seules décorations sont deux panneaux de soie peinte accrochés au mur ; l'un représente le seigneur Toda, l'autre une grande maison — probablement la propriété de Gin-sei lorsqu'il était encore au service de Toda — où deux jeunes enfants offrant une ressemblance frappante avec Ginsei jouent sous la véranda. En effleurant la soie afin d'en apprécier la qualité, vos doigts rencontrent soudain un léger contour en relief derrière le panneau. Il s'agit d'un placard secret. Vous l'ouvrez et vous découvrez à l'intérieur un coffret en laque noire où sont gravés en lettres d'or les mots suivants : « Prenez garde au souffle du dragon. » Si vous souhaitez ouvrir ce coffret, rendez-vous au [359](#). Si vous préférez ne pas y toucher, et vous contenter de prendre avec vous les deux panneaux de soie, rendez-vous au [343](#).

D'un geste net, vous plantez votre sabre dans l'œil droit du monstre. Celui-ci se rejette en arrière en émettant un affreux gargouillement, puis il se met à battre frénétiquement l'air de ses pattes. Vous reculez pour l'éviter, mais il s'apaise soudain et s'écroule, raide mort, sur le sol. Sans perdre un instant, vous vous précipitez vers Moïchi. Il est encore en vie, mais pas pour longtemps, hélas ! Son visage est d'une pâleur mortelle et son regard vitreux. Les traits tirés par la souffrance, il parvient pourtant à vous chuchoter dans un dernier souffle :



384 *Le monstre se met à battre frénétiquement l'air de ses pattes.*

— Je suis fier de mourir au champ d'honneur, mon Seigneur, et pour une noble cause ! Sur ces ultimes paroles, votre malheureux compagnon ferme les yeux et rend son âme à Dieu. Vous vous recueillez quelques minutes auprès de sa dépouille, le cœur serré, mais il vous faut néanmoins reprendre sans tarder votre mission. En inspectant rapidement la caverne, vous apercevez une issue dans le fond et, dans un recoin de la paroi, le « Trésor » du monstre : un amas de vêtements en loques, d'ossements et d'armes rongées par la rouille. En y regardant de plus près, toutefois, vous découvrez qu'il y a également 15 Pièces d'Or, un casque en argent finement ciselé, une fiole contenant un liquide vert foncé, ainsi qu'un magnifique éventail de guerre en fer forgé qu'on utilisait jadis pour envoyer des messages codés aux troupes. Cet étrange objet est orné, sur la tranche, d'une incrustation en ivoire dont la seule vue vous donne la nausée. Que voulez- vous faire à présent : ramasser l'éventail de guerre et l'ouvrir (rendez-vous au [182](#)), prendre une gorgée du liquide vert contenu dans la fiole (rendez-vous au [196](#)), mettre le casque en argent (rendez-vous au [210](#)) ou laisser tout cela et sortir de la caverne sans plus tarder (rendez-vous au [222](#)) ?

385

Le tremblement continue et, soudain, les rebords du rocher semblent s'incurver pour se refermer sur vous ! Vous comprenez — mais un peu tard — qu'il s'agit en réalité d'un Murex, un énorme monstre qui prend, par mimétisme, l'apparence des roches sur lesquelles il se trouve. Si vous maîtrisez l'art du Karumijutsu et que vous vouliez l'utiliser, rendez- vous au [197](#). Sinon, rendez-vous au [337](#).

386

Au sortir de la vallée, vous vous trouvez confronté à une immense et sombre forêt qui s'étend sur des kilomètres. La route disparaît sous le couvert des arbres, comme un tunnel sous la montagne. Vous reconnaissez la forêt des Ombres, que vous devez absolument traverser. Rendez-vous au [112](#).

387

Quelque temps après, vous rejoignez un sentier qui descend jusqu'au bord de l'eau. Là, d'énormes pierres de gué forment un passage qui s'enfonce dans le brouillard. Ce sont de grandes colonnes de basalte qui émergent du lac ; elles sont espacées les unes des autres de plusieurs mètres et semblent avoir été dressées puis alignées par de véritables géants. Prenant votre élan, vous commencez à sauter d'une pierre à l'autre et vous vous enfoncez dans la brume. Ren- dez-vous au [113](#).

388

Vous contournez furtivement le château sans vous faire remarquer, puis vous courez à l'ombre des remparts. Ceux-ci sont particulièrement bien construits : bien hauts, bien droits, bien lisses, bref, n'offrant aucune prise possible. Toutefois, si vous maîtrisez l'art du Karumijutsu, vous pourrez peut-être en atteindre le sommet. Si vous voulez tenter le coup, rendez-vous au [284](#). Sinon, vous pouvez gagner les portes de la forteresse et essayer d'entrer à l'esbroufe (rendez-vous au [374](#)), ou encore attendre près de l'entrée qu'une occasion se présente (rendez-vous au [398](#)). Si vous préférez renoncer à vaincre Tsietsin et poursuivre votre chemin, rendez-vous au [338](#).

389

Votre remarquable maniement du katana a fait naître la peur dans le cœur des charbonniers. En voyant, de plus, leur compagnon étendu pitoyablement à vos pieds, ils s'enfuient vers les bois sans demander leur reste. Vous avez bravement défendu le nom de votre Shogun et ceci vous permet d'ajouter 1 point à votre Honneur avant de vous remettre en marche. Rendez-vous au [195](#).

390

Vous faites volte-face, vous ouvrez la porte à toute volée et vous la franchissez d'un bond. Vous voici de nouveau au Centre des Univers, entouré par les huit portes perdues au milieu des étoiles. Rendez-vous au [8](#) afin d'y choisir une nouvelle option.

391

Le majestueux animal ébranle la terre en s'abattant et, dans sa chute, un de ses andouillers se brise. L'Élan Noir pèse plusieurs tonnes et il vous est impossible de le dépecer sur place, car cela vous prendrait trop de temps. Néanmoins, vous pouvez prélever quelques morceaux de viande sur sa dépouille et ajouter 2 points à vos Provisions. Cela fait, vous inspectez de plus près l'andouiller brisé : il est orné sur toute sa longueur d'une étrange spirale, comme un serpent d'os. Vous décidez de le garder comme talisman. Notez l'Andouiller sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [381](#).

392

Vous vous éloignez en courant avant que les gardes, estomaqués, ne se décident à réagir. Maintenant, au moins, vous avez un sabre mais vous ne pourrez pas

recourir au Ni-to-Kcnjutsu tant que vous n'en aurez pas retrouvé un second ; de même ne pourrez-vous pas utiliser le Kyujutsu tant que vous ne vous serez pas procuré un arc et des Flèches (ceci ne vous concerne que si vous avez choisi de vous spécialiser dans ces disciplines lors de votre entraînement). Le couloir se termine par une cage d'escalier. Les gardes sont sur vos talons. Qu'allez-vous faire : monter l'escalier (rendez-vous au [18](#)) ou le descendre (rendez-vous au [4](#)) ?

393

Les Kappas, puisque c'est ainsi que se nomment ces monstres à peau verte, vous observent de leurs gros yeux globuleux qui affleurent à la surface de l'eau. En dépit de leur apparence quelque peu primitive, on les dit fort rusés et capables, même, de parler le langage des humains. Si vous voulez justement essayer d'engager la discussion, rendez-vous au [325](#). Si vous préférez fuir pendant qu'il en est encore temps, rendez-vous au [335](#).

394

Le Ki-Rin s'envole, puis il se rapproche en faisant des cercles. Le Dai-Oni tente de le frapper au passage à l'aide de son tetsubo, mais le fabuleux animal esquive prestement le coup. Soudain, vous entendez le Ki-Rin prononcer un seul et unique mot. En l'entendant, le Dai-Oni pousse un hurlement de dépit :

-Tu viens de ruiner tous mes pouvoirs magiques, maudite bête !

Le Ki-Rin reprend alors de l'altitude et vous dit avant de disparaître complètement :

-C'est tout ce que je puis faire pour toi, mortel. A toi de t'occuper du reste... Bonne chance !

Sans perdre un instant, le Dai-Oni s'avance vers vous en faisant tournoyer son tetsubo, mais cette fois, vous pouvez voir la peur voiler son regard.

DAI-ONI HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 10

Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [54](#).

395

Tandis que vous grimpez sur un monticule surplombant légèrement la berge, plusieurs Kappas émergent des profondeurs et commencent à avancer vers vous. Si vous maîtrisez l'art du Karumijutsu et que vous vouliez sauter par-dessus vos ennemis pour tenter de leur échapper, rendez-vous au [35](#). Si vous souhaitez les attendre de pied ferme, rendez-vous au [13](#). Si vous jugez préférable de vous rendre, rendez-vous au [3](#).

396

Vous percevez soudain un bruit de cavalcade. Vous faites halte et vous voyez arriver un détachement d'une vingtaine de soldats. Vous reconnaissez à leur bannière et aux couleurs qu'ils portent que ce sont des samouraïs du seigneur Tsietsin. Leur chef s'approche de vous en disant :

-Bienvenue sur les terres du seigneur Tsietsin. Vous êtes bien le Senseï du Shogun, n'est-ce pas ? Alors que vous acquiescez, l'homme reprend d'un ton narquois :

-Eh bien, j'ai le plaisir de vous informer que le seigneur Tsietsin s'est proclamé nouveau Shogun ! Sur ces mots, la troupe entière se rue sur vous. Vous vous défendez comme un diable pendant un moment et vous en

éliminez un bon nombre, mais, bientôt, l'ennemi reprend le dessus et vous vous retrouvez pieds et poings liés, puis ficelé comme un paquet sur un cheval.

-Le seigneur Tsietsin sera sûrement content de cette prise ! les entendez-vous clamer avec jubilation.

On vous amène ensuite au château que vous aviez dépassé quelque temps auparavant ; dans la grande cour carrée, les serviteurs et palefreniers des samourais se pressent autour de vous et laissent libre cours à leurs railleries. Puis l'on vous jette sans ménagement dans un infect cachot. Le geôlier, un homme gras et disgracieux, vêtu d'un pourpoint de cuir crasseux, vous grogne d'un air las :

-On te conduira demain devant le Shogun Tsietsin.

Sur ces mots, il vous claque la lourde porte au nez. Vous voici seul et désarmé. On vous a désarmé et c'est cela, bien plus que l'humiliation de votre état, qui vous emplît de honte ! Vous perdez 1 point d'Honneur. A présent, il ne vous reste plus qu'à vous étendre sur la maigre paille de votre cellule et à chercher le sommeil en attendant le lendemain. Rendez-vous au [316](#).



Le lendemain, vous vous remettez en marche aux premières lueurs du jour. Vous parvenez à la limite des provinces encore contrôlées par le Shogun. Le paysage devient de plus en plus sauvage ; seuls quelques arbres

chétifs et tordus se dressent dans la brume. En fin de journée, vous faites halte à la frontière de cette morne région et vous vous octroyez une bonne nuit de repos (ceci vous permet d'ajouter 4 points à votre total d'**ENDURANCE**). Le jour suivant, alors que vous cheminez à travers la plaine, vous entendez soudain des sabots frapper le sol tout près de vous ; le brouillard épais, étouffant tous les sons, vous avait jusque là empêché de percevoir le martèlement. En levant les yeux, vous voyez surgir un immense animal : c'est un Élan Noir, un spécimen particulièrement sauvage dont l'espèce est censée avoir disparu de la surface de la terre depuis plus de soixante-dix ans. Malheureusement pour vous, la race ne semble pas tout à fait éteinte ! Les andouillers de la bête ont au moins cinq mètres d'envergure et ses yeux vous dardent comme deux boules de feu. Vous devez l'affronter :

ÉLAN NOIR HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 18

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [391](#).

398

Vous vous postez à bonne distance des portes et vous réfléchissez au moyen de pénétrer dans la forteresse sans vous faire remarquer. Après une heure et demie d'attente infructueuse, vous voyez arriver sur la route une charrette pleine de foin. De toute évidence, ce chargement est destiné aux écuries du château. Vous vous cachez rapidement derrière les buissons qui bordent la route et vous regardez la charrette passer près de vous en bringuebalant. Si vous voulez vous glisser furtivement derrière le véhicule et vous cacher

dans le tas de foin, voilà l'occasion ou jamais ! Rendez-vous au [6](#). Si vous préférez entrer dans le château sans recourir à ce subterfuge, vous pouvez tenter d'y aller à l'esbroufe et vous rendre au [374](#). Si vous décidez d'abandonner toute tentative, pour vous consacrer à votre seule mission, vous quittez les lieux. Rendez-vous, dans ce cas, au [338](#).

399

Ginsei gît à vos pieds, son armure bleue maculée de pourpre. Jamais plus il ne déshonorera le nom du Shogun ! A présent, voulez-vous aller inspecter la cabane d'où il était sorti (rendez-vous au [383](#)) ou préférez-vous vous mettre en quête d'un endroit sûr pour passer la nuit dans les bois (rendez-vous au [371](#))?

400

La houppelande noire qui enveloppait la silhouette du Maître des Ombres s'effondre en tas sur le sol. Ikiru n'est plus ! Les murs de sa sombre demeure commencent à trembler : le trône se craquelle, le puits s'effondre sur lui-même, de grandes lézardes déchirent le sol. Vous cherchez désespérément une issue avant que l'édifice tout entier ne s'écroule sur vous. Heureusement, un grand pan de mur s'abat et vous voyez un rayon de lumière filtrer à travers l'ouverture. Vous vous précipitez vers elle et vous vous retrouvez peu après sur les flancs des monts Shios'ii, ébloui par l'éclat du grand jour. Derrière vous, le lugubre palais d'Ikiru s'écroule dans un fracas d'enfer.

Alors que vous vous remettez en route à travers la montagne, vous débouchez subitement dans un camp de Shikomes ! Fort heureusement, ils ne vous accordent

pas la moindre attention : certains ont les yeux fixés avec effroi sur le palais en ruine, d'autres courent en tous sens, en proie à la plus grande panique. Vous décidez toutefois de ne pas vous attarder dans cet endroit et vous vous éloignez discrètement. Quelques jours plus tard, vous arrivez en vue de Konichi, capitale du Tochimin. Le Shogun donne un magnifique banquet en votre honneur. Grâce au retour de Mort Joyeuse, son règne est désormais assuré. Les seigneurs du pays ne tardent pas à se rallier à sa bannière pour bouter les envahisseurs barbares hors des frontières. Après la défaite d'Ikiru, l'armée des Shikomes se disperse, et la menace qu'ils faisaient peser sur le royaume se trouve enfin levée. Une ère de paix et de prospérité s'annonce pour le peuple du Tochimin et vous pensez, non sans une certaine fierté, que cela est un peu grâce à vous !

