

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Xav'

# Le Sanctuaire des Kamis



Défis Fantastiques



Xav'

# Le Sanctuaire des Kamis

Défis Fantastiques



## Illustrations

Couverture : illustrations d'auteur inconnu.

Autres illustrations : auteur inconnu.

## Synopsis

Vous êtes le plus célèbre samouraï du continent de Khûl. Grâce à vous, le Royaume du Tochimín connaît une nouvelle ère de paix après que la Daï-Katana ait été restituée au Shogun. C'est alors que votre propre mentor, celui qui vous a tout appris pour devenir un maître du sabre, vous demande de le rejoindre au Sanctuaire des Kamis. Dans ce lieu baigné de surnaturel, vous devrez affronter des ennemis possédés par une folie meurtrière. Parviendrez-vous à arrêter cette menace venue de l'au-delà ?

## **Présentation**

Cette AVH est une extension au Livre dont VOUS êtes le Héros L'Épée du Samouraï, de la série Défis Fantastiques. Elle se présente comme une suite aux événements contés dans le paragraphe 400 du livre cité. Aussi, elle peut être lue sans que vous ayez repris l'aventure principale. D'un autre côté, reprendre le récit à zéro pourrait aussi se révéler plus immersif... Aussi, il est préférable que vous ayez le livre L'Épée du Samouraï sous la main pour pouvoir consulter les règles du jeu.

## **Vos Aptitudes**

Pour des raisons d'équilibrage, vos forces et faiblesses sont prédéterminées. Ainsi, au départ de cette nouvelle aventure, vous possédez les Aptitudes suivantes :

*Habilitéte* : 8 (vos armes vous octroieront des points supplémentaires en combat ; voir le paragraphe Equipement).

*Endurance* : 12 (votre armure vous octroiera des points supplémentaires en combat ; voir le paragraphe Equipement).

*Chance* : 10 (ce score de départ conséquent montre que les Kamis vous sont favorables).

*Honneur* : reportez le score d'Honneur que vous possédiez à la fin de L'Épée du Samouraï. Sinon, vous commencez par défaut avec 5 points d'Honneur.

Après avoir ramené la Dai-Katana à votre Shogun, vous avez mené les troupes de ses vassaux à la poursuite des hordes de Shikomes qui écumaient le pays. Les barbares définitivement chassés, vous n'avez eu que peu de temps pour vous remettre de vos blessures. C'est pourquoi votre ENDURANCE maximale ne pourra pas dépasser 12 durant le récit qui va suivre.

## **Votre Discipline**

Reportez la discipline que vous avez choisie sur votre Feuille d'Aventure : Kyujutsu, Iaijutsu, Karumijutsu, ou Ni-To-Kenjutsu (voir le livre « L'Épée du Samouraï » pour leurs descriptions).

## Équipement

Au départ de l'aventure, vous possédez un équipement déjà conséquent. En voici la description :

*Katana (sabre long)* : C'est votre arme de prédilection. Quand vous l'utilisez lors d'un combat, vous pouvez ajouter 2 points à votre HABILETE. Elle symbolise aussi le privilège des Samourai qui est de porter des armes. C'est pourquoi, perdre son katana (ou une autre arme) est considéré comme déshonorant. Prenez-en donc soin !

*Wakizashi (sabre court)* : C'est votre arme de secours. Quand vous l'utilisez lors d'un combat, vous pouvez ajouter 1 point à votre HABILETE (ce bonus n'est pas cumulatif avec celui du katana). Cette arme vous permettra aussi de vous battre plus aisément dans des lieux exigus.

*Arc et flèches* : si vous possédez la technique du Kyujutsu, vous avez bien entendu l'arc et 12 flèches comme décrit dans le paragraphe de cette discipline (voir le livre L'Épée du Samourai).

*Armure de bois laqué* : elle vous procure 8 points d'ENDURANCE supplémentaires lors des combats. Ces points seront perdus en premier. Quand tous ces points seront épuisés, cela voudra dire que votre armure s'est disloquée ; elle deviendra alors inutile jusqu'à réparation.

*Besace et pierres à feu* : la besace vous permettra de transporter jusqu'à 8 objets. Les pierres à feu vous permettent d'allumer un feu et comptent pour un objet.

*Provisions* : manger un repas vous évite de perdre 1 point d'ENDURANCE lorsqu'il faut vous nourrir (cela vous sera indiqué le cas échéant dans le paragraphe en cours). Au départ de cette aventure, votre besace contient 5 repas (chacun compte pour un objet).

*Bandages* : en soignant vos blessures avec un bandage imprégné d'onguent, vous regagnez 2 points d'ENDURANCE. Vous pouvez vous soigner aux paragraphes ne comportant pas de combats, ni d'épreuves physiques. Vous débutez l'aventure avec 2 bandages dans votre besace (chacun compte pour un objet).

Notez que vous pourrez toujours emporter avec vous 3 armes au maximum (sauf indication contraire donnée dans un paragraphe). Dans le cas où vous auriez à votre disposition plus de 3 armes, il vous faudra faire un choix pour savoir quelles armes vous garderez avec vous.

Vous êtes également un adepte du Ji-Jutsu (discipline martiale de combat à mains nues), ce qui vous permet de ne pas souffrir d'une perte de points d'HABILETE lorsque vous combattez sans arme. Aussi, vous ôtez 2 points d'ENDURANCE à un adversaire lorsque vous remporterez un assaut contre lui (en somme, vous ferez les dégâts habituels).

## Après le Triomphe du Senseï

La Dai-Katana ramenée dans les mains du Shogun Kihei Hasekawa, le royaume du Tochimim allait connaître une nouvelle ère de paix. Votre retour triomphal à Konichi, la capitale du royaume, fut salué par une foule en liesse. Partout dans le pays, le peuple scandait votre nom et chantait vos louanges.

Au sein du palais du Shogun, après avoir narré vos aventures alors que l'hiver approchait à grands pas, vous aviez pu prendre quelques repos dans vos quartiers. Vous comptiez par la suite profiter des plaisirs de la cour, quand un garde du palais vous apporta une lettre...

Cette missive avait été portée par le faucon personnel de votre propre mentor, le Ô-Senseï Toshiro Watanabe. Ce message provenait du village des Trois Temples, une bourgade nichée au sommet d'une montagne, au sud-ouest de la capitale. C'est là-bas que votre très honorable grand maître avait entamé sa retraite voilà un an. C'est aussi là-bas que se trouvait un endroit propice aux manifestations surnaturelles : le Sanctuaire des Kamis. Ce lieu sacré, permettait dit-on, de s'attirer les bons augures des Esprits Divins. Encore fallait-il ne pas les avoir déjà courroucés.

Dans cette missive, le grand maître Watanabe vous confiait avoir été la cible du clan ninja des Toga lors de sa dernière excursion hors du village. Les Toga étaient en effet tristement célèbres dans tout le Tochimim pour offrir leurs talents d'assassins à de riches Daymio peu scrupuleux. Heureusement, ces assassins avaient jusqu'à maintenant échoué dans leurs attentats, mais nul doute qu'ils s'obstineraient jusqu'au bout. Votre mentor, reconnu dans tout le royaume pour son intégrité et ses hauts faits d'armes auprès du shogun, disait ignorer le motif de leurs attaques. Aussi, il vous demandait de le rejoindre au village des Trois Temples pour tirer l'affaire au clair.

Vous avez alors informé immédiatement le Shogun du message du Ô-Senseï. Comme maître Watanabe a lui-même été par le passé un compagnon d'arme de votre Shogun, celui-ci vous a autorisé sur le champ à le rejoindre pour lui prêter main forte. C'est donc sans perdre de temps que vous avez rassemblé votre équipement et enfourché votre monture pour gagner le village des Trois Temples.

Rendez-vous au **1**.





*Vous êtes le plus célèbre samouraï du continent de Khûl.*

## 1

Trois jours de chevauchée dans le froid hivernal sont nécessaires pour atteindre votre destination située au sud-ouest du royaume. Le premier jour vous amène à galoper sur une route bien entretenue, bordée par de grandes rizières gelées, et se passe sans incident. Les paysans que vous croisez, stoïques face à la rudesse de l'hiver, vous saluent toujours avec la plus grande déférence. Le deuxième jour, après une nuit passée dans une ferme réquisitionnée en votre qualité de Senseï, vous quittez les terres proches de la capitale. Il faut alors vous engager sur de vastes plaines arides et rarement fréquentées par les voyageurs. La raison n'est pas seulement le manque de terres fertiles en ces lieux. On les appelle aussi les Plaines des Sentences. Car c'est là que sont exécutés, après que justice soit rendue, les criminels de tout poil : meurtriers, traîtres, et autres voleurs de bétail. Voilà pourquoi ces terres sont considérées comme maudites. Ici, les esprits déçus des criminels crucifiés errent dans les plaines afin de tourmenter, dit-on, les vivants.

Ruminant ces sombres pensées, c'est en milieu de journée que vous apercevez à l'horizon trois cavaliers en armure, montés sur des chevaux, et traînant un prisonnier à pied. L'un des guerriers montés tire en effet par le bout d'une corde un petit homme chétif aux mains liées. Ce dernier, trébuchant, tente de suivre tant bien que mal le rythme de marche imposé par les soldats à cheval. Sur sa tête est fixé un panier d'osier en forme de cloche, de sorte qu'on ne peut voir son visage. Sans doute est-ce un criminel traîné au fin fond des plaines pour y subir sa sentence, songez-vous. Les nouveaux venus se rapprochent de vous, ce qui vous permet de mieux les distinguer. Les cavaliers sont apparemment des samourais, mais vous ne distinguez aucun fanion permettant d'identifier leur clan. Le petit homme, quant à lui, est affublé comme un moine. Vous vous tendez quelque peu car la superstition veut qu'approcher un condamné à mort porte malheur.

Vous pouvez :

Contourner la troupe pour ne pas la croiser, au **47**.

Faire trotter votre cheval droit vers la troupe, au **55**.

## 2

Vous portez la main à votre sabre en arquant vos jambes, prêt au combat.

– Très bien, allons droit au but, fait le jeune homme avec arrogance.

Sur ces mots, il s'apprête à saisir son propre katana alors qu'il s'approche lentement de vous, surveillant le moindre de vos gestes. La tension est à son comble, quand soudain...

Si vous maîtrisez le Iaïjutsu, vous dégainez votre sabre en même temps que votre adversaire qui est lui aussi un adepte de cette technique. Vos lames s'entrechoquent sans causer de blessure à l'un comme à l'autre. Continuez le combat normalement.

Si vous ne possédez pas le Iaïjutsu, le ronin dégaine son katana trop vite pour vous et vous taillade méchamment l'épaule. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Grimaçant de douleur, vous ripostez d'un coup de sabre rageur (continuez aussi le combat normalement).

RONIN SANS HONNEUR            HABILETE 9            ENDURANCE 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **5**.

### 3

Le projectile est dévié par la lame de votre katana que vous avez dégainé à la vitesse de l'éclair. Il se plante dans le tronc d'un arbre avec un bruit de métal sonore. C'est un shuriken à quatre branches ! Puis, un étrange humanoïde vêtu de haillons surgit des frondaisons d'où vient de jaillir le projectile. C'est un bossu, au faciès mi-homme mi-batracien, affublé de longues jambes et de longs bras anormalement squelettiques. Rendez-vous au **4**.

### 4

Vous savez que les personnes souffrant de difformités particulières sont marginalisées dans tout le royaume du Tochimín, car on les considère comme marqués par la magie du Chaos. Mais certaines d'entre elles développent des capacités hors du commun, et sont parfois enrôlés par des gens peu scrupuleux... Comme les clans ninjas par exemple. Une lueur de meurtre dans les yeux, le bossu se rue sur vous en brandissant un grand bâton ferré. Combattez-le !

NINJA DIFFORME

HABILETE 7      ENDURANCE 8

Après le premier assaut, la créature fait un bond gigantesque de quatre mètres en arrière, se ramassant comme un crapaud. Le voilà ainsi hors de votre portée. Rendez-vous au **24**.

### 5

Votre dernier coup de sabre a raison du ronin qui vacille et tombe à vos pieds. Une expression de surprise est figée sur son visage juvénile : il a compris trop tard être tombé sur plus fort que lui. Après ce duel intense, vous laissez votre cœur reprendre un rythme normal.

Vous pouvez maintenant :

Souffler un peu en vous réchauffant près du feu, au **16**.

Fouiller le corps du ronin, au **10**.

Inspecter la salle, au **14**.

Quitter ce lieu pour choisir une autre destination, au **30**.

### 6

Vous pénétrez dans ce qui doit être l'entrepôt du village. Des piles de caisses de denrées diverses sont face à vous. Deux allées sillonnent entre les rangées de caisses empilées qui culminent jusqu'au plafond. C'est alors que vous entendez un bruit écoeurant de mastication provenir du fond de l'allée à votre gauche. Quelqu'un serait-il en train de servir dans les réserves ? Vous avancez vers le bruit avec prudence. Au détour de la rangée, vous voyez une femme hideuse autant qu'hirsute, ses jambes et ses bras affreusement maigres et longs, assise sur le cadavre d'un villageois. Alors qu'elle était en train d'engloutir une tranche de viande séchée, elle se retourne subitement vers vous. Vous croisez son regard de démente alors qu'elle crache le morceau de nourriture qui pendait de sa bouche... Puis elle pousse un hurlement de rage en attrapant un bâton ferré posé non loin et se jette sur vous ! Vous lui jetez un coup de pied dans l'abdomen pour la repousser, afin de pouvoir dégainer votre wakizashi. En effet, l'endroit est trop exigü pour utiliser votre katana.

NINJA DIFFORME

HABILETE 8      ENDURANCE 6



Si vous êtes vainqueur, vous pouvez vous montrer opportuniste en emportant l'équivalent d'un repas en viande séchée. La ninja ne possédant rien de notable sur elle. Par contre, vous repérez dans un recoin de la salle un arc de chasse et deux flèches en bois de saule (vous pouvez emporter ce que vous souhaitez). Revenez ensuite au **5** pour faire un autre choix.

### 7

Vous vous déportez en pivotant sur vous-même. Lancez deux dés. Si vous ne possédez pas le Karumijutsu, ajoutez 2 au résultat. Si vous obtenez un score inférieur ou égal à votre HABILETE, allez au **12**. Sinon, allez au **17**.

### 8

Vous ne trouvez rien de vraiment intéressant. Soudain, vous entendez du métal racler le sol derrière vous. Vous vous retournez, mais trop tard, un kusarigama (hache à bec de faucon) vient d'être planté dans votre cuisse gauche ! Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. C'est l'un des cadavres de ninja qui s'est relevé, un kusarigama dans chaque main. Sa peau couleur de craie, se fond avec sa tenue blanche. Quant à ses yeux vides, ils brillent d'un éclat jaune surnaturel. Sans un mot, le revenant se rue sur vous ! Combattez-le ! Vous devez utiliser votre wakizashi à cause de l'exiguïté des lieux.

NINJA REVENANT                      HABILETE 6                      ENDURANCE 6

Si vous réduisez son ENDURANCE à zéro, cela veut dire que vous êtes parvenu à le décapiter, le terrassant pour de bon. Rendez-vous au **58**.

### 9

Les portes à double battant du bâtiment sont entrouvertes. Aux aguets, vous vous glissez entre les battants. Vous voilà dans une grande salle plongée en partie dans la pénombre. Mais, un imposant brasero illumine le centre de la salle de ses flammes crépitantes. Un jeune homme, les cheveux teints en roux et vêtu d'un kimono élimé, vient de raviver le feu avec un soufflet qu'il dépose à terre. Un katana, reposant dans un fourreau de bois laqué, est glissé dans une lanière ceinte à sa taille. L'air quelque peu narquois, il vous fait un bref salut de la tête et déclare :

– Salutations. Rapprochez-vous du feu pour profiter de la chaleur, je vous en prie.

Vous pouvez :

Accepter son invitation, au **13**.

Vous mettre en position de combat, au **2**.

### 10

Si vous n'avez pas de katana, vous pouvez vous emparer de celui de votre adversaire défait. De sous le kimono ensanglanté du ronin, vous tirez une lettre. C'est un ordre d'assassinat concernant le Ô-Senseï Toshiro Watanabe, votre mentor. Aussi invraisemblable que cela puisse paraître, il a été émis par le clan ninja des Toga, dit le clan de l'Araignée. Pourquoi ces ninjas chercheraient-ils à éliminer le grand maître Watanabe ? D'habitude, les ninjas entrent au service d'un daymio (seigneur), mais à votre connaissance, le Ô-Senseï n'a pas d'ennemis parmi les membres de la noblesse. De plus, votre mentor était respecté dans tout le Tochimim

pour sa conduite honorable et sa vie exemplaire. Aussi, vous faites le serment de découvrir la vérité sur cette histoire. Enfin, il convient de renseigner votre Shogun sur le sort des habitants du village. Vous pouvez maintenant revenir au **5** pour faire un autre choix.

### 11

Vous saisissez votre sabre avec une rapidité fulgurante... Mais cela suffira-t-il ? Lancez deux dés. Si vous ne possédez pas la technique du Iaïjutsu, ajoutez 2 au résultat. Si le score obtenu est inférieur ou égal à votre HABILETE, allez au **3**. S'il est supérieur, allez au **17**.

### 12

Le projectile frôle votre thorax sans vous atteindre et se plante dans le tronc d'un arbre. C'est un shuriken à quatre branches ! Puis, un étrange humanoïde vêtu de haillons surgit des frondaisons d'où vient de jaillir le projectile. C'est un bossu, au faciès mi-homme mi-batracien, affublé de longues jambes et de longs bras anormalement squelettiques. Rendez-vous au **4**.

### 13

Vous vous rapprochez du feu en tendant vos mains, mais dès que vous arrivez à sa portée, le jeune homme dégaine son sabre à la vitesse de l'éclair. Il vous assène un terrible coup de taille à l'épaule. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Tentez votre *Chance*. Si vous êtes Chanceux, la blessure n'a pas d'autre conséquence. Si vous êtes Malchanceux, vous perdez également 1 point d'HABILETE car l'articulation de votre bras a été gravement atteinte. Grimaçant de douleur, vous saisissez votre arme pour défendre chèrement votre vie. Affrontez ce ronin sans honneur.

RONIN SANS HONNEUR            HABILETE    9            ENDURANCE    6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **5**.

### 14

Le bâtiment est divisé en deux parties : la salle communale, où vous vous trouvez présentement, et l'autre partie séparée par une grande cloison aussi en bois et munie d'une porte coulissante. Vous faites le tour de la salle communale plongée dans la pénombre et vous ne trouvez rien de remarquable.

Vous pouvez :

Ouvrir la porte coulissante pour visiter la seconde partie de la bâtisse, au **6**.

Faire un autre choix en revenant au **5**.

### 15

Vous ne trouvez rien de vraiment intéressant. Soudain, vous entendez du métal racler le sol derrière vous. Vous vous retournez alors pour voir l'un des cadavres de ninja se relever avec lenteur, un kusarigama (hache à bec de faucon) dans chaque main. Sa peau est devenue couleur de craie, se fondant avec sa tenue blanche. Quant à ses yeux vides, ils brillent d'un éclat jaune surnaturel. Sans un mot, le revenant se rue sur vous ! Combattez-le ! Vous devez utiliser votre wakizashi à cause de l'exiguïté des lieux.

Si vous réduisez son ENDURANCE à zéro, cela veut dire que vous êtes parvenu à le décapiter, le terrassant pour de bon. Rendez-vous au **58**.

### 16

Vous profitez quelques instants de la chaleur agréable du feu. Inscrivez le mot « Réchauffé » sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous pouvez maintenant revenir au **5** pour faire un autre choix.

### 17

Vous n'êtes pas assez rapide. Le projectile particulièrement tranchant se plante dans votre thorax, et ce malgré votre armure. C'est un shuriken à quatre branches ! Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Puis, un étrange humanoïde vêtu de haillons surgit des frondaisons d'où vient de jaillir le projectile. C'est un bossu, au faciès mi-homme mi-batracien, affublé de longues jambes et de longs bras anormalement squelettiques. Rendez-vous au **4**.

### 18

Vous continuez à progresser dans l'allée principale du village. Celui-ci ne compte qu'une vingtaine de modestes masures. Deux bâtiments imposants retiennent votre attention : ce qui doit être une salle communale, et une herboristerie. Vous décidez d'explorer ces différents lieux. *Prenez en compte ceci : dès que vous aurez visité un lieu (par exemple, les masures des villageois, ou encore la salle communale, etc...), Vous ne pourrez plus y revenir.* En effet, vous êtes pressé par le temps car la journée est bien avancée. Le soleil ne va pas tarder à se coucher, il fait froid, très froid, et il va vous falloir trouver un abri pour la nuit.

Vous pouvez :

Vous diriger vers la salle communale, au **9**.

Gagner l'herboristerie, au **25**.

Inspecter les masures des villageois, au **31**.

Faire un autre choix de destination, au **30**.

### 19

Vous regardez sur les étagères les pots et bocaux qui pourraient vous servir. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, allez au **15**. Si vous êtes Malchanceux, allez au **8**.

### 20

Vous préférez continuer votre chemin. Votre mentor a besoin de votre aide et c'est une affaire personnelle qui n'attend pas. Soucieux d'atteindre votre but, vous galopez à bonne allure vers la montagne accueillant le village des Trois Temples. Quelques heures plus tard, alors que le soleil se couche, vous êtes soulagé d'atteindre le pied de la montagne, cernée par des bois clairsemés. Mettant votre cheval au pas, vous vous enfoncez sous les frondaisons saupoudrées de neige. Les bois vous paraissent bien silencieux, ce qui, même à cette époque de l'année, est très inhabituel.

Bientôt, après que la nuit soit tombée et que le froid hivernal ait resserré son étouffement glacé, vous apercevez un petit temple aux murs blancs bâti dans une clairière. Grelottant, vous décidez de vous y installer pour la nuit, puisque les lieux sacrés sont réputés protéger des maléfices, si ce

n'est du froid. Vous attachez votre cheval à un arbre proche du temple, et vous dressez votre bivouac à l'intérieur de ce dernier. Comme il s'y trouve un brasero, vous partez à la recherche de petit bois dans les environs. Un peu plus tard, vous voilà revenu dans le temple. Après de longs efforts, vous parvenez à faire naître un feu salvateur dans le brasero. Effacez ensuite un repas de vos provisions pour votre dîner. Puis, allongé près du feu, vous sombrez rapidement dans le sommeil.

Peu de temps après, vous voilà en train de rêver. De cela, vous en êtes conscient. Quelque chose, ou quelqu'un vous appelle : une présence au cœur de la forêt. En esprit, vous atteignez le seuil du petit temple. Devant vous, une dizaine de lucioles tourbillonnent dans les airs. Puis, ils s'éloignent en continuant leur ballet de lumière dans les bois.

Allez-vous :

Les suivre, au **75**.

Retourner dans les méandres du sommeil, au **90**.

## 21

Les enfants hésitent un instant devant une boulette de riz que vous leur présentez, puis ils s'en emparent brusquement pour l'avaler en quelques secondes. Apparemment, ils étaient affamés. Cela paraît rassurer la jeune femme sur vos intentions, puisqu'elle baisse son arme. Rendez-vous au **45**.

## 22

Tous les ninjas gisent à vos pieds, décapités ou démembrés. Vous reprenez votre souffle. Ajoutez 1 point à votre HONNEUR pour avoir renvoyé toutes ces créatures dans les Enfers. De plus, avant de quitter les lieux, vous tombez sur un petit bocal de ginseng miraculeusement épargné par l'escarmouche. Vous pouvez l'emporter avec vous (il compte pour un objet et permet de restaurer 2 points d'ENDURANCE une fois croqué). Vous pouvez retourner fièrement au **30** pour faire un autre choix de destination.

## 23

Vous atteignez la falaise qui court sur une centaine de mètres. Elle délimite ainsi le plateau neigeux qui accueille le hameau. C'est ici qu'une rivière prenant sa source du haut de la montagne au nord-ouest du village se jette au milieu de l'escarpement. Le cours d'eau se mue en cascade d'une dizaine de mètre de large. Pour l'heure, la rivière et la cascade sont totalement gelées par le froid rude de l'hiver, formant un mur de glace abrupt jusqu'au pied de la falaise en contrebas. Cette dernière donne ensuite sur une vallée encaissée, cernée de flancs montagneux. Dans la vallée même, une forêt de sapins entoure un lac figé par le gel, de forme vaguement circulaire. Au centre de ce lac repose une pagode sans étage, faite entièrement de bois.

Vous pouvez :

Tenter de descendre la cascade gelée pour explorer la vallée (dans ce cas, vous ne pourrez plus inspecter le village et ses alentours), au **35**.

Continuer à inspecter le hameau et ses environs, au **30**.

## 24

La créature lâche un rire dément, puis déclare :

– Je suis Ozu, membre du clan Toga. Tu arrives trop tard, Senseï. Toshiro Watanabe n’a pas pu nous échapper. Nous nous doutions que tu allais venir à sa rescousse. Et il est temps pour toi de le rejoindre dans le trépas !

Il se rue à nouveau vers vous. Cette fois, vous l’affrontez jusqu’à la mort en reprenant votre combat là où vous l’avez laissé (bien sûr, vous prenez compte des points d’ENDURANCE qu’il a déjà perdus).

NINJA DIFFORME

HABILETE 7

ENDURANCE 8

Si vous êtes vainqueur, allez au **28**.

## 25

L’herboristerie devait être une belle maison, auparavant. Mais ses portes et fenêtres sont maintenant fracassées, la laissant offerte aux quatre vents de l’hiver. Arrivé au seuil de l’entrée, vous constatez qu’à l’intérieur, le mobilier a été brisé ou renversé. Mais, vous comprenez vite la raison de ce saccage. En effet, gisent çà et là les cadavres de ninjas vêtus de leurs traditionnels costumes, mais de couleur blanche ! Leurs corps sont striés de longues entailles. Nul doute qu’elles ont été faites par un sabre habilement manié. Vu le nombre d’assaillants terrassés (vous en comptez cinq), vous en déduisez que le Ô-Senseï Watanabe a choisi cette maison pour livrer son combat contre les ninjas. Comme la plupart des pièces sont occupées par de hauts meubles chargés de bocaux, les ninjas devaient être gênés par leur propre nombre. Vous souriez à cette idée, vous remémorant les conseils du Ô-Senseï en matière de tactique : il faut toujours s’efforcer de profiter des opportunités offertes par le terrain. Maintenant, que décidez-vous ?

Vous pouvez :

Chercher le Ô-Senseï dans la maison, au **34**.

Chercher sur les étagères des herbes qui pourraient vous être utiles, au **19**.

Quitter la maison et faire un nouveau choix de destination, au **30**.

## 26

Il vous faut progresser très prudemment pour réaliser la descente. Vous vous appliquez à prendre correctement appui sur la surface glacée de la cascade. Cela réclame toute votre concentration et votre énergie, tandis que le froid de plus en plus intense raidit douloureusement vos muscles. De plus, le port de votre armure même si elle est de bois ne vous facilite pas le travail. Mais, après une demi-heure d’efforts, vous parvenez au pied de la falaise, épuisé. Rendez-vous au **85**.

## 27

La jeune femme hausse les épaules.

– Cela ne me fait ni chaud ni froid, rétorque-t-elle. Si j’ai perdu la vue, c’est à cause du Shogun. Maintenant, lui et moi, nous sommes quittes. Je vis comme un ronin ; je n’ai pas de maître et cela me convient. Aussi, je ne vois pas pourquoi je vous ferai confiance.

Vous pouvez :

Continuer de lui parler en vous rapprochant subrepticement d’elle, afin de la désarmer, au **41**.

Déclarer que vous ne voulez de mal à personne et sortir un repas de votre sac pour le donner aux enfants, au **21**.

Vous prosterner devant la statue du lion en signe de respect, au **39**.

## 28

Ainsi, des ninjas, ou du moins des assassins, rôdent dans les parages ! Vous laissez derrière vous la dépouille du bossu (il ne possédait rien d'intéressant). Vous reprenez votre montée, espérant ne pas arriver trop tard pour secourir votre maître. La journée s'écoule, tandis que les arbres se font de plus en plus rares, laissant la place à un sentier bordé de hautes falaises escarpées, elles-mêmes couvertes de neige immaculée. Vous sentez rapidement qu'il fait bien plus froid à cette hauteur. Il vous faudra sans aucun doute trouver de quoi vous réchauffer à un moment ou un autre. Frissonnant, vous suivez le sentier montant toujours plus haut. Allez au **30**.

## 29

Tomo entame son récit :

– Jadis, quand le monde était encore en proie au Chaos et que le Royaume du Tochimin n'était pas encore unifié, sévissait Ikiru, le Maître des Ombres. Ce dernier s'appuyait sur une cohorte de serviteurs maléfiques qui comptait les perfides Tengus. Originaires d'un autre monde, les Tengus étaient des hommes-oiseaux corrompus par le Chaos et initiés à la plus noire des magies. En prenant une apparence humaine, ils se mêlaient aux clans des hommes, semant la discorde. Heureusement, il existait des hommes pieux : trois soheï (moines-guerriers) insensibles à la corruption, qui décelèrent les subterfuges des vils sorciers Tengus. Le premier de ces moines était fort comme un lion, le second était prompt comme la grue, et le troisième était un homme sage, adepte de la magie blanche, dont le symbole était le lotus. Ils terrassèrent un à un les hommes-oiseaux porteurs de malheur à travers le royaume. Et bientôt, il ne resta plus qu'un seul Tengu ; le plus puissant d'entre tous. Ce dernier se réfugia au sommet de cette montagne, poursuivi par les trois moines qui le retrouvèrent peu après. Un terrible combat s'ensuivit. Le Tengu déchaîna toute sa noire sorcellerie contre les moines armés de leur courage et de leur foi. Finalement, les trois religieux, au prix de leur propre vie, vinrent à bout du Tengu. Cependant, l'exorcisme usité se révéla incomplet : l'esprit corrompu de l'homme-oiseau demeura entre le monde des vivants et celui des Enfers, dont le passage est démarqué par un torii noir d'ébène. Depuis des siècles, le Tengu est resté emprisonné au sommet de la montagne, clamant sa vengeance dans les plaintes du vent. Aussi, dans le monde des mortels, trois temples furent édifiés en souvenir des trois moines pieux. Et cela aurait pu demeurer ainsi. Mais un étranger empli de rancœur et ses séides se sont laissés corrompre par l'esprit maléfique du Tengu et l'ont libéré. Pour retrouver l'auteur de cette infamie, tu devras entrer dans le Sanctuaire des Kamis, autrement dit le Monde des Esprits Divins.

Rendez-vous au **49**.

## 30

Vous êtes glacé jusqu'aux os lorsque vous atteignez le plateau neigeux au milieu duquel est niché le petit village des Trois Temples. Vous franchissez les dernières dizaines de mètres qui

vous séparent du hameau sans voir âme qui vive. Il y règne d'ailleurs un silence de mort, là aussi. Et nulles traces d'habitants. Perplexe, vous empruntez l'allée principale, mais vous ne décelez aucune activité. Pas de berger avec son troupeau, pas de forgeron à son atelier. Le hameau paraît désert.

Vous pouvez :

Inspecter les masures aux toits de chaume des villageois, au **18**.

Gagner le bord de la falaise qui délimite le plateau neigeux, au sud-ouest du village, au **23**.

Vous diriger vers l'est, là où une douzaine de corbeaux tournoient dans les airs, à cinq cents mètres du hameau, au **38**.

### 31

Au-dessus de vous, dans le ciel d'un bleu limpide, des corbeaux se sont mis à tourner en croissant. En vous demandant si c'est un présage, vous progressez parmi les petites maisons des villageois, mais vous ne croisez personne. Vous constatez que les portes des maisons ont été enfoncées. Une traînée de sang séché se prolonge nettement à partir de l'une des entrées.

Vous pouvez :

Explorer la maison avec la traînée de sang, au **40**.

Revenir sur vos pas, au **18**.

### 32

La neige recouvre partiellement le temple aux murs blancs, ce qui le rend difficile à repérer. Néanmoins, en vous rapprochant, vous remarquez qu'une tête de lion majestueuse est sculptée sur le fronton de l'entrée. Vous pénétrez dans l'édifice, aux aguets. La grande salle de prière, d'une dizaine de mètres de côté, est occupée. Il s'y trouve une quinzaine de villageois, dont un jeune garçon et une jeune fille d'environ douze ans. Tous tentent de se réchauffer, serrés les uns contre les autres. Une femme d'une trentaine d'années, vêtue d'un kimono blanc cassé, se tient à leurs côtés. Un bandage beige enserre sa tête, masquant ses yeux, et elle s'appuie sur un naginata (hallebarde). Derrière eux est érigée sur un socle de marbre blanc la plus belle statue de lion que vous ayez jamais vue.

Vous êtes à peine entré dans la salle que la jeune femme bondit sur ses pieds pour vous faire face. Sur la défensive, elle brandit son naginata en combattante aguerrie, et malgré son apparente cécité. Quant aux enfants et aux autres villageois, ils ont l'air terrifiés par votre apparition.

Allez-vous :

Vous présenter en tant que Senseï du Shogun et ordonner à la jeune femme de baisser son arme, au **27**.

Vous rapprocher subrepticement de la jeune femme, en vous présentant comme Senseï du Shogun, afin de la désarmer par la suite, au **41**.

Déclarer que vous ne voulez de mal à personne et sortir un repas de votre sac pour le donner aux enfants, au **21**.

Vous prosterner devant la statue du lion en signe de respect, au **39**.

### 33

Posant un genou à terre, vous fouillez méticuleusement le corps. Le pauvre bougre devait être l'herboriste du village car une besace à herbes pend à sa ceinture. Son contenu se compose d'une racine de ginseng qui permet de récupérer 2 points d'ENDURANCE si vous la mangez (elle compte pour un objet), et d'un gros paquet brun rempli de sel cristallin (il y en a encore l'équivalent de 2 poignées ; il compte pour un objet si vous l'emportez). C'est ce sel qui a servi à tracer le cercle sur le sol. Manifestement, l'herboriste s'est servi du cercle comme d'une protection, puis a tenté d'en sortir. Malheureusement, on l'attendait à l'extérieur. Le sel s'est maintenant éparpillé sur les lattes du plancher.

Vous pouvez :

Extirper le parchemin de la main du mort, au **48**.

Faire un autre choix, au **40**.

### 34

Vous inspectez les pièces une à une, en avançant parmi les cadavres ensanglantés des ninjas. Cela vous rend fier que votre mentor ait fait mordre la poussière à autant d'adversaires. Mais il n'y a nulle trace du Ô-Senseï. Ce n'est pas ici que vous le trouverez, apparemment.

Vous en étiez à ces pensées quand vous entendez du métal racler le sol derrière vous. Vous vous retournez alors pour voir l'un des cadavres se relever avec lenteur, un kusarigama (hache à bec de faucon) dans chaque main. Sa peau est devenue couleur de craie, se fondant avec sa tenue blanche. Quant à ses yeux vides, ils brillent d'un éclat jaune surnaturel. Sans un mot, le revenant se rue sur vous ! Combattez-le ! Vous devez utiliser votre wakizashi à cause de l'exiguïté des lieux.

NINJA REVENANT

HABILETE 6

ENDURANCE 6

Si vous réduisez son ENDURANCE à zéro, cela veut dire que vous êtes parvenu à le décapiter, le terrassant pour de bon. Rendez-vous au **58**.

### 35

Arpenter une cascade gelée peut s'avérer fort périlleux. Vous entamez néanmoins votre descente en prenant soin de ne pas dérapier. Le vent glacé qui balaie la falaise souffle impitoyablement sur vous, flagellant vos mains et votre visage. Vous perdez seulement 1 point d'ENDURANCE si vous avez le mot « Réchauffé » inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*. Sinon, vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Lancez deux dés. Si vous avez en votre possession une paire de kusarigama pouvant vous servir de piolets, ôtez 2 au résultat. Dans le cas contraire, ajoutez 2 au résultat. Si le score final est inférieur ou égal à votre ENDURANCE actuelle, allez au **26**. S'il est supérieur, allez au **66**.

### 36

En vous rapprochant du torii noir, vous vous sentez de plus en plus mal à l'aise tandis que des vibrations désagréables bourdonnent de plus en plus fort à vos oreilles. Quelque chose de surnaturel et de terriblement dangereux se dégage du portail. Vous vous rappelez à cet instant que les torii sont parfois considérés comme des passages vers d'autres mondes.



Allez-vous :

Quitter cet endroit macabre pour faire un autre choix de destination, au **38** ?

Franchir le torii noir malgré tout, au **79** ?

### 37

Vous faites un pas dans le cercle en sentant vos poils se hérissier sur votre nuque. Avez-vous « la Soif de Sang » ? Si oui, allez au **44**. Sinon, allez au **33**.

### 38

Vous gagnez l'orée du village à l'est. Vos bottes crissent sur la neige drue de l'hiver. Quelques instants plus tard, vous apercevez en retrait sur votre gauche un bâtiment de pierre blanche qui se fond presque avec son environnement. Ce doit être un temple, vu son toit en pagode.

Vous pouvez :

Explorer cet édifice, au **32**.

Continuer vers le lieu de convergence des corbeaux, au **43**.

Rebrousser chemin pour choisir une autre destination, au **30**.

### 39

Vous gagnez le pied de la statue et vous vous inclinez respectueusement devant elle. Soudain, des rayons du soleil filtrant à travers une fenêtre du temple gagnent en intensité pour se poser sur vous. Vous sentez intuitivement que l'Esprit du Lion vous offre sa bénédiction. Votre fatigue et vos blessures s'estompent : vous récupérez 3 points d'ENDURANCE. Puis, le rayonnement du soleil s'évanouit comme il est venu. En vous retournant vers les villageois, vous constatez qu'ils sont tous restés bouche bée devant ce prodige.

– J'ai senti un pouvoir provenir de la statue, déclare la jeune femme aveugle. Vous avez la bénédiction de l'Esprit du Lion. Cela prouve que vous êtes honorable.

Rendez-vous au **45**.

### 40

Vous vous engagez dans la petite maison. Les maigres possessions des propriétaires ont été vandalisées, au vu des débris épars qui jonchent le sol. Dans la pièce principale, le corps d'un homme âgé, au kimono déchiré, gît sur le ventre. Son visage, qui reflète une expression d'horreur, porte les marques de nombreuses griffures. Il tient dans sa main gauche crispée un antique kanji (parchemin) craquelé. Chose curieuse, son corps gît à l'intérieur d'un cercle tracé avec ce qui paraît être du sel, à l'exception de sa tête. Au dehors, les croassements des corbeaux s'intensifient.

Allez-vous :

Entrer dans le cercle pour fouiller le corps, au **37**.

Quitter la maison et revenir à l'orée du village, au **52**.

Tenter d'extirper le parchemin de la main du mort sans rentrer dans le cercle, au **48**.

### 41

La jeune femme a l'ouïe fine et a compris votre manœuvre. Aussitôt, elle brandit son naginata et passe à l'attaque. Vous dégainez votre sabre et s'ensuit avec elle des passes d'armes

dignes des meilleurs maîtres. En effet, votre adversaire se révèle aussi talentueuse que vous. Vous êtes si absorbé par le combat que vous ne voyez pas le jeune garçon s'approcher furtivement pour vous faire un croche-pied à l'aide d'une bûche. Vous perdez l'équilibre un court instant, et la jeune femme en profite pour ficher par un défaut de votre armure sa lame de naginata dans votre gorge. Vous mourrez sur le coup. Votre aventure se termine ici.



## 42

Vous vous mettez dos à une étagère, prêt à faire face aux quatre ninjas. Ils ne pourront vous attaquer que deux par deux à cause de l'étroitesse des lieux. Utilisez *la règle de Combat contre plus d'un adversaire*.

### HABILETE    ENDURANCE

Premier NINJA REVENANT	6	6
Deuxième NINJA REVENANT	6	6
Troisième NINJA REVENANT	6	6
Quatrième NINJA REVENANT	6	6

Vous enchaînez les coups de wakizashi à mesure que s'avancent sur vous les ninjas morts-vivants. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **22**.

## 43

Vous approchez du point de convergence des corbeaux. C'est une petite colline tapissée de neige que vous gravissez ensuite sans peine. Arrivé à son sommet, vous découvrez une crevasse circulaire remplie des cadavres de villageois. C'est un charnier ! La neige recouvre partiellement les corps, conservés par le froid extrême, mais un grand nombre de ces pauvres gens ont eu la gorge tranchée. Il est possible que ces victimes aient été exécutées sur place, puis jetées dans la fosse. Ces pauvres gens doivent être morts depuis un ou deux jours, estimez-vous. Mais ce massacre aurait été perpétré pour quelle raison ? En levant les yeux, vous apercevez de l'autre côté de la crevasse un torii (portail) noir comme le charbon qui contraste avec la blancheur de la neige.

Vous pouvez :

Longer le bord de l'horrible charnier pour aller inspecter le torri noir, au **36**.

Quitter cet endroit macabre pour faire un autre choix de destination, au **30**.

#### 44

Brusquement, vous êtes pris de spasmes violents qui vous font hoqueter de douleur et tomber à genoux. Votre corps se cabre violemment. Vous sentez le démon vaporeux être expulsé par votre bouche et disparaître instantanément. Le cercle a agi comme un exorcisme, en renvoyant le démon dans son monde infernal (vous perdez l'avantage qu'il vous procurait). Cette expérience brutale vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Encore étourdi, vous reprenez votre souffle en vous redressant avec peine. Rendez-vous au **33** pour fouiller le corps.

#### 45

La jeune femme se présente à vous. Elle se nomme Minami, et vit sur les routes en protégeant les riches voyageurs des brigands. Quelle femme singulière ! Pensez-vous en l'observant, fasciné. Maintenant plus confiante, Minami explique que les villageois présents se rendaient au temple du Lion (l'endroit où vous vous trouvez) pour faire une offrande, quand le village a été attaqué. Les assaillants étaient des ninjas vêtus de blanc, accompagnés d'un ronin. Peu de temps avant, Minami venait elle-même d'arriver au temple du Lion pour méditer. Comme les villageois se sont ensuite réfugiés dans cet édifice religieux, elle a décidé de le défendre et d'en garder l'accès. Elle a ainsi protégé ces innocents en même temps que ce lieu sacré. Mais curieusement, les ninjas n'ont jamais osé pénétrer dans le temple. Les villageois pensent qu'ils sont maudits et qu'ils ne peuvent fouler un endroit consacré.

Vous déclarez à Minami et aux paysans qu'il est préférable de rester à l'abri dans le temple car la nuit ne va pas tarder à tomber. Vous viendrez les chercher plus tard. La jeune femme est d'accord : elle protégera les villageois jusqu'à votre retour. Après un bref salut, vous retournez au dehors pour partir à la recherche de votre maître. Rendez-vous au **38** pour faire un autre choix.

#### 46

L'un des gardes fait chauffer au rouge un tanto (couteau) sur un brasero. Vous allez mutiler une femme altruiste sur ordre du shogun. Certes, vous lui obéissez en démontrant votre loyauté, mais les Kamis maudissent votre manque de compassion. Vous perdez 1 point d'HONNEUR. Tout devient flou et vous sentez votre conscience refluer vers les méandres du sommeil. Rendez-vous au **54**.

#### 47

Vous contournez la procession. Voilà un criminel qui ne sévira plus. Rendez-vous au **20**.

#### 48

Vous tirez le parchemin de la main du mort et en faites la lecture. Il y a écrit une prière porte-bonheur adressée aux Kamis. Vous gagnez 2 points de CHANCE. Revenez au **40** pour faire un autre choix.

#### 49

Etes-vous entré dans le temple du Lion ? Si oui, allez au **50**. Sinon, allez au **52**.

Tomo vous explique que le village des Trois Temples est un sanctuaire sacré, un passage vers le monde des Esprits Divins : les Kamis. Celui qui est invité dans ce sanctuaire continue d'arpenter le monde tangible des vivants. En même temps, il peut agir dans le monde des Esprits Divins, comme converser avec eux par exemple. Pour les plus honorables des mortels, des visions peuvent leur être offertes pour une meilleure compréhension de leur destinée. Aussi, un rituel est nécessaire afin d'être invité par les Kamis dans leur monde. S'il n'est pas accompli, l'intrus peut subir de terribles malédictions.

Pendant le récit du prêtre, le soleil a fini de se coucher à l'horizon. Tomo vous invite à prendre une bonne nuit de sommeil avant de rencontrer les Esprits Divins. Vous acquiescez : cela vous semble de bon conseil. Tandis que vous restez silencieux, le regard rivé sur la dépouille de votre mentor, Tomo fait chauffer une petite marmite au-dessus d'un brasero. Bientôt, l'odeur agréable d'une soupe de légumes vient caresser vos narines.

Vous vous rappelez alors Minami, la jeune femme au naginata et les villageois que vous avez rencontré au Temple du Lion. Sans provisions, il se pourrait bien qu'ils soient affamés à cette heure. Et quels dangers pourraient les guetter au cœur de la nuit ? Vous faites part de vos pensées à Tomo. Celui-ci vous sourit chaleureusement et déclare :

– Cela me fait chaud au cœur de voir un esprit compatissant comme le tien, même si en tant que samouraï, tu dois être endurci. Les villageois sont habitués à la rudesse de la vie ; ils pourront tenir sans manger jusqu'à demain matin. De plus, j'ai l'intuition que la jeune guerrière veillera sur eux comme une lionne sur ses petits. En outre, l'Esprit du Lion les protégera des maléfices. Quand le jour sera levé, j'enverrai un ami prendre de leurs nouvelles. En attendant, repose-toi, car demain, une grande épreuve t'attend.

Rendez-vous au **51**.

Vous vous étendez près du feu, et épuisé vous vous endormez instantanément. Puis, vous vous éveillez – mais est-ce vraiment un éveil ? – sur une colline herbue surplombant une vallée où se prépare une grande bataille. Il fait nuit ; la lune est pleine et l'on y voit comme s'il faisait jour. Devant vous sont déployés des centaines de samouraï stoïques portant l'étendard du Shogun. En face, sur l'autre versant, une horde dépenaillée de Shikomes et d'autres créatures bestiales poussent des hurlements gutturaux, prêts à se jeter dans la bataille.

Vous entendez le froissement de l'herbe derrière vous et vous vous retournez. C'est votre Shogun qui s'approche de vous, de dix ans plus jeune. Il est revêtu de son armure de guerre complète et escorté de sa garde d'honneur. Il est visiblement très contrarié et peine à dissimuler sa fureur. Là-dessus, il s'adresse à vous comme si vous étiez le Ô-Senseï, votre mentor :

– Senseï Watanabe, l'un de mes chefs d'unité s'est montré déloyal envers moi ! Je vous charge de lui infliger une punition exemplaire.

Sur ces mots, deux gardes traînent une jeune femme à votre hauteur. Si vous avez visité le temple du Lion, vous reconnaissez instantanément Minami. Celle-ci paraît elle aussi de dix ans plus jeune.

Aussi, pourquoi le Shogun vous appelle-t-il Senseï Watanabe ? Oui, bien sûr, vous revivez un événement du passé à la place de votre mentor !

– Minami a osé désobéir à mes ordres ! rugit le Shogun. Au lieu de protéger le flanc droit de mon armée avec ses nonnes-guerrières, elle s’est entêtée à défendre ce village plus à l’est ! Je lui avais pourtant dit de tenir ses positions ! Qui sait ce qui aurait pu se passer si nos ennemis avaient profité de la brèche ?

– Shogun, fait Minami tête basse. J’ai fait ce qui était juste. Ses villageois ne méritaient pas d’être abandonnés.

– Silence, insolente ! s’époumone le Shogun. Tout ceci n’est que sensiblerie de femme ! Tu n’en fais qu’à ta tête et tu nous mets en danger par la même occasion ! Seules la discipline et l’unité nous permettront de vaincre nos ennemis supérieurs en nombre ! Je ne tolérerai aucun écart de conduite, il en va de notre victoire ! C’est pourquoi tu subiras un châtement exemplaire !

Minami s’affaisse, résignée et défaite. Le Shogun se tourne vers vous.

– Senseï, que ses yeux soient brûlés jusqu’elle perde la vue ! Telle est ma sentence ! La sanction doit être exécutée devant les troupes en guise d’exemple. Ainsi a parlé votre Shogun !

Ce dernier, inflexible, attend que son ordre soit suivi.

Allez-vous :

Obéir à votre Shogun et exécuter la sentence, au **46**.

Refuser en prétextant que Minami ne mérite pas un tel châtement, au **57**.

## 52

Vous sortez de la maison quand vous entendez à nouveau les croassements des corbeaux vous serinant les oreilles. Vous haussez la tête vers le ciel : les oiseaux ont baissé d’altitude, rasant maintenant les toits de chaume des masures. Soudain, l’un des corbeaux fond sur vous, toutes griffes dehors, vous dardant de ses yeux jaunes. Son envergure des plus inhabituelles dépasse celle d’un aigle !

Vous avez le temps de tirer une flèche sur lui si vous possédez le Kyujutsu. Dans ce cas, lancez deux dés. Si le résultat est strictement inférieur à votre HABILETE, vous le touchez. Déduisez les points d’ENDURANCE correspondant à votre flèche.

Dans tous les cas, vous le combattez ensuite sabre en main.

CORBEAU DES OMBRES                      HABILETE    7                      ENDURANCE    4

Si vous êtes vainqueur, un autre corbeau au-dessus de votre tête croasse :

– Maudit, maudit !

Puis, il s’éloigne à tire d’ailes. L’influence néfaste de ce corbeau des ombres vous fait perdre 1 point de CHANCE, sauf si vous possédez le Kyujutsu. Dans ce cas, dès que vous faites mine de sortir une flèche de votre carquois, le corbeau s’éloigne craintivement avant d’avoir pu vous maudire. C’est toujours résolu que vous poursuivez votre exploration. Rendez-vous au **18** pour faire un autre choix.

## 53

Vous hâtez le pas, désireux de rejoindre le village avant la tombée de la nuit. La piste qui s’enfonce dans les bois blanchis de givre se révèle vite pentue, mais associé à l’air vivifiant de la montagne, l’exercice d’une bonne marche vous fait le plus grand bien. Cependant, vous

réalisez que la forêt est toujours étrangement silencieuse depuis votre départ de l'oratoire. Quel endroit bizarre, songez-vous quelque peu tendu. Peu après, le sentier s'étrécit et il vous vient la sensation d'être observé. Vous vous arrêtez et jetez un coup d'œil aux alentours. Parmi les arbres et les buissons voilés de brumes, vous ne distinguez rien de particulier, jusqu'à ce que... Un petit projectile de métal, surgissant d'un buisson, fend l'air vers votre cœur !

Allez-vous l'esquiver, au **7** ? Ou tentez-vous de le parer en dégainant votre sabre, au **11** ?

#### 54

Vous vous réveillez après une nuit de sommeil réparateur (vous récupérez 1 point ENDURANCE, et 1 point d'HABILETE si vous en avez perdu). Tomo vous tend une bassine d'eau froide mais vivifiante pour faire vos ablutions. Quand vous êtes prêt, vous attrapez vos affaires et vous suivez le prêtre jusqu'au dehors. Vous marchez à nouveau dans ses pas pour traverser le lac gelé sans encombre, et vous vous retrouvez sur la berge. Puis, Tomo vous fait prendre un petit sentier qui s'enfonce dans la forêt, sous les rayons dorés du soleil levant.

Enfin, il s'arrête à proximité d'un grand torii peint en rouge et qui fait face au lac.

– C'est ici que je te laisse, vous dit-il. Car tu dois pénétrer seul dans le Sanctuaire. Que les Kamis te soient favorables.

Vous remerciez Tomo, puis vous vous avancez sous le torii. Rendez-vous au **63**.

#### 55

Vous parvenez à hauteur du groupe. Le petit homme attaché lève la tête dans votre direction, car il a sûrement entendu le pas de votre monture.

– Au secours ! s'écrie-t-il à votre adresse. Aidez-moi, ces bandits de grand chemin veulent me tuer !

– Ne faites pas attention, vous dit l'un des cavaliers. Ce criminel ment comme il respire.

– Je vous jure que je suis innocent ! glapit le petit homme. Ces ruffians ont volé les affaires de nobles samouraïs ! Sauvez-moi, seigneur !

– Silence ! Ordonne sèchement le cavalier qui tient la corde.

Vous vous arrêtez un instant, considérant le petit homme à la défroque de moine, puis les trois cavaliers. En toisant ces derniers de plus près, vous esquissez une moue de dégoût devant leurs cheveux sales, leurs étoffes de piètre qualité, et leurs armures fendues et empoussiérées. Que voilà une allure des plus indécentes pour des membres de votre caste. Même au sein des plaines des sentences, un samouraï cherche toujours à rester propre et présentable. Il en va de son honneur.

Allez-vous :

Feindre de vous éloigner, puis attaquer par surprise les trois cavaliers, au **60**.

Ignorer les suppliques du prisonnier, et reprendre votre chemin, au **20**.

#### 56

L'apparition fonce sur vous et s'engouffre dans vos narines et votre bouche à une vitesse folle. Cet oni destructeur va décupler votre « Soif de Sang » (notez ce terme sur votre Feuille d'Aventure). Vous pouvez augmenter votre HABILITE de 2 points lors des combats.

Cependant, vous vous détournez aussi des Kamis bienveillants du Tochimim : ôtez 1 point à votre Honneur. Comme vous n'avez plus rien à faire ici, vous faites demi-tour, au **65**.

### 57

Le Shogun écarquille les yeux de stupeur devant votre refus, tandis que vous vous inclinez respectueusement devant lui.

– Vous êtes mon Shogun, lui dites-vous. Mais je ne peux me résoudre à appliquer une sentence aussi cruelle.

Vous désobéissez ainsi au Shogun, mais les Kamis louent votre compassion et votre sens de la justice. Vous gagnez 1 point d'HONNEUR. Tout devient flou et vous sentez votre conscience refluer vers les méandres du sommeil. Rendez-vous au **54**.

### 58

Vous pouvez emporter la paire de kusarigama du ninja si vous le souhaitez (ils comptent pour deux objets). Soudain, quatre autres cadavres de ninjas s'animent et se relèvent dans un silence funèbre. Puis ils brandissent leurs armes pour se jeter sur vous !

Vous pouvez :

Prendre la fuite en sautant par une fenêtre, au **68**.

Affronter tous les ninjas, en espérant réitérer l'exploit de votre mentor, au **42**.

### 59

Plein d'appréhension, vous franchissez lentement le portail gris. Et soudain le paysage se transforme radicalement ! Vous voilà sur le faite d'un immense volcan dont vous entendez le cœur ronfler dangereusement. Partout, ce n'est que roches noires aux formes torturées. Devant vous, un désert de basalte s'étend à perte de vue. Des hurlements stridents venus de nulle part agressent vos tympans. Vous vous mettez à suffoquer car l'air est empreint de soufre (vous perdez 1 point d'ENDURANCE). Soudain, une vapeur jaunâtre s'élève d'une brèche, à quelques mètres de vous. Vous sentez instinctivement que cette *chose* dégage une aura de grande puissance. Une tête cornue, mi-humaine mi-bestiale, naît au sommet de la vapeur et s'adresse à vous d'une voix sépulcrale :

– Je suis Ruine, Fils du dieu Décadence. Je donne la puissance aux grands guerriers qui marquent l'histoire. Lie-toi à moi et tu ne connaîtras que victoire !

Allez-vous :

Acquiescer, au **56**.

Attaquer l'apparition, au **61**.

Ignorer l'apparition et retrouver le torii pour repasser dessous, au **65**.

### 60

Si vous possédez le Kyujutsu et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **72**. Sinon, vous faites tourner bride à votre cheval en empoignant subitement votre katana. Puis, vous chargez le cavalier le plus proche, au **78**.

### 61

Vos coups de katana (ou à défaut de votre wakizashi) traversent le corps vaporeux de l'oni, sans lui causer la moindre blessure. Le démon ricane devant votre attitude et s'évanouit dans

les airs. Vous entendez alors des craquements inquiétants provenir de l'arme que vous avez en main, et celle-ci tombe brusquement en mille morceaux ! Ce puissant oni, fils du dieu Décadence, a usé de son pouvoir de décrépitude sur votre arme. Elle est désormais irrécupérable (rayez-là de votre Feuille d'Aventure). Vous perdez aussi 1 point d'HONNEUR pour cette perte malheureuse. Comme vous n'avez plus rien à faire ici, vous faites demi-tour, au **65**.

## 62

Vous déclinez l'offre de Nobu, préférant monter vous-même la garde. Nobu a l'air contrarié, mais il finit par hausser les épaules. Vous vous préparez pour la longue nuit froide qui s'annonce. Lancez deux dés. Si le score est inférieur à votre ENDURANCE actuelle, allez au **83**. Si le score est égal ou supérieur, allez au **84**.

## 63

Vous passez prudemment sous le torii rouge. Ce qui vous surprend en premier, c'est votre vue. En effet, votre environnement prend des teintes plus contrastées. Des bruits, plus précisément des chuchotements continus, semblent provenir de buissons et d'arbres alentour. Mais vous ne voyez personne. Seraient-ce des esprits errants qui n'auraient pas trouvé le chemin vers l'au-delà ?

Vous avancez de quelques pas sur le lac gelé. Brusquement, un étrange banc de brouillard glacé venu de la forêt vous enveloppe rapidement, puis disparaît comme il est venu. Le paysage autour de vous a maintenant complètement changé. Vous vous trouvez devant une grande maison cernée de hautes herbes et baignée par le soleil. Cette bâtisse vous ait familière : c'est le dojo du Ô-Senseï, votre mentor !

Vous devinez alors la silhouette de Toshiro Watanabe au milieu de la salle d'entraînement. Sachant d'instinct qu'il vous attend, vous vous dirigez vers lui en montant les marches de l'entrée. C'est là que vous vous rendez compte de votre petite taille. Vous êtes revenu à l'âge de douze ans, lorsque vous vous étiez présenté au Ô-Senseï, afin de suivre le rude entraînement qui ferait de vous un samouraï. Cet événement est l'un des plus marquants de votre vie puisqu'il a déterminé l'homme que vous êtes devenu : le Senseï du Shogun.

Après avoir salué respectueusement maître Watanabe, celui-ci d'un geste, vous fait signe de vous asseoir en tailleur, face à lui. Son visage, imperturbable, ne trahit aucune émotion.

Vous remarquez alors une autre présence : un garçon de votre âge, l'air farouche et vêtu d'un kimono coûteux de couleur gris perle, se tient également assis, à quelques pas de vous. Son nom vous revient aussitôt en mémoire : Itaru Sato. Si votre famille descendait d'un noble samouraï du Tochimino, celle d'Itaru était bien plus riche et plus renommée que la vôtre. Votre cœur se serre à ce souvenir : son rang donnait à Itaru un avantage pour être choisi comme élève par le Senseï.

Soudain, vous voilà debout face à Itaru Sato. Un boken (sabre en bois) se matérialise dans vos mains, ainsi que dans celles d'Itaru. Toshiro Watanabe vous lance un ordre brusque : vous chargez Itaru en poussant un cri de guerre, celui-ci en faisant autant. Vos boken s'entrechoquent un long moment, sans qu'aucun d'entre vous n'arrive à prendre le dessus. Le duel s'éternise, votre adversaire valant autant que vous en adresse comme en détermination.



Vous êtes bientôt tous deux épuisés, couverts de sueur. Combien de temps dure cet affrontement ? Une heure ? Deux heures ? Maître Watanabe frappe soudain dans ses mains.

– Cessez le combat, vous ordonne-t-il.

Après un salut, vous vous asseyez face à lui en reprenant votre souffle, imité par Itaru. Maître Watanabe caresse sa barbichette, les yeux dans le vague, puis il s'adresse à Itaru :

– Toi, qu'est-ce qu'être un samouraï ? lui demande-t-il abruptement.

Itaru réfléchit un instant, puis il répond avec fougue :

– Braver la mort la tête haute en écrasant ses ennemis !

Le Senseï se tourne ensuite vers vous :

– Toi, qu'est-ce qu'être un samouraï ?

– Droiture, loyauté, compassion, et courage ! répondez-vous sans hésiter.

Toshiro Watanabe acquiesce devant votre réponse.

– Tu seras mon élève, vous dit-il.

Votre cœur se remplit de soulagement et de joie ! Vous allez suivre l'enseignement du Senseï pour devenir un samouraï ! Quant à Itaru Sato, la stupeur et le dépit sur son visage sont vite remplacés par une expression de haine insondable. Une haine qui aura traversé le temps.

Soudain, le brouillard épais envahit la salle du dojo... Et vous vous retrouvez à nouveau sur le lac gelé, entouré des froides plaintes du vent de l'hiver. Vous voilà revenu à l'âge adulte.

Rendez-vous au **70**.

## 64

Nobu se poste non loin de l'entrée et bombe le torse dans une allure qui se veut martiale. Après avoir ébauché un sourire devant l'attitude burlesque du moine, vous plongez rapidement dans un profond sommeil. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **87**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **92**.

## 65

La créature s'évanouit dans les airs, dépitée. Vous faites demi-tour, en espérant que le portail n'ait pas disparu. Heureusement, il est toujours présent. Au moment où vous le franchissez, vous apercevez sur son seuil, à hauteur de votre tête, une petite bille noire en lévitation. En vous rapprochant, vous constatez que c'est une perle noire aux reflets violets. Une légende raconte qu'une telle perle subsiste après la mort d'un tatsu (dragon) noir, et qu'elle offre un grand savoir à celui qui s'en empare. Cependant, cela n'est pas sans conséquence, puisque ce pouvoir est d'origine infernale. Vous vous demandez à cet instant si des forces maléfiques chercheraient à vous mettre à l'épreuve.

Vous pouvez :

Saisir la perle du tatsu noir, au **95**.

La contourner, puis franchir le torii, en revenant au **36** pour faire un nouveau choix (dans ce cas, vous vous retrouvez dans le monde des vivants, devant le charnier du plateau montagneux).

## 66

Il vous faut progresser très prudemment pour réaliser la descente. Vous vous appliquez à prendre correctement appui sur la surface glacée de la cascade. Cela réclame toute votre

concentration et votre énergie, tandis que le froid de plus en plus intense raidit douloureusement vos muscles. De plus, le port de votre armure même si elle est de bois ne vous facilite pas le travail. Hélas, vous voilà vidé de vos forces alors qu'il ne vous reste que quelques mètres à parcourir. Vos doigts glissent sur la surface gelée de la cascade, entraînant votre chute libre. Vous atterrissez violement sur le dos en contrebas. Déduisez 4 points à votre ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au **85**.

### 67

Itaru recule précipitamment pour rompre le combat, et s'adresse de nouveau à vous avec un accent de perfidie :

– Grâce à mon nouveau pouvoir, je suis devenu invincible ! Personne ne peut me résister ! Veux-tu entendre comment je l'ai acquis ? Voilà un mois, je m'étais rendu au village des Trois Temples pour méditer, en tant que simple pèlerin. C'est ici, lorsque je revis Toshiro Watanabe en retraite, que je compris l'origine de la rancœur qui me tourmentait. Alors, je suis revenu, fort de mon statut de champion du clan Toga, pour exécuter ma vengeance. Il m'a suffi de rédiger de faux ordres d'assassinat sur la personne de Watanabe. Et mes confrères m'ont suivi comme un seul homme, sans poser de questions, comme à leur habitude. Nous l'avons traqué sans relâche : Watanabe était devenue une cible des ninjas du clan. Quant au sacrifice des paysans, il était nécessaire pour libérer le pouvoir qui me conduirait à la vengeance !

– Tu as libéré le Tengu qui t'a offert sa puissance contre le sang d'innocents ! Répliquez-vous révolté. Tu es indigne de fouler ce sanctuaire, aussi bien que la terre du Tochimin !

Vous vous ruez sur votre adversaire. Au début de ce troisième assaut, le Ninja Blanc, d'un geste vif, vous jette au visage une coquille d'œuf évidé contenant une substance poivrée. S'il remporte cet assaut, vous perdez 1 seul point d'ENDURANCE, mais vous devez aussi ôter 1 point à votre HABILETE pendant le prochain assaut.

LE NINJA BLANC

HABILETE 10      ENDURANCE 8

Bien entendu, vous prenez en compte les points d'ENDURANCE perdus par votre adversaire pendant les deux premiers assauts. Si vous êtes vainqueur au quatrième assaut, allez au **77**. Sinon, après le quatrième assaut, allez au **74**.

### 68

Heureusement, les ninjas sont très lents, du fait de leur origine zombie. Vous vous précipitez vers la fenêtre et... Si vous possédez la discipline du Karumijutsu, rendez-vous au **82**. Sinon, rendez-vous au **86**.

### 69

Le dernier soudard tombe de sa selle, terrassé. Vous remportez 1 point d'HONNEUR pour avoir remporté ce combat inégal. Vous vous portez à hauteur du petit homme frissonnant de peur. Vous lui retirez alors le panier qu'il avait sur la tête. Vous découvrez un visage bonhomme et couvert de sueur. L'homme, entre deux âges, cligne des yeux un instant, aveuglé par la lumière du soleil. Vous tranchez ces liens d'un coup de sabre précis, puis vous

rengainez votre arme d'un geste étudié. L'homme vous remercie avec effusion et vous conte son histoire :

– De retour de pèlerinage, je traversais ces maudites plaines pour rejoindre mon village natal quand ces bandits me sont tombés dessus. Sans doute ces ronins venaient-ils de voler biens et armures à de nobles samouraïs. Pensant que je les dénoncerais, ils ont voulu me faire subir le même sort qu'un vulgaire criminel. Quels scélérats ! Heureusement que nous avons croisé votre route.

Le petit homme commence à retrouver ses couleurs. Celui-ci paraît d'un naturel jovial.

Vous pouvez :

Lui expliquer le but de votre chevauchée, au **76**.

Le saluer et reprendre votre route sans perdre de temps, au **20**.

## 70

Tout d'un coup, une silhouette athlétique, perchée sur une grande branche d'arbre et que vous n'aviez pas remarquée, se jette sur vous ! Vêtue de blanc, elle brandit un ninjato (sabre de ninja) de ses deux mains, prête à vous asséner un coup de taille. Vous bondissez et roulez sur vous-même au dernier moment.

Lancez deux dés. Si vous possédez le Karumijutsu, ôtez 2 au résultat. Dans le cas contraire, ajoutez 2 au résultat. Si le total est inférieur ou égal à votre HABILETE, vous esquivez le coup de justesse. S'il est supérieur, cette attaque sournoise vous atteint dans le dos et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vos réflexes vous ont tout de même évité un coup fatal.

Vous vous relevez prestement en position de combat, et jaugez l'homme en costume blanc de ninja qui vous fait face. Son ninjato est resté maculé de sang, signe de l'ignoble déchéance dans laquelle il a sombré.

– Sais-tu qui je suis ? Gronde-t-il plein de fiel.

– Tu es Itaru Sato, répondez-vous sans hésitation.

– Oui, c'est bien moi. Et à cause de toi, j'ai dû renoncer à devenir samouraï ! Je fus renié par mon père : la gloire et la renommée me furent interdites. Mais je suis doué pour tuer. J'ai donc suivi une autre voie plus subtile, celle des ninjas du clan Toga ! Aujourd'hui, tout le monde me craint sous le nom du Ninja Blanc ! Maintenant que le Ô-Senseï Watanabe a succombé au poison, c'est à ton tour de mourir !

– Lâche, tu vas payer pour tous tes crimes ! rugissez-vous, emplis de colère.

Déterminé à venger les victimes innocentes du Ninja Blanc, vous posez la main sur la poignée de votre sabre... Et l'instant d'après, votre lame et celle d'Itaru, votre ennemi juré, dessinent des arcs étincelants dans l'air frais du matin. L'heure de rendre justice a sonné ! Affrontez le Ninja Blanc, champion du clan Toga. Son ENDURANCE est réduite car il garde des séquelles de son précédent combat contre le Ô-Senseï.

LE NINJA BLANC

HABILETE 10      ENDURANCE 8

Après le deuxième assaut, rendez-vous au **67**.



70. Déterminé à venger les victimes innocentes du Ninja Blanc, vous posez la main sur la poignée de votre sabre...

#### 71

Nobu se révèle d'agréable compagnie le long du voyage. Il vous raconte toutes sortes de plaisanteries, ce qui vous fait rire tous deux de bon cœur. Les heures passent et vous parvenez aux abords du bois à la tombée de la nuit. L'oratoire sur lequel vous tombez rapidement est une petite pagode aux murs blancs, composée d'une unique pièce. Fourbu, vous y installez votre bivouac avec Nobu. Ici, dans ce lieu sacré, vous serez protégé des maléfices. Le petit homme rapporte du bois de la forêt avoisinante pendant que vous vous occupez de votre cheval. Bientôt, un feu agréable brûle dans le brasero érodé de l'oratoire. Vous sortez une boulette de riz de votre besace pour votre dîner et tendez une autre ration à Nobu (ôtez 2 repas de votre *Feuille d'Aventure*). Pour vous remercier, le petit homme vous propose de faire le premier tour de garde pour la nuit. Il estime que vous avez droit à un repos bien mérité après lui avoir sauvé la vie.

Vous pouvez :

Acquiescer et laisser Nobu monter la garde pour vous reposer, au **64**.

Refuser poliment et faire le premier tour de garde malgré votre épuisement, au **83**.

#### 72

Vous saisissez votre arc et une flèche avec promptitude et vous tirez sur le cavalier le plus proche. Lancez deux dés. Si le score est inférieur à votre score d'HABILETE, votre flèche se fiche dans son épaule. Votre cible perd les points d'ENDURANCE correspondant à la flèche utilisée (vous connaîtrez son score au prochain paragraphe). Une flèche hurleuse fera perdre 1 point d'HABILETE à tous vos adversaires durant le premier tour de combat. Si le score est égal ou supérieur à votre score d'HABILETE, vous l'avez raté. Votre flèche se fiche plus loin dans une dune de terre. Vous pouvez tirer une seconde fois si vous le souhaitez. Puis, vous remisez votre arc en faisant tourner bride à votre cheval, et vous empoignez votre katana. Vous chargez alors le cavalier le plus proche. Rendez-vous au **78**.

### 73

Forme à demi-tangible, le Tengu se dresse de toute sa hauteur, vous dépassant de deux têtes. Tout son être dégage des miasmes maléfiques d'une rare intensité. Pour le commun des mortels, il se révèle terrifiant. Mais vous êtes venu à bout d'Ikiru, Maître des Ombres, et ce n'est pas l'un de ses laquais qui vous impressionnera autant. Cependant, ce démon ne doit pas être sous-estimé car il demeure un formidable adversaire.

– Ainsi, c'est toi qui a retrouvé la Daï-Katana ! croasse-t-il, grinçant. Mais aujourd'hui, tu ne l'as plus en main.

Ses ailes levées, le Tengu fond sur vous. Ce démon sait parfaitement se mouvoir dans le monde des Kamis. Il serait vain de lui échapper. Seul le niveau spirituel que vous avez atteint vous aidera dans cet affrontement mystique. La puissance maléfique du Tengu est de 8. Soustrayez à ce chiffre votre total d'HONNEUR actuel. Le score obtenu représente le nombre de points d'ENDURANCE qu'il vous faut sacrifier pour venir à bout du Tengu.

Si vous survivez à cette ultime épreuve, le démon, terrassé par votre force morale, ne peut hanter plus longtemps le Sanctuaire des Kamis. Il pousse un dernier cri muet, vibrant de haine et de terreur, puis ses contours s'effacent, se dissolvent à votre contact, pour s'évanouir dans les airs. Vaincu, le Tengu vient de rejoindre le plus profond des Enfers.

Si vous avez rencontré Minami, rendez-vous au **100**. Si vous n'avez pas rencontré Minami, rendez-vous au **98**.

### 74

Au début de ce cinquième assaut, le Ninja Blanc fait un saut périlleux arrière pour s'éloigner de vous, puis vous lance un shuriken à quatre branches. Lancez deux dés. Si vous possédez le Karumijutsu, ôtez 2 au résultat. Sinon, ajoutez 2 au résultat. Si le résultat est inférieur ou égal à votre HABILETE, vous esquivez le projectile. Si le résultat est supérieur, vous êtes touché au flanc et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous vous ruez alors l'un sur l'autre en poussant vos cris de guerre. Reprenez le combat normalement (en prenant bien sûr en compte les points d'ENDURANCE déjà perdus).

LE NINJA BLANC

HABILETE 10

ENDURANCE

8

Si vous êtes vainqueur, allez au **77**.

### 75

Les lucioles vous conduisent dans une petite clairière à l'atmosphère chaude et apaisante. En son centre se dresse la statue grandeur nature d'un saint homme en position du lotus, partiellement recouvert de lichen. Dans ses mains s'épanouit la fleur d'un lotus blanc. L'ambiance des lieux vous invite à entrer dans une profonde méditation. Ce bien-être apporté par l'esprit du moine au lotus vous rapproche du satori (Eveil ultime).

Grâce à cette révélation, vous pourrez considérer que vous possédez une seconde discipline spéciale le temps d'un prochain paragraphe de votre choix. Vous aurez donc à choisir entre le Kyujutsu (nécessitant un arc et des flèches), le Karumijutsu, le Iaïjutsu (vous devrez avoir au moins un sabre), et le Ni-To-Kenjutsu (vous devrez posséder deux sabres). Vous gagnez également 1 point de CHANCE pour cette heureuse rencontre.

Puis, vous sombrez à nouveau dans un sommeil profond, l'esprit apaisé et lucide.

Mais c'est peu avant l'aube que vous êtes réveillé par les hennissements de terreur de votre cheval. Vous bondissez en saisissant votre katana et vous vous ruez à l'extérieur de la pagode. Vous voyez alors parmi la brume épaisse un grand oiseau au plumage noir comme la suie sectionner d'un coup de bec les rênes de votre monture qui la retenait à une branche basse. Aussitôt, le cheval affolé s'éloigne à grands galops dans la clairière, en disparaissant dans la brume nocturne. L'oiseau au plumage noir (serait-ce un grand corbeau ?) pousse un croassement moqueur, et s'enfuit dans la nuit. Tout s'est passé très vite et vous n'avez rien pu faire. Mais vous êtes certain que ce n'est pas le fruit du hasard : cet oiseau de malheur a agi pour vous nuire.

Cependant, vous n'êtes plus qu'à quelques heures de marche du village des Trois Temples, et la perte de votre monture ne vous empêchera pas de le rejoindre. Tandis que l'aube se lève, répandant doucement ses pâles rayons parmi les frondaisons, vous rassemblez vos affaires et empruntez un étroit sentier menant vers la montagne. Rendez-vous au **53**.

## 76

Le petit homme s'appelle Nobu et se présente comme prêtre de la Déesse du Soleil. Volubile, il vous raconte ce qu'il sait sur le village des Trois Temples : le hameau compte une centaine d'habitants ; non loin se trouve le Sanctuaire des Kamis. Ce dernier fût d'abord le lieu d'une bataille magique entre trois moines vertueux et un puissant Tengu. Les Tengu étaient des hommes-oiseaux corrompus par Ikiru, le Maître des Ombres. Cet être maléfique qu'était le dernier Tengu fût finalement vaincu par les moines au prix de grands sacrifices.

Pour rejoindre le village des Trois Temples, Nobu vous explique qu'il faut continuer vers le sud-ouest. Vous parviendrez au pied d'une montagne bordée par un petit bois. C'est là qu'est bâti un ancien oratoire servant de refuge aux voyageurs. Il marque l'orée des terres du village. Nobu vous propose de vous montrer le chemin. Vous pourrez l'un et l'autre passer la nuit à l'oratoire. Ensuite, le petit homme prendra une autre direction, vous laissant entrer seul dans le Sanctuaire des Kamis. Nobu vous dit être trop poltron pour aller plus avant.

Allez-vous :

Accepter sa proposition, au **71**.

Lui répondre que vous préférez continuer seul et prendre congé de lui, au **20**.

## 77

Terrassé par votre dernier coup de sabre, le Ninja Blanc tombe à genoux devant vous. Vous en profitez pour le décapiter d'un prompt mouvement circulaire de votre sabre. Sa tête tombe dans la neige, tandis qu'un geyser de sang s'échappe de son cou tranché. Une mare écarlate ne tarde pas à imbiber la neige alentour et son costume blanc. Satisfait, vous vous apprêtez à rengainer votre sabre quand soudain vous voyez d'étranges fumerolles noires s'échapper de la plaie du mort. Les volutes sombres se rejoignent en flottant au-dessus du cadavre, puis ils prennent la forme d'un oiseau noir plus grand qu'un homme : le Tengu ! Rendez-vous au **73**.



### 78

Les cavaliers retrouvent vite leurs esprits et dégainent leurs katanas en poussant des jurons. Combattez-les en utilisant *la règle de Combat contre plus d'un adversaire*.

#### HABILETE    ENDURANCE

Premier CAVALIER	7	6
Deuxième CAVALIER	6	7
Troisième CAVALIER	6	7

N'oubliez pas de retirer les points d'ENDURANCE perdus à l'un des cavaliers de votre choix si vous l'avez atteint d'une flèche. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **69**.

### 79

Si c'est la seconde fois ou plus que vous franchissez le torri noir, rendez-vous immédiatement au **88**. Sinon, poursuivez votre lecture. Vous faites un pas sous le portail noir d'ébène. D'instinct, vous réalisez que vous êtes *ailleurs* : vous avez quitté le monde des vivants pour un domaine régi par le Mal. Une brume d'un gris opaque vous cerne brusquement de toute part, vous empêchant de voir à plus d'un mètre. Des miasmes écœurants de mort et de charogne flottent dans l'air. Cette atmosphère aussi empoisonnée que lugubre va jusqu'à provoquer chez vous de violents haut-le-cœur. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Des craquements se font entendre à chacun de vos pas. Entre deux filets de brume, vous discernez alors le sol fait de crânes et d'ossements sans âge. Soudain, une massive créature de forme humaine surgit du brouillard juste devant vous. Sa taille approche les quatre mètres de haut ! Si son corps est celui d'un homme musculeux, sa tête est celle d'un buffle ombrageux. Ses yeux luisent d'énergie démoniaque, des sabots lui tiennent lieu de pieds, tandis qu'il tient dans sa dextre une impressionnante massue cloutée de bronze. Un lourd grondement s'échappe de ses naseaux palpitants, puis il déclare d'une voix de stentor :

– Je suis Face de Buffle, Oni Gardien des Portes des Enfers. Que viens-tu faire dans les Mondes Inférieurs, mortel ?

Même si le démon (sûrement un démon majeur !) conserve un ton neutre, il dégage une grande aura de puissance, et vous sentez qu'il n'a que du dédain à votre égard.

Qu'allez-vous lui répondre ?

Vous pouvez lui intimer de s'écarter de votre route, au **80**.

Vous vous adressez aimablement à lui en expliquant vous être trompé de chemin, au **93**.

Vous recherchez votre mentor, Toshiro Watanabe, au **97**.

## 80

Les yeux incandescents du gigantesque oni s'enflamment de colère. Il vous expédie un terrible coup de massue, d'un large mouvement de balancier, qui vous projette une demi-douzaine de mètres en arrière ! Le choc immense vous fait perdre connaissance, ainsi que 4 points d'ENDURANCE. Quand vous vous réveillez, vous réalisez que vous êtes revenu dans le monde des vivants, sur le plateau neigeux du village des Trois Temples ; précisément entre le charnier et le torii noir. Vous avez été renvoyé des Mondes Inférieurs ! Il ne vous reste plus qu'à vous vous rendre, chancelant, au **36** pour faire un nouveau choix.

## 81

Vous observez Nobu en plissant les yeux.

– Vraiment ? Et qu'est-ce donc ? lui lancez-vous.

– Jures sur ton honneur que tu me laisses partir, vous dit-il en écartant doucement votre wakizashi de sa gorge.

– Soit, je t'écoute, faites-vous, piqué par la curiosité.

Nobu vous explique alors qu'il a trouvé un objet qui vous sera très précieux une fois rendu au Sanctuaire des Kamis. Là-dessus, il sort de sa poche un œuf de poule percé d'un petit trou qu'il présente fièrement devant lui. Mais avec une rapidité fulgurante, il l'écrase sur votre front sans que vous ayez pu faire un geste. Aussitôt le liquide qu'il contenait coule sur vos yeux, vous brûlant affreusement et brouillant votre vue. C'est une sorte de substance poivrée qui irrite vos orbites. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE, mais aussi 1 point d'HABILETE pendant les 10 paragraphes à suivre. Titubant et grognant, vous portez les mains à vos yeux. Pendant ce temps, Nobu s'est relevé et vous pousse violemment du plat du pied, ce qui vous fait tomber à la renverse. Le temps que vous vous relevez, le petit homme s'est déjà précipité au dehors. Vous voulez vous lancer à sa poursuite, mais vous êtes toujours aveuglé par la substance poivrée. C'est impuissant que vous l'entendez grimper sur votre cheval et se mettre à galoper à bride abattue pour s'éloigner rapidement. Nobu a réussi à s'enfuir et vous avez perdu votre monture. Vous perdez 1 point d'HONNEUR.

Toujours en proie à une sensation de brûlure dans vos orbites, vous tâtonnez pour saisir votre outre afin d'arroser votre visage d'eau douce. Fort heureusement, la douleur s'estompe peu à peu.

Vous vous jurez de retrouver un jour ce scélérat de Nobu pour lui faire payer sa vilénie. Mais en attendant, vous devez rejoindre votre mentor en priorité.

Après un rapide petit-déjeuner (effacez un repas de votre *Feuille d'Aventure*), c'est à pied que vous repartez en direction du Sanctuaire des Kamis. Vous vous enfoncez ainsi sur un étroit sentier, parmi les bois envahis de brume lactescente. Rendez-vous au **53**.

## 82

Vous sautez par la fenêtre sans encombre, La neige amortit votre chute et, après une roulade, vous vous éloignez de la maison sans perdre de temps. Curieusement, les ninjas revenants ne



vous suivent pas ; ils restent à l'intérieur de la bâtisse. De leurs yeux jaunes à l'éclat surnaturel, ils vous regardent partir sans broncher. Peut-être que le noir sortilège qui les anime a une portée limitée...

Vous pouvez maintenant retourner au **30** pour faire un autre choix de destination.

### 83

Toute la nuit durant, vous tenez bon, tremblant de froid après que le feu se soit éteint dans le brasero. Vous résistez coûte que coûte à l'envie de sommeil grandissante en puisant dans votre force de volonté, jusqu'aux prémices de l'aurore. Le manque de sommeil vous coûte 1 point d'ENDURANCE. L'aube levée, vous vous étirez, les muscles endoloris, Quant à Nobu qui a dormi plusieurs heures, il se réveille plus frais et dispose que vous ne l'êtes.

Après un rapide petit déjeuner (rayez 2 repas de vos provisions : un pour vous et un pour votre compagnon de route), Nobu se lève subitement, quelque peu nerveux, et vous annonce qu'il veut reprendre son chemin, car, dit-il, il a une longue route à faire pour rejoindre son village. Sans autre explication, il vous remercie solennellement pour toute l'aide que vous lui avez apporté. Puis, il s'empresse de ramasser ses affaires et après un bref salut, il quitte le temple d'un pas pressé.

C'est alors qu'en passant devant votre cheval, il dévoile un poignard caché dans sa manche et sectionne les rênes qui retenaient votre monture à une branche basse.

Ni une, ni deux, aussitôt, il grimpe sur votre cheval, et d'une bourrade il s'éloigne au grand galop, disparaissant rapidement dans le brouillard. Tout s'est passé si vite que vous n'avez rien pu faire. Vous maudissez le petit homme. Celui-ci devait bien être un voleur, tout compte fait. Vous perdez 1 point d'HONNEUR. Vous vous jurez de le retrouver pour lui faire payer sa vilénie.

En attendant, le plus urgent est de retrouver votre mentor. Fort heureusement, le village des Trois Temples ne doit se situer qu'à quelques heures de marche. Il est temps de reprendre votre chemin.

Tandis que le soleil répand doucement ses pâles rayons parmi les frondaisons, vous rassemblez vos affaires. Puis vous empruntez un étroit sentier baigné de brume lactescente parmi les bois, menant vers la montagne. Rendez-vous au **53**.

### 84

Vous avez beau faire appel à toute votre force de volonté, vous ne parvenez pas à résister à l'attrait du sommeil. Épuisé, vous vous endormez au milieu de la nuit sans vous en rendre compte.

Vous vous éveillez en sursaut, en entendant un cheval s'éloigner au galop. Vous jetez un coup d'œil au dehors. En l'occurrence, il s'agit bien de votre cheval monté par Nobu ! Ce dernier vient de vous voler votre monture et toutes vos provisions (rayez-les de votre *Feuille d'Aventure*). Vous perdez 1 point d'HONNEUR et 1 point de CHANCE.

Tout s'est passé si vite que vous n'avez rien pu faire. Vous maudissez le petit homme. Celui-ci devait bien être un voleur, tout compte fait. Vous vous jurez de le retrouver pour lui faire payer sa vilénie.

En attendant, le plus urgent est de retrouver votre mentor. Fort heureusement, le village des Trois Temples ne doit se situer qu'à quelques heures de marche. Faute de petit déjeuner, votre

estomac gargouille tristement (ôtez 1 point à votre ENDURANCE), mais il est temps de reprendre votre chemin.

Tandis que l'aube se lève, répandant doucement ses pâles rayons parmi les frondaisons, vous rassemblez vos affaires. Puis, vous empruntez un étroit sentier envahi de brume lactescente parmi les bois, en direction de la montagne. Rendez-vous au **53**.

## 85

Vous vous asseyez sur une pierre plate sise au bord du lac gelé pour reprendre votre souffle. Soudain, vous sursautez de stupeur. Une créature de petite taille se tient en effet à deux mètres à peine de vous. Pourtant, vous auriez juré qu'il n'y avait personne à cet endroit l'instant d'avant. C'est un nain d'un âge avancé, avec une longue barbe blanche. Ses traits ne sont pas caractéristiques de ceux de vos compatriotes, il doit donc être originaire d'une autre région du monde. Trapu, le teint buriné, il est vêtu d'un kimono de couleur mauve, et coiffé d'un large chapeau de paille conique apprécié des gens du peuple. Sa silhouette pourrait paraître amusante, tant elle fait passer à un drôle de champignon. Pourtant, il transparait dans ses yeux bleu clair à la fois une grande solennité et une grande tristesse.

– Mes excuses, je ne voulais pas t'importuner, vous dit le nain d'une voix chevrotante. Je m'appelle Tomo. Je suis le prêtre du temple de la Grue. Ton maître se tient à l'intérieur de ma modeste demeure, fait-il en désignant la bâtisse au milieu du lac.

Puis, il fait demi-tour, et s'engage tranquillement sur le lac gelé. Vous hésitez un court moment, indécis au bord du plan d'eau cristallisé. La glace pourrait-elle supporter votre poids ? Comme s'il avait saisi vos pensées, le nain se tourne vers vous.

– Si tu marches sur mes pas, tu ne crains rien, fait-il à votre adresse.

Puis, il poursuit son chemin vers le temple. Votre intuition vous souffle de le suivre. Vous vous décidez donc à poser un pied sur les abords du lac, mais sans provoquer de craquement alarmant. Voyant que la glace ne se rompt pas sous votre poids, vous suivez la direction du prêtre. Rendez-vous au **91**.

## 86

Vous sautez par la fenêtre, mais vous perdez 2 points d'ENDURANCE en tombant douloureusement sur une épaule. La neige amortit tout de même votre chute et, après une roulade, vous vous éloignez de la maison sans perdre de temps. Curieusement, les ninjas revenants ne vous suivent pas ; ils restent à l'intérieur de la bâtisse. De leurs yeux jaunes à l'éclat surnaturel, ils vous regardent partir sans broncher. Peut-être que le noir sortilège qui les anime a une portée limitée...

Vous pouvez maintenant retourner au **30** pour faire un autre choix de destination.

## 87

Alors que vous dormiez profondément, quelque chose vous tire de votre sommeil... Ou plutôt quelqu'un ! En effet, c'est Nobu qui, penché au-dessus de vous, tente d'attraper votre katana posé contre un mur. L'ingrat est en train de vous voler ! Ou pire encore...

L'instant suivant, vous avez dégainé votre wakizashi que vous gardez toujours près de vous, et vous plaquez sa lame sur la gorge du traître. Celui-ci se fige dans son mouvement, conscient qu'il pourrait perdre la vie en une fraction de seconde.

– Je vais tout t’expliquer, implore-t-il.

De grosses gouttes de sueur commencent à couler sur son front. La peur se lie sur son visage car il sait que son destin est entre vos mains. Rendez-vous au **96**.

## 88

Rendez-vous au **80**.

## 89

Inflexible, vous ordonnez à Nobu d’accomplir le suicide rituel, en tant que samouraï. Le petit homme baisse la tête, aussi résigné qu’accablé. Vous lui assurez que vous l’assisterez dans cette tâche en le décapitant rapidement.

– Bien, je mourrai en samouraï, déclare-t-il gravement. Mais je voudrais que tu donnes ceci à ma mère.

Là-dessus, il sort de sa poche un œuf de poule percé d’un petit trou qu’il présente devant lui. Puis, d’une rapidité fulgurante, il l’écrase sur votre front sans que vous ayez pu faire un geste. Aussitôt le liquide qu’il contenait coule dans vos yeux, vous brûlant affreusement et brouillant votre vue. C’est une sorte de substance poivrée qui irrite vos globes oculaires. Vous perdez 1 point d’ENDURANCE et 1 point de CHANCE. Titubant et grognant, vous portez les mains à vos yeux. Pendant ce temps, Nobu s’est relevé et vous pousse violemment du plat du pied, ce qui vous fait tomber à la renverse. Le temps que vous vous relevez, le petit homme s’est déjà précipité au dehors. Vous voulez vous lancer à sa poursuite, mais vous êtes toujours aveuglé par la substance poivrée. C’est impuissant que vous l’entendez grimper sur votre cheval et se mettre à galoper à bride abattue pour s’éloigner rapidement. Nobu a réussi à s’enfuir et vous avez perdu votre monture. Vous perdez 1 point d’HONNEUR.

Toujours en proie à une sensation de brûlure dans vos orbites, vous tâtonnez pour saisir votre outre afin d’arroser votre visage d’eau douce. Fort heureusement, la douleur s’estompe peu à peu. Vous vous jurez de retrouver un jour ce scélérat de Nobu pour lui faire payer sa vilénie. Mais en attendant, vous devez rejoindre votre mentor en priorité.

Après un rapide petit-déjeuner (effacez un repas de votre *Feuille d’Aventure*), vous repartez en direction du Sanctuaire des Kamis, vous enfonçant dans les bois envahis de brume lactescente. Rendez-vous au **53**.

## 90

C’est peu avant l’aube que vous êtes soudain réveillé par les hennissements de terreur de votre cheval. Sur un coup de sang, vous bondissez en saisissant votre katana et vous vous ruez à l’extérieur de la pagode. Vous voyez alors parmi la brume épaisse un grand oiseau au plumage noir comme la suie sectionner d’un coup de bec les rênes de votre monture qui la retenait à une branche basse. Aussitôt, le cheval affolé s’éloigne à grands galops dans la clairière, en disparaissant dans la brume nocturne. L’oiseau au plumage noir (serait-ce un grand corbeau ?) pousse un croassement moqueur, et s’enfuit dans la nuit. Tout s’est passé très vite et vous n’avez rien pu faire. Mais vous êtes certain que ce n’est pas le fruit du hasard : cet oiseau de malheur a agi pour vous nuire.

Cependant, vous n’êtes plus qu’à quelques heures de marche du village des Trois Temples, et la perte de votre monture ne vous empêchera pas de le rejoindre. Tandis que l’aube se lève,

répandant doucement ses pâles rayons parmi les frondaisons, vous rassemblez vos affaires. Puis vous empruntez un étroit sentier envahi de brume lactescente, menant vers la montagne. Rendez-vous au **53**.

### 91

Bientôt, vous arrivez sans encombre avec Tomo sur le ponton de bois qui entoure la pagode. Le prêtre vous fait signe d'entrer et vous vous exécutez. La pièce principale est plongée dans la pénombre. Seul le centre de la pièce est éclairé par un brasero aux flammes crépitantes. De l'autre côté de la pièce, vous distinguez alors une forme allongée, emmitouflée dans des couvertures. Il s'agit de votre mentor, le Ô-Senseï Toshiro Watanabe !

Allongé sur le dos, il semble plongé dans un profond sommeil, les yeux clos.

– Ô-Senseï, c'est moi, lui dites-vous.

Mais votre mentor ne réagit pas. En l'observant de plus près, vous réalisez alors que votre maître s'en est allé. Il est passé dans l'autre monde avant que vous ayez pu le retrouver. Etreint par l'émotion, vous vous agenouillez avec déférence devant le Ô-Senseï. Rendez-vous au **94**.

### 92

Quand vous vous réveillez, l'aube pointe déjà. Le brasero s'est éteint depuis longtemps. Tout est calme dans l'oratoire, et... Vous vous rendez compte que Nobu est introuvable. Vous êtes seul dans le petit temple. Vous retournant, vous réalisez que votre katana, vos provisions et votre cheval ont disparus (effacez-les de votre *Feuille d'Aventure*) ! Le freluquet était bien un voleur, tout compte fait. Et il a réussi à vous bernier. Vous perdez 1 point d'HONNEUR et 1 point de CHANCE. Nobu ayant votre cheval, il vous ait impossible de le rattraper. De plus, il a plusieurs heures d'avance devant vous. Vous devrez partir à sa poursuite plus tard. Pour l'heure, votre grand maître a besoin de vous. Votre estomac gargouille, faute de petit déjeuner (vous perdez 1 point d'ENDURANCE). Furieux, vous reprenez votre chemin à pied, vers le village des Trois Temples, dans la brume lactescente. Rendez-vous au **53**.

### 93

Le démon colossal vous toise d'un air goguenard, puis il vous lance, amusé :

– Ton sens de l'orientation est-il si peu développé, petit samouraï ? Ou peut-être es-tu un esprit simplet ? Retourne sur tes pas et tu retrouveras le passage du torii noir. Maintenant, disparaïs de ma vue.

Vous perdez 1 point d'HONNEUR pour avoir été moqué par une créature des Enfers.

Vous pouvez :

Défier le Gardien des Enfers pour racheter votre honneur, au **88**.

Franchir, vexé, le torii noir, au **36** (dans ce cas, vous vous retrouvez dans le monde des vivants, devant le charnier du plateau montagneux).

### 94

Le prêtre s'assit en tailleur à côté de vous, son regard triste contemplant la dépouille de votre grand maître.

– Il s'est battu jusqu'à son dernier souffle, déclare-t-il d'une voix posée. C'était un véritable samouraï. Il est venu à bout de tous les ninjas qui ont attaqué le village. Tous sauf un, leur

chef. Celui que l'on nomme le Ninja Blanc de l'Araignée. Mais ton mentor m'a donné la véritable identité de son assassin avant de mourir, il s'agit... d'Itaru Sato.

Ce nom paraît resurgir de votre passé, mais trop accablé par le chagrin, vous ne vous rappelez pas immédiatement de quoi il retourne.

Tomo reprend la parole :

– Quand ton mentor est arrivé ici la veille, au temple de la Grue. Il était gravement blessé. Je l'ai alors soigné comme j'ai pu. Avant qu'il ne perde conscience, j'ai pu recueillir ses dernières paroles. Il avait pressenti qu'il se tramerait quelque chose de sinistre en ces lieux. Le clan ninja qui le pourchassait n'était pas étranger à cela. Ton mentor avait donc gagné le village des Trois Temples avec le clan ninja sur ses talons. Les ninjas ont commis un massacre dans le hameau, tandis que ton maître les affrontait. Cependant, pour que tu comprennes la folie meurtrière des ninjas, je dois te raconter l'histoire de ce village.

Rendez-vous au **29**.

## 95

Vous attrapez la perle noire, mais au moment où vous la touchez du bout de vos doigts, elle disparaît subitement. Des ricanements lointains aux accents démoniaques vous parviennent, tandis que vous vous sentez investi d'un art de la guerre qui vous était inconnu.

Ainsi, lors d'un prochain paragraphe de votre choix, vous pourrez considérer que vous possédez une seconde discipline spéciale. Vous aurez donc à choisir entre le Kyujutsu (nécessitant un arc et des flèches), le Karumijutsu, le Iaïjutsu (vous devrez avoir au moins un sabre), et le Ni-To-Kenjutsu (vous devrez avoir deux sabres). Cependant, vous perdez 1 point d'HONNEUR pour avoir eu recours à la magie des Enfers.

Vous pouvez maintenant franchir le portail dans l'autre sens, pour revenir dans le monde des vivants, sur le plateau neigeux du village des Trois Temples. Rendez-vous au **36** pour faire un nouveau choix.

## 96

Le petit homme avale difficilement sa salive.

– C'est vrai, je vis d'expédients, dit-il penaud. Les temps sont durs pour beaucoup de gens. Autrefois, j'étais un samouraï comme toi et...

– Tu n'es qu'un vulgaire voleur ! lui rétorquez-vous courroucé. Tu déshonores ton rang !

– D'accord, je suis un voleur ; songes que tout le monde n'a pas eu la même chance que toi. Mais je sais quelque chose qui pourrait t'être utile pour ton voyage. Je te le révèle si tu me laisses partir.

Allez-vous :

Accepter le marché proposé par Nobu, au **81**.

Lui ordonner de se faire seppuku (suicide rituel) selon le code du Bushido, au **89**.

## 97

L'oni géant vous toise d'un air à la fois perplexe et narquois, puis il clame :

– Je peux t'affirmer qu'il n'y a personne de ce nom ici. En tant que Gardien des Enfers, je le saurai. Mais je t'autorise à visiter un autre lieu des Mondes Inférieurs, si tu en as le cran, bien sûr.

Sur ces mots, la brume à votre droite se disperse alors en partie, révélant un torii gris cendré.

Allez-vous :

Franchir le Torii gris, au **59**.

Rebrousser chemin, et passer sous le torii noir pour faire un nouveau choix, au **36** (dans ce cas, vous vous retrouvez dans le monde des vivants, devant le charnier du plateau montagneux).

## 98

Ereinté par vos combats contre le Ninja Blanc et le Tengu, vous repassez sous le torii rouge afin de quitter le Monde des Kamis. Puis, vous retournez en chancelant au Temple de la Grue.

Vous allez maintenant prendre un peu de repos auprès de Tomo.

Savourez votre victoire sur les serviteurs du Maître des Ombres. Vous avez sauvé les villageois survivants et débarrassé le Sanctuaire des Kamis de la souillure du Tengu. Gloire à vous, Senseï !

## 99

Vous avez déshonoré votre caste. Le seppuku reste la seule solution pour laver votre nom. Assis en tailleur, le dos droit, vous observez longuement votre arme posée devant vous avant de la saisir, lame tournée vers votre ventre... Une poussée impérieuse, la douleur et le sang, un grand éclair blanc... C'est donc ainsi que tout s'achève, votre vie volant en éclats comme les bris d'un miroir. Sur votre corps figé, la neige continue de tomber, plus obstinée que jamais.

## 100

Ereinté par vos combats contre le Ninja Blanc et le Tengu, vous repassez sous le torii rouge afin de quitter le Monde des Kamis. Puis, vous retournez en chancelant au Temple de la Grue. Pendant que vous soignez vos blessures, Tomo se charge d'envoyer un message au Temple du Lion pour informer les villageois de votre victoire. Pour cela, il entre en transe après avoir prononcé une mystérieuse incantation. Bientôt, vous entendez de grands bruissements d'ailes provenir du dehors. Curieux, vous sortez de la pagode pour en voir la provenance. Vous voyez alors, venant du ciel, une grue blanche, en approche. Alors qu'elle amorce sa descente en traçant un large cercle au-dessus du temple, vous réalisez que son envergure n'est pas commune. En effet, elle doit mesurer près de cinq mètres ! L'oiseau se pose majestueusement à côté de Tomo venu sur le ponton de la pagode. Le nain lui murmure quelque chose à l'oreille et lui glisse un bout de papier dans son bec. Puis, la grue reprend son envol en direction du Temple du Lion. Tomo vous explique que ces créatures sont très rares, mais se révèlent de précieux alliés pour les prêtres de la Grue.

Quelques instants plus tard, la grue réapparaît dans le ciel, une silhouette sur son dos. C'est Minami, la guerrière aveugle qui chevauche l'oiseau géant. Une fois la grue posée sur le lac gelé, Minami saute à terre tout sourire, et vous venez à sa rencontre. Le vieux prêtre se présente ensuite à elle, et lui souhaite la bienvenue. Minami est heureuse de vous retrouver sauf. Vous ignorez pourquoi, mais vous êtes soulagé de la savoir aussi en vie. Vous allez maintenant prendre un peu de repos avec vos nouveaux compagnons.

Savourez votre victoire sur les serviteurs du Maître des Ombres. Vous avez sauvé les villageois survivants et débarrassé le Sanctuaire des Kamis de la souillure du Tengu. Gloire à vous, Senseï !



*Ce document non-officiel est totalement gratuit et à but non lucratif. Il vise uniquement le plaisir ludique des lecteurs, et vise à rendre hommage à la série de livres dont vous êtes le héros Défis Fantastiques. Rédaction et réalisation : Xav'. Merci à Ashimbabar pour les erreurs et fautes, et à Voyageur Solitaire pour le paragraphe 99 !*