

Celui qui dans l'eau du petit ruisseau aperçoit ses faiblesses, sera fort comme la plus haute des cascades...

Ce livre est dédié à la mémoire de mon grand-père qui par son courage, sa force de caractère et sa fidélité restera le plus valeureux et le plus calabrais des samourais...

Samurāi

Chapitre Premier

- Les trois villages -

Préambule

Mélanger un Japon médiéval, un univers fantastique et y intégrer quelques pensées philosophiques asiatiques, tel est l'intérêt de Samurāi. Les puristes de l'Asie trouveront certainement des lacunes ou des invraisemblances, mais le but premier est aussi de se faire plaisir à évoluer dans un monde entre manga et heroic-fantasy, entre samourais et super-héros. J'ai essayé d'insuffler aux combats quelque chose de « zen », un soupçon de ralentissement temporel teinté de violence – inhérente aux armes et techniques meurtrières des arts martiaux. Voilà quels seront les objectifs de cette saga.

Je voudrais remercier en premier lieu Vic, pour sa précieuse collaboration, sa patience démesurée et ses conseils sages et avisés. Merci mon ami pour ces longues soirées de réflexion et ces nombreux mails échangés... Remerciements également à Oiseau qui m'a aidé pour l'affinage des règles grâce à ces conseils matheux et « avh-iques » bienvenus et expérimentés.

Ashimbabbar, Outremer, Tholdur et Fitz pour leurs remarques pertinentes concernant l'équilibrage des règles. Enfin je tiens à remercier Caithness pour sa collaboration en début de projet. Merci à vous...

Introduction

Bienvenue dans la saga Samurai.

Vous allez évoluer dans un monde fantastique où les forces du Bien et du Mal se livrent un combat permanent et sans pitié. En tant que défenseur des Territoires Libres, vous devrez tout au long de vos aventures combattre des adversaires souvent plus forts que vous, relever des défis qui vous feront frôler la mort et vivre dans un monde d'illusion et de trahison.

Vous faites partie des hommes qui peuvent maintenir l'harmonie dans un pays au devenir incertain ; mais possédez vous le courage, la force et l'honneur nécessaires pour y arriver ?

Un crayon, une gomme et deux dés à six faces seront les seules armes utiles à votre triomphe.

Précis sur les enseignements du temple de Tsuba

Dans ce précis (fourni en annexe) vous trouverez les règles nécessaires à l'accomplissement de votre mission. Vos aptitudes vous seront dévoilées, ainsi que les règles régissant la vie sur l'île d'Ojikinawa.

Bon apprentissage au sein du temple, jeune samourāi...

Les origines de l'Archipel d'Ojikinawa

Au début des temps, l'Archipel d'Ojikinawa était un havre de paix pour tous les peuples et toutes les créatures. Le Volcan Sacré dormait paisiblement.

Les territoires n'avaient, en ce temps, pas de frontières et ils étaient possession de tous. Le commerce était prospère : les peuples du centre chassaient, les peuples côtiers pêchaient, chaque habitant vivait heureux dans un système d'échange et de partage.

Au fil des siècles, quelques esprits changèrent et certains voulurent à tous prix posséder des terres où ils régneraient en maître.

L'équilibre était rompu... La «force noire» trop longtemps oubliée était réapparue...

Ces hommes et femmes se liguèrent et commencèrent des guerres de conquêtes pour s'approprier terres, hommes et animaux. Les hommes pacifistes de cette époque ne connaissaient rien au combat ; plusieurs villages furent détruits, pillés et il y eut de nombreuses victimes.

Les nouveaux seigneurs se firent appeler les «seigneurs de l'ombre» et la nouvelle se répandit dans toutes les îles de l'Archipel.

Les seigneurs n'étanchèrent pas leur soif de pouvoir. Ils firent du nord-est de l'île principale un repaire de voleurs, d'assassins et de barbares en tout genre qui tyrannisaient les villages et les soumettaient à leur folie.

Un seigneur, du nom de Kankoji, plus perfide et mégalomane que les autres fit un jour une erreur dont il ne pouvait prévoir les conséquences : il utilisa directement la «force noire», qu'il ne maîtri-

sait pas ; une force maléfique, vicieuse et sournoise qui avait un pouvoir redoutable. Il perdit immédiatement la raison et massacra ses propres hommes par dizaines.

Les Territoires Libres s'unirent et certains hommes durent faire ressurgir du passé des techniques martiales pour lutter contre l'ennemi qui avait désormais un nom : les Forces Obscures. Une guerre d'une violence rare et d'une barbarie sans nom éclata entre Forces Libres et Forces Obscures : ce conflit prit le nom de «guerre de l'Archipel» ou «guerre mystique».

Mais une chose à laquelle personne ne s'attendait arriva : le volcan Ojikinawa se réveilla, gronda et explosa. Des nuages de cendres toxiques, des pluies acides et des roches en fusion commencèrent à dévaster tout l'Archipel. Les sages du conseil des Forces Libres comprirent que la légende disait vrai : le volcan vivait et réagissait à ce qui se passait autour de lui. Les Forces Libres redoublèrent d'efforts et parvinrent à contenir les armées obscures dans le nord de l'île. Ojikinawa se calma mais punit les seigneurs de l'ombre encore vivants en envoyant une menace bien plus grande que sa propre éruption : ses fils, les dragons d'Ojikinawa.

Des créatures féroces, ailées et cornues, pourvues d'ailes immenses, qui prenaient vie dans le cratère en fusion du volcan lui-même. Ces dragons à la peau aussi dure que de la roche volèrent en masse vers les territoires du nord et répandirent le chaos et la désolation. Pire, le feu sacré qui sortait de leur gueule changea le visage même des paysages du nord en un spectacle noir et calciné. Les obscurs voués à une lente agonie sur des terres désolées, asséchées et stériles, se retournèrent vers Kankoji qui utilisa la force noire (*appelée dès lors force obscure*) une ultime fois : certain que lui et son armée ne survivraient pas dans cet environnement, il se servit de la force obscure pour changer la donne. Il transforma tous les hommes encore valides en brutes sanguinaires et cannibales – les derniers blessés furent dévorés vivants – et les seigneurs de l'ombre devinrent ses généraux. Il changea tous les paysages en landes de cauchemar où chaque arbre devint une créature vivante, faite de chair et d'os, les animaux ayant réussi à échapper aux laves et aux flammes des dragons devinrent des créatures difformes. Grâce à la force obscure, Kankoji créa un nouveau cycle de vie qui ne nécessitait ni eau, ni soleil, seuls l'obscurité et le sang étaient les fondements de ces terres.

Le territoire de Kankoji était né.

L'horreur avait un nom.

L'Archipel restait divisé entre forces libres et obscures mais le volcan était apaisé de ne plus sentir de guerre sur ses terres ; quant à la force obscure, la source d'énergie originelle, elle avait disparu à tout jamais, épuisée par un Kankoji trop assoiffé de puissance.

Des siècles ont passé mais aujourd'hui, les Forces Obscures ont recommencé leurs attaques viles et sournoises.

Kankoji, le seigneur de l'ombre essaie par tous les moyens de devenir maître des Territoires Libres. Il ne peut plus utiliser la force obscure éteinte afin de pouvoir continuer à vivre comme il le fait sur les Territoires Obscurs et ses ressources s'épuisent dangereusement ; mais il sait que sur d'autres terres il peut tout contaminer par sa simple présence et celle de ses créatures. Une bonne partie de l'Archipel est déjà tombée sous son joug cruel et de nombreuses tribus n'ont d'autres choix que de s'incliner face à la suprématie des armées obscures.

Le but ultime de cette infecte créature est de régner en souverain incontesté sur tous les peuples, d'avoir droit de vie et de mort sur chaque être vivant, et de semer désolation, ruine et chaos sur toutes les terres. Le seigneur Kankoji ne peut pas lancer d'attaque massive sur les Territoires Libres car une nouvelle guerre éclaterait, déclenchant une nouvelle colère du volcan – certainement fatale à tout l'archipel cette fois-ci...

Les Forces Obscures s'introduisent donc vicieusement dans le sud, par petits groupes difficiles à trouver, elles répandent la terreur et contaminent en silence les populations. Une guerre silencieuse et diffuse est menée fermement par les défenseurs de la paix et de la liberté ; ces défenseurs ont pour nom les Temples Gardiens.

Les Temples Gardiens regroupent les temples de Tsuba, du Cygne et du Tigre : ce sont trois temples créés lors de la guerre de l'Archipel, où de nombreux guerriers samourais sont formés afin de protéger le Volcan Sacré des Forces Obscures.

Vous êtes Keijiro, un jeune samouraï courageux, tenace et juste ; le meilleur que le temple de Tsuba ait pu former.

Depuis votre enfance et votre admission au temple – à l'âge de cinq ans – vous n'avez cessé de demander en quoi Ojikinawa était sacré, pourquoi les Forces Obscures voulaient dominer vos terres et que se passerait-il si elles y parvenaient.

Votre maître «O sensei Murata» avait juste répondu à cette époque :

«Mon jeune enfant, le Volcan Sacré est d'une puissance redoutable. Son éruption ferait voler en éclats tout ce que tes yeux t'ont habitué à voir et tout ce que ton cœur peut aimer. C'est un être vivant équilibré entre le Bien et le Mal ; s'il sent une présence hostile trop importante sur son territoire, il se met en colère et gronde, s'il sent que la présence est pure et respectueuse, il devient un allié précieux...»

Quelques mois plus tard votre curiosité de jeune garçon n'étant toujours pas satisfaite, vous aviez demandé à nouveau à votre maître en quoi le Volcan Sacré pouvait être un allié, sa réponse fût encore plus énigmatique :

« Keijiro, je sais qu'Ojikinawa est au cœur de tes pensées, et c'est justifié car tu apprends l'art de la guerre dans le but de le protéger ; je peux aider ton esprit à voir plus clair si tu écoutes bien ce que j'ai à te dire : la vie sur les Territoires Libres repose sur l'aide du volcan ; cette harmonie fragile fonctionne comme une balance, si la Force Obscure se manifeste trop rapidement le volcan réagira, Kankoji a mis du temps à comprendre ce que les sages du conseil savent depuis des siècles : le seigneur Kankoji sait désormais qu'en propageant lentement la Force Obscure au sein des peuples libres, il pourra au final contraindre le volcan à se figer et ainsi abandonner son rôle de protecteur. Il le jugulera, le réduira, l'étouffera mais Ojikinawa ne réagira pas si la Force Obscure se propage lentement. Car la Force Obscure est présente depuis toujours, Ojikinawa n'a fait que stabiliser ses effets néfastes. Le Volcan Sacré ressent les choses, il vit comme toi et moi. Il est un allié pour nous tous car ses roches et son magma, coulant comme un sang sous nos terres, filtrent l'air que nous respirons et l'eau des océans qui entourent l'Archipel. Au nord, le volcan ne vit plus dans le cœur des roches. Il est figé et a abandonné cette partie de l'île.

Ces terres sont contaminées par l'Obscur et c'est là le vrai danger. La Force Obscure en tant qu'entité n'est plus, mais Kankoji a le pouvoir de contaminer la terre par sa simple présence et donc le pouvoir d'éteindre le Volcan... pour toujours. Sans l'aide du Volcan Sacré, rien ne pousserait sur nos sols, rien de bon pour nous...»

«Que voulez-vous dire par *rien de bon* O sensei ?», aviez-vous alors demandé.

«Les Forces Obscures ne vivent pas comme nous... Une herbe qui pousse, un bourgeon qui éclot sont des phénomènes insignifiants pour le seigneur de l'ombre et son armée. Les Forces Obscures veulent détruire Ojikinawa, elles veulent que nos terres deviennent putrides et nauséabondes. Les seules pousses que tu pourrais observer sur des terres non fertilisées par Ojikinawa seraient des arbustes de chair, des plantes de sang : un monde de cauchemar ; le monde obscur nécessaire à la survie du seigneur de l'ombre. Ojikinawa permet aux Territoires Libres de cultiver le riz, le bambou et de pratiquer l'élevage mais sur la partie nord de notre île, les Territoires des Forces Obscures regorgent de végétation difforme, de créatures abjectes et monstrueuses. Quant à Kankoji, le territoire source auquel le seigneur de l'ombre a donné son nom, je préfère ne pas t'effrayer en te racontant ce que l'on trouve là-bas...»

C'est avec ces bonnes paroles en tête que votre éducation de samouraï s'est déroulée durant toutes ces années. Vous avez appris le maniement des armes, votre corps est devenu robuste et résistant, votre mental fort et puissant. Vos nombreux séjours dans les dojos des Territoires Libres vous ont laissé nombre de cicatrices mais aujourd'hui vous remerciez les maîtres qui vous ont enseigné tant de choses...

[Rendez-vous au 1.](#)



Chapitre Premier : Les trois villages

Dix-neuf ans ont passé depuis votre entrée au temple de Tsuba, vous êtes désormais un vaillant combattant prêt à en découdre avec les armées du seigneur de l'ombre. O sensei Murata est venu vous trouver ce matin alors que vous méditez sous les eaux glacées de la cascade Kiwa, tout près du temple.

Vous avez senti la présence de votre maître – pourtant difficile à détecter – et vous avez immédiatement arrêté votre profonde communion avec l'eau.

Vous rejoignez votre maître sur les bords du petit bassin où se déverse Kiwa et vous vous asseyez tous les deux sur une grosse roche plate.

– Keijiro, il faut que je te parle.

– Je vous écoute O sensei...

– Vois-tu Keijiro, tu as aujourd'hui vingt-quatre ans et il est temps pour moi de t'informer plus précisément de ta mission en tant que samouraï de Tsuba.

Je t'observe depuis l'âge de cinq ans et j'ai vu en toi une chose que je n'ai jamais vue auparavant : la soif de connaissance.

Tu veux toujours apprendre plus, savoir plus et connaître le moindre recoin de toute chose. Tu es quelqu'un de très réceptif Keijiro, un jeune guerrier que les Forces Obscures auront du mal à faire plier mais ne t'y méprends pas, le seigneur de l'ombre connaît mille et une façons de noircir ton esprit et de le rendre aveugle à la vérité. Nous avons été prévenus que des petits groupes d'obscurs tentent de répandre une vague de terreur dans le sud-est des Territoires Libres. Plusieurs paysans ont été retrouvés à demi-dévorés, des champs prennent feu sans raisons apparentes et certains disent même avoir vu des samourais obscurs chevaucher des okuras dans les plaines. Depuis des années nous affrontons régulièrement des créatures obscures qui viennent chercher refuge sur nos terres. Mais aujourd'hui ce sont les hommes qui changent sur l'île principale, ils deviennent fous et attaquent leurs propres familles ; c'est le signe de la Force Obscure...

O sensei Murata marque une pause, se lève et s'approche d'un sumac, petit arbuste à fleurs blanches dont l'infusion est bienfaitrice pour le sommeil. Il touche délicatement une des fleurs et aussitôt tous les pétales tombent en tourbillonnant vers le sol.

– Vois-tu Keijiro, l'équilibre de l'Archipel est aussi fragile que la fleur de ce sumac. La moindre secousse pourrait être fatale à l'harmonie que l'on tente de protéger et maintenir. Le seigneur de

l'ombre veut sa revanche ; il n'abandonnera que lorsque tous les territoires seront obscurs ou lorsque lui-même et son armée ne seront plus que poussière.

— Dois-je tuer le seigneur de l'ombre ? demandez-vous inquiet et innocent.

— Non... pas encore... Pas de la manière que tu imagines... Ta première mission va te conduire sur les Territoires Libres. Ce soir tu mangeras Kitoshi et dans la nuit Ikki te conduira jusqu'à l'île principale. Demain matin tu te réveilleras et tu devras accomplir ton devoir. Je t'ai dessiné une carte que tu devras toujours garder sur toi, roulée dans ton kimono. Je t'ai aussi fait fabriquer un sac de toile qui contiendra quelques provisions pour les premiers jours de ton voyage. Tes armes sont entre les mains de Sakano, il les prépare pour ta mission. Voici ceci pour toi : O sensei sort un collier sur lequel est accrochée une minuscule clé au profil étrange.

— Cette clé te servira une fois et une fois seulement. Tu sauras que le moment est venu lorsque tu seras confronté à une serrure particulière...

O sensei Murata tourne les talons et repart vers le petit escalier de pierre qui conduit aux portes du temple. Avant de descendre la première marche il vous professe ces sages paroles :

— Keijiro, ne doute jamais de tes actes. Ce que tu vas accomplir, beaucoup de samourais de Tsuba l'ont tenté avant toi, mais aucun d'entre eux n'a supporté les visions répandues par les Forces Obscures. Si tu veux avoir d'autres informations, avant ce soir rend toi aux Deux Pics, au sud d'ici et trouve Yoki. C'est le seul samourai encore vivant qui ait combattu les Forces Obscures il y a quatre-vingt-deux ans, sur leur propre territoire. Aujourd'hui il est âgé et silencieux mais si tu sais demander il saura répondre... Et prend garde aux créatures qui vivent autour des Deux Pics...

Vous restez sans voix devant tant de mystère et vous regardez votre maître disparaître entre les branches de cèdre.

Si vous souhaitez vous rendre sans plus tarder auprès de Sakano pour lui demander des renseignements sur les armes et leurs effets, [rendez vous au 186](#). Si vous préférez consulter la mémoire de Yoki, aux Deux Pics, [rendez vous au 214](#).

2

Vous approchez lentement de la charrette abandonnée. Du sang macule le bois clair de la structure et un lambeau de vêtement en toile se balance au gré du vent. Un corps gît à quelques enjambées de vous, le pauvre homme est mort suite à un très grand nombre de coups de katana. Ses bras ne tiennent que par quelques tendons, ses jambes ne sont qu'amas de chairs meurtries et violacées, quant à son ventre il n'est qu'une plaie béante, dans laquelle l'eau du ciel côtoie le sang coagulé. C'était un moine et le bout de toile déchiré lui appartenait. Vous approchez de l'okura qui se redresse lorsque vous posez la main sur son museau, il vous regarde longuement sans mouvement de crainte et ne semble pas apeuré. Vous pouvez décider de prendre cette charrette pour rejoindre les trois villages, [rendez-vous dans ce cas au 38](#). Si vous préférez examiner encore un peu les alentours, vous pouvez le faire [en vous rendant au 29](#).

3

Vous suivez le petit cours d'eau dans lequel s'agitent de nombreuses formes sinueuses évoquant des anguilles, quelques bulles de vase explosent par ci par là et quelques rats s'enfuient à votre approche.

La pluie a enfin cessé mais elle a laissé place à une brume qui commence à rendre ce marais plus angoissant que de coutume. Vous y avez pourtant passé de nombreuses heures durant votre enseignement au Dojo Heihashi, mais aujourd'hui le caractère même de votre mission, le poids reposant sur vos épaules met votre mental à rude épreuve.

Vous marchez durant un bon moment tandis que le brouillard se renforce, un brouillard opaque et froid qui pourrait presque vous toucher...

Une nouvelle bifurcation se présente à vous, un chemin presque effacé part vers la gauche tandis qu'une piste sablonneuse s'enfonce entre les saules pleureurs et part sur votre droite.

Pour suivre le chemin qui va à gauche, [rendez-vous au 195](#), pour suivre le sentier entre les saules, [rendez-vous au 8](#).

4

Vous rampez dans la boue au milieu des hautes herbes et il vous faut adopter un déplacement très lent pour ne pas trahir votre présence par le mouvement des tiges. Au bout de quelques minutes, vous arrivez derrière une grosse pierre plate, inclinée, qui vous offre un abri parfait pour voir sans être vu :

sept hommes armés d'arcs et de *yaris* sont tapis dans les roseaux. Ils semblent attendre eux-aussi l'arrivée des quatre cavaliers, ils sont immobiles et silencieux malgré la pluie qui n'a de cesse d'inonder la région. Les parties métalliques de leurs armures sont recouvertes de tissus pour éviter que le tintement de l'eau et du métal ne trahissent leur présence. L'un des hommes arbore fièrement dans son dos un blason témoignant son appartenance au Temple Maudit d'Akka. La réalité est devant vous : ce sont des soldats — humains — au service de Kankoji. Ils sont prêts à tendre une embuscade aux quatre cavaliers approchant sur la route.

Si vous voulez intervenir et que vous possédiez un tanto (maîtriser *la technique du ninjutsu* peut être un atout), [rendez-vous au 132](#), si vous ne pouvez ou ne voulez rien faire pour le moment, [rendez-vous au 179](#).

5

Vous atteignez avec une certaine aisance les cordages et bambous supérieurs du pont. Les deux créatures verdâtres râlent et grognent de ne pouvoir vous atteindre. Vous observez des silhouettes se faufiler jusqu'au pont, côté place centrale. L'homme des marais ne semble pas avoir décelé la présence de ces hommes. Erreur ! Les silhouettes s'alignent et décochent une volée de flèches vers les hommes puants. L'homme le plus proche des archers est percé par cinq flèches, il s'effondre, crache, mais se relève prêt à affronter les hommes qui avancent vers lui. Vous devez prêter main-forte à ceux qui viennent de vous aider. Vous sautez au bas du pont et faites face au deuxième homme des marais. Celui-ci fait virevolter une massue de bois, noueuse et boueuse. Ces hommes ne sont pas très rapides, mais rudement endurants. Frappez fort !

***Homme des marais**, classe IV, Vie : 25**

(Assaut d'initiative impossible)

Si vous parvenez à tuer cet homme répugnant, vous laissez les hommes armés reculés et vous allez à leur rencontre.

— Je suis un samouraï de Tsuba. Je dois parler à votre chef, Mokuke.

— Je suis là, samouraï de Tsuba ! Une voix s'élève sur la place centrale, une voix venant de partout et nulle part à la fois. [Rendez-vous au 9](#).

6

Osuke vous guide à travers la gorge avec une aisance déconcertante, cet homme doit avoir plus de cent ans et il est souple comme un chat. Vous débutez une ascension risquée mais obligatoire pour sortir de la gorge : vingt mètres d'escalade pour atteindre une plateforme. Osuke vous incite à poser les mains et les pieds exactement aux mêmes endroits que lui. Vous vous pliez à ses conseils et vous atteignez la plateforme au prix de quelques efforts, celle-ci s'élargit en s'éloignant du bord de la gorge pour atteindre l'autre côté de la falaise, le côté est qui s'ouvre sur la vallée. Le sentier emprunté vous a fait traverser la colline par son axe est-Ouest.

Osuke soupire :

— Regarde samouraï, tu vois cette vallée, elle te conduit aux trois villages, au fait quel est ton nom ?

— Keijiro, répondez-vous fermement. Osuke, puis-je vous demander pourquoi m'avoir fait monter jusqu'ici ?

— Car en bas, c'est un labyrinthe que j'ai façonné années après années, tu n'en serais jamais sorti...

— Je trouve toujours une sortie vieil homme, ce ne sont pas quelques pierres qui vont me décourager !... ajoutez-vous plein d'assurance.

— Les pierres ? non, ce sont les créatures qui t'auraient tué...

— Créatures ? Quelles créatures ?

— Tikki, stade adulte. Rapides, violentes, cruelles et très difficiles à contenir...

— Il y a des tikkis dans ces collines et vous vivez ici ? demandez-vous soudain moins sûr de vous.

— Il y a bien longtemps, j'ai pris ces collines comme refuge, j'ai appris à vivre avec elles. Ici, rien ni personne ne peut m'atteindre...

— Je ne vous comprends pas, vous vivez ici en vous infligeant une damnation personnelle ??

— Keijiro, il y a soixante dix ans j'ai désobéi et j'ai commis quelque chose qui méritait ma mort, je suis un *ronin*, mais un *ronin* vis à vis d'Ojikinawa. J'ai défié le maître d'un temple gardien et j'ai été banni... J'avais alors dix-sept ans.

— Pourquoi ne pas avoir demandé pardon ?

— Car j'avais raison et il avait tort, mais il était craint, impitoyable et possédé par une force qu'il ne maîtrisait pas...

— La Force Obscure avait pris possession d'un maître d'un temple gardien ?

— Oui, et nombre de ses disciples vivaient et s'entraînaient dans le doute... Plus tard ce temple devint le tristement célèbre Temple du Lotus Noir...

Ce que vous conte Osuke vous met en proie au doute vous aussi, vous avez toujours cru que le Lotus Noir était un temple reposant sur les enseignements de Kankoji. Vous ne saviez pas qu'il avait été un temple gardien...

— Osuke je dois maintenant partir, il me faut rejoindre le village de 'Mo, ajoutez-vous avec une pointe de découragement dans la voix.

— Je te laisse passer si tu me fais un cadeau, reprend sèchement le vieil homme. Je suis seul ici et mes uniques compagnons sont mes instruments de musique, si tu as une flûte à m'offrir je t'indique la sortie des collines, sinon je t'oblige à repartir d'où tu viens... Je suis quand même le maître de ces lieux, on ne passe pas impunément sur mon territoire...

Vous voyez mal comment un homme de son âge pourrait vous obliger à quoi que ce soit, mais avec ce genre d'original, mieux vaut être prudent. Si vous avez acheté une flûte dans les boutiques de Tsuki, vous devez retirer 22 au nombre gravé sur cette dernière. Le résultat vous indique à quel paragraphe vous devez vous rendre. Si vous n'avez pas de flûte, ou si vous ne souhaitez pas l'offrir à Osuke, vous pouvez accepter de rebrousser chemin en [vous rendant au 171](#), ou tenter de passer en usant de violence contre le vieil homme [en vous rendant au 131](#).

7

Retirez de votre parchemin un soin ou un aliment.

Jugari soupire en tendant la main pour prendre votre cadeau.

— Merci samouraï... Ojikinawa t'as mis sur ma route et tu me sauves la vie. Puis-je te demander ce que tu fais dans la région ? Si je ne me trompe pas tu es loin de ton temple, n'est-ce pas ?!

— Oui, loin de Tsuba. Loin de mes amis mais proche de but de ma mission. Je me rends au village de 'Mo.

— 'Mo ? c'est mon village !

— Je dois demander aux chefs des trois villages de reformer le Kishorudo.

— Reforme le clan ? Il te faudra de bons arguments, mais ce n'est pas chose impossible en ces temps sombres... Mon père va devoir longuement réfléchir...

Surpris par cette déclaration vous enchaînez :

— Mokuke est ton père ?

— Oui, et je vais abuser de ta générosité : dis à mon père que je vais bien, que tu m'as rencontré sur le route menant à Tsuki. Il risque d'envoyer dix soldats rien que pour me retrouver ! Je ne suis plus un enfant, j'ai seize ans !

— Très bien, je le ferais, ajoutez vous en souriant.

Jugari vous demande de partir sans tarder afin de conclure votre mission au plus vite, il vous lance un dernier signe de la main et ajoute :

— Et toi samouraï quel est ton nom, je veux le savoir car je risque de l'entendre dans les prochaines années sur un champ de bataille !

— Keijiro, répondez-vous à voix haute, mais ne te soucie pas des batailles, continue ta transmission des savoirs, c'est autant important que la guerre, sinon plus !

Vous sortez sans tarder du bouquet de bambous et vous reprenez la direction de 'Mo, [rendez-vous au 70](#).

8

Vous avancez aveuglément sur la piste qui n'en finit pas de serpenter entre les arbres ; le chemin est plusieurs fois coupé par de larges massifs de fougères qui courent sur plusieurs mètres : rester sur le sentier devient vraiment difficile et il vous tarde de sortir de ce marais. Le sol devient très meuble au fur et à mesure de votre percée dans ce dédale vert-gris. Des lichens ont envahi presque tous les troncs d'arbres et leurs formes issues d'un autre monde ne vous rassure guère. Déjà lors de votre apprentissage au dojo Heihashi, vous craigniez cette partie du labyrinthe, où tout se ressemble, sol et ciel et où toutes les directions vous donnent l'impression de tourner en rond. Pourtant il faut avancer et ne pas renoncer, jamais.

La brume est omniprésente sur cette voie étroite et mal définie, mais entre deux voiles blanchâtres, vous voyez que le chemin se divise encore, en deux voies opposées cette fois-ci. Si l'une vous fera à coup sûr sortir des marais, l'autre vous y plongera encore davantage...

Pour prendre vers la droite, [rendez-vous au 207](#), pour aller à gauche, [rendez-vous au 113](#). Si vous possédez *la technique d'Herboriste*, [rendez-vous au 120](#).

9

Mokuke approche lentement et vous dévisage, surpris par la visite d'un samouraï de Tsuba dans son village. Vous étudiez le comportement de Mokuke et ne parvenez pas à savoir si il vous est hostile ou non.

— Comment t'appelles-tu jeune samouraï ?

— Keijiro, répondez-vous fièrement.

— Que viens tu faire à 'Mo ?

— Je dois vous parler ainsi qu'aux deux autres chefs de village. Ma requête est certes inhabituelle mais les temps que nous vivons le demandent...

— Je t'écoute Keijiro, ponctue Mokuke.

— Vous devez reformer le Kishorudo ! Ojikinawa est en péril, les Forces Obscures accélèrent leurs attaques et essaient par tous les moyens d'affaiblir les Territoires Libres. Les temples gardiens ont entamé une quête à travers tout l'archipel, nous devons réunir toutes les forces martiales disponibles pour la future guerre d'anéantissement de Kankoji. Le Kishorudo s'est illustré de nombreuses fois sur les champs de bataille, vous seriez d'une aide précieuse aux côtés des combattants...

— Et qu'est-ce qui pourrait me pousser à rompre un pacte fait il y a plusieurs années avec mes deux amis Koshin et Tokawa ?

Ta volonté, ton engagement envers ton temple et le Volcan Sacré ??

Si vous détenez un tube métallique récupéré dans l'idole brisée, [rendez-vous au paragraphe gravé sur le tube](#), si vous ne possédez pas ce fragment [rendez-vous au 122](#).

10

Vous vous engagez sur les épaisses planches du pont. Le tumulte de l'eau sous vos pieds est assez effrayant et vous devez porter toute confiance à la science des hommes qui ont construit ce pont. Soudain une vague plus haute que les autres vient frapper contre les pierres de la structure et projette de l'eau sur les lattes devant et derrière vous. Vous tournez les yeux vers l'amont et vous apercevez une deuxième vague imposante arriver droit sur le pont. Vous vous agrippez à la main courante en corde jusqu'à ce que la rivière vienne exploser contre la pierre dans une gerbe d'eau assourdissante. Deux bruits sourds sur les planches se font entendre autour de vous. Vous portez la main à votre arme et vous faites bien : deux hommes des marais dissimulés dans l'eau ont sauté sur le pont lorsque la vague a éclaté. Ils se tiennent de chaque côté du pont, armés de massues en bois, noueuses et boueuses. La position vous oblige à combattre ou à sauter dans la rivière. Une dernière solution s'offre à vous – la plus logique –, sauter sur le haut du pont pour prendre de la distance avec vos deux adversaires. *Faites un test d'Agilité*, si c'est un succès, [rendez-vous au 5](#), si un échec, [rendez-vous au 146](#). Si vous maîtrisez *la technique saut du criquet*, vous pouvez retrancher un point au résultat obtenu aux dés.

11

— Voyez samouraï, ma fille est dans cette chambre au fond du couloir. Je vous en prie soyez prudent, elle est devenue dangereuse...

Vous avancez à pas feutrés vers la pièce où est attachée Asæ. Vous n'êtes qu'à quelques mètres de la chambre lorsqu'une voix sépulcrale retentit dans le couloir :

— Un samouraï de Tsuba ?! Ah, ah, ah ! Maman veut donc me faire taire pour toujours ?...

Nanami ne retient plus ses larmes et éclate en sanglots derrière vous, deux villageois la prennent dans leurs bras et la réconfortent comme ils peuvent.

— Ne parle pas Asæ ! Je suis ici pour t'aider.

— M'aider ? comment veux-tu m'aider alors que tu n'as jamais affronté autre chose que de vulgaires animaux ou des mannequins de bambous ?

— Je suis un samouraï de Tsuba, les Forces Obscures sont le seul et unique but de ma vie, je vais aider la jeune Asæ avec ou sans sa volonté...

Vous pénétrez brusquement dans la pièce où Asæ est étendue sur un lit, les mains attachées au mur.

— Asæ ferme tes yeux, je vais chasser la Force qui te tourmente.

Maintes fois vous avez répété ces paroles sacrées, maintes fois vous avez essayé d'en comprendre le sens profond mais aujourd'hui, l'enseignement du maître Heihashi revient comme une seconde nature :

«Provoque la Force Obscure lorsque tu seras devant elle. Tu pourras étudier le comportement de l'hôte afin de savoir si une guérison est possible ou non. Tu échoueras souvent Keijiro, Kankoji ne recule devant rien et tue des innocents, mais ne doutes pas ; si tu dois tuer, fais-le. Peu importe celui ou celle qui te fait face, n'oublie jamais que seule la Force Obscure est devant toi.»

— La force sacrée d'Ojikinawa est pure, Kankoji finira tôt ou tard par abdiquer et retournera dans les profondeurs obscures d'où il vient.

Lorsque vous déclamez cela, la fillette commence à s'agiter nerveusement sur son lit, vous voyez ses avant-bras se raidir jusqu'à faire ressortir les veines.

— Jamais un samouraï ne me dira ce que je dois faire ou ne pas faire ! hurle maintenant Asæ.

Vous sentez dans le regard de l'enfant, une puissance psychique terrifiante, contradictoire avec son innocence.

Faites un test de Psychisme, si c'est un succès, [rendez-vous au 248](#), si c'est un échec, [rendez-vous au 148](#).

Si vous maîtrisez la discipline de la muraille psy, n'oubliez pas d'ajouter temporairement un point à votre total de Psychisme.

12

Vous déchirez les tuniques de lin des habitants de 'Mo, vous en faites rapidement des bandes pour nouer autour des blessures et fractures des malheureux. Une jeune femme a le ventre ouvert, elle saigne abondamment et demande de l'aide, vous foncez vers elle et comprimez la plaie, le sang ne tarde pas à s'arrêter. Vous faites un cataplasme avec de la boue ramassée à même le sol et dites à la jeune femme d'appuyer fortement sur le bandage.

Pendant que les cris et plaintes des victimes emplissent doucement le hameau, un jeune homme armé d'une fourche arrive en courant par le nord du village :

— Des créatures noires arrivent en masse ! D'horribles monstres vont nous massacrer ! Vite il faut des armes là-haut !

D'un bond vous partez à la suite du garçon. Arrivé quelques dizaines de mètres plus au nord, vous distinguez dans l'épais voile de pluie, une dizaine de silhouettes se diriger lentement vers le village.

Vous êtes rejoint par certains habitants de 'Mo encore valides :

— Nous sommes là ! s'exclame l'un d'eux.

— Ils ne passeront pas ! lance un vieillard à barbe blanche.

— Ils vont goûter de ma lame ! hurle une femme.

[Rendez-vous au 67.](#)

13

Vous pénétrez avec prudence dans le bassin : vous ne connaissez pas les effets de cette eau – si on peut encore qualifier cette fange puante d'eau – et vous n'en connaissez pas la profondeur. Arrivé à mi-cuisse, vous constatez que le bassin ne prend plus de pente, vous vous agenouillez et avancez tel un serpent à la surface de l'eau. Le tigre est toujours à quelques mètres de la berge, il n'a pas l'air de chasser mais plutôt de rôder. Arrivé au milieu de l'étendue boueuse, un trou plus profond que les

autres vous surprend, malgré votre équilibre certain vous produisez suffisamment de bruit avec l'eau pour que le tigre sorte des fougères et vous voit. Il abaisse ses oreilles en arrière, feule en dévoilant des crocs meurtriers et se hasarde prudemment dans le bassin.

Tigre des Marais, Classe IV, Vie : 30**

(Assaut d'initiative possible)

Si vous maîtrisez les techniques du Kyujutsu et/ou le contrôle animal il serait opportun de vous en servir contre ce monstre. Vous pouvez tirer deux flèches avant que le tigre ne soit sur vous.

Si le félin ne vous tue pas, vous gagnez *deux points d'Honneur et deux points de Ki* pour votre courage face au monstre, [rendez-vous au 125](#).

14

— Femme, si tu veux soigner ta fille conduis-la à Shiakito, les moines guérisseurs sauront tuer l'esprit obscur qui réside en elle.

Le visage de la jeune femme semble s'éteindre devant votre réponse aussi brève que froide, elle se contente de répondre :

— Bien samouraï de Tsuba, j'irais à Shiakito...

Elle tourne les talons et quitte le groupe, les villageois vous regardent et leur yeux semblent évoquer la déception...

Vous perdez un point d'Honneur.

Vous pouvez désormais choisir de discuter avec les gardes et les moines en [vous rendant au 182](#), ou bien choisir une autre destination dans Tsuki :

pour aller directement au monastère, empruntez la rue Ito (du monastère) et [rendez-vous au 158](#).

pour essayer de dénicher des armes supplémentaires, choisissez la rue Takeda (des armuriers) et [rendez-vous au 33](#),

pour essayer de récolter quelque objet utile, visitez la rue Fumitsuji (des marchands) et [rendez-vous au 212](#),

enfin si vous voulez explorer la ruelle sombre qui part sur votre gauche, c'est la rue Imura (du saule), [vous devez vous rendre au 238](#).

15

Vous recevez plusieurs pierres sur le corps dont trois sur la tête. Sonné, vous reprenez malgré tout immédiatement le contrôle, trop habitué à ne pas écouter la douleur physique. Les pierres qui viennent de vous blesser (*déduisez 4 Points de Vie de votre total*) sont taillées, polies et de même dimension ; au moment même de votre observation, un rire aigu et étouffé, comme lointain, résonne entre les arbres.

Vous vous mettez en garde et déclamez :

— Si tu as le sens de l'honneur, montre-toi au grand jour !

— Me montrer ? répond toujours cette voix lointaine et proche à la fois.

Vous ne répondez pas, ne bougez pas, prêt à une attaque imminente.

— Ha ! ha ! ha ! Et c'est cela les samouraïs censés maintenir l'équilibre... Je vais me montrer, frêle *Yuushi* !

Un bruit sec se fait entendre au-dessus de vous, [rendez-vous au 40](#).

16

Vous avancez calmement vers les quatre hommes ; ils se retournent à votre arrivée mais étrangement ne sortent pas leurs armes.

— Hommes de l'est, je suis Keijiro, samouraï de Tsuba. J'ai le devoir de vous demander ce que vous faites sur les Territoires Libres ?

— Tiens, les samouraïs font régner l'ordre en lieu et place des gardes territoriaux maintenant ? demande sèchement l'un des barbares.

— Les gardes territoriaux sont apeurés par les évènements récents survenus sur nos terres. Les Forces Obscures remettent ça, Kankoji tente à nouveau de détruire l'Archipel...

— Nous le savons, samouraï, c'est la raison de notre présence ici... Notre chef de village a sombré dans une folie meurtrière. Il a tué sa propre famille et a tenté de s'en prendre à quelques uns d'entre nous, au village. Il a été maîtrisé et enfermé. Mais le mal est fait, les hommes commencent à se quereller pour des choses futiles et cela arrive de plus en plus fréquemment. Nous aurions du tuer tout le village ou fuir. Nous voilà donc ici...

— Que pensez-vous faire sur les Territoires Libres ? demandez-vous sans attendre.

— Cherchez de l'aide auprès des sages des villages, auprès des Temples Gardiens peut être... Mais pour l'instant nous élaborons une stratégie pour ne pas être cloués de flèches à l'approche de chaque village...

— Je ne peux malheureusement pas vous aider, une mission très importante m'a été confiée, mais rejoignez les temples du tigre ou du cygne, ils vous accueilleront sans hostilité.

— Merci samouraï... Le barbare demeure pensif quelques instants puis ajoute :

— Je voudrais sceller notre engagement commun envers Ojikinawa. Un jour prochain tu pourrais avoir besoin de nous, ou nous de toi. Le barbare décroche l'extrémité d'une corne d'okura pendue à sa ceinture, la remplit d'un breuvage vert et en boit une gorgée. Il vous tend la corne en s'essuyant la bouche d'une revers de manche.

Vous acceptez et le remerciez en inclinant la tête. Vous avalez d'un trait une gorgée du liquide vert ; le feu emplît votre gorge puis votre ventre. C'est de l'alcool, très fort et vous êtes obligé de tousser plusieurs fois.

Les trois autres barbares éclatent de rire puis boivent à leur tour.

— Je suis Tark-Asi, annonce celui qui vous à proposé le pacte d'amitié, voici mes amis Gorok-Saki, Ukaye et Ti-Wani. À compter de ce jour samouraï Kejiro, nous sommes liés. Bonne chance pour ta mission, nous nous reverrons sûrement sur un champ de bataille, côte à côte, contre les armées Obscures...

Les barbares vous saluent d'un mouvement de leurs armes et disparaissent entre les arbres. Vous restez quelques instants stupéfait par ce qu'il vient d'arriver : vous avez lié un pacte avec des hommes de l'est, des barbares qui d'ordinaire vous auraient attaqué et dépouillé sans honneur. Vous souriez intérieurement en pensant que les forces libres de l'Archipel sont peut être en train d'oublier les vieilles rancœurs inutiles et commencent à se liguier pour défaire le mal, le vrai : Kankoji.

Vous reprenez le chemin qui descend sur votre droite et qui s'enfonce dans le sous-bois, [rendez-vous au 147](#).

17

Vous faites avancer la charrette avec vigueur au milieu des cochons, quelques porcs tenaces ont tôt fait de dégager la route sous la menace des trois cornes de l'okura. Les couinements mélangés aux chutes dans la boue des animaux réussissent même à vous arracher un sourire. Vous reprenez le chemin du village de 'Mo sans qu'aucun évènement hostile ne vienne perturber votre progression, [rendez-vous au 21](#).

18

«Sans honneur un samouraï ne conçoit pas la vie...»

Votre honte est telle que vous n'osez plus parler, le seul fait de regarder vos mains et vos pieds vous dégoûte, vous qui avez tant de fois frappé contre des arbres, dans la terre, la neige, le sable. Vous qui avez suivi les enseignements des maîtres les plus respectés de l'archipel, vous avez trahi leur confiance.

Votre bouche s'emplît d'un goût amer, le goût de la défaite, le goût du déshonneur... Votre mission en tant que gardien des Territoires Libres est un échec dont vous ne sortirez pas vivant ; vous y êtes préparé depuis des années, c'est même la première chose que votre sensei, à Tsuba vous ait apprise : apprend la défaite ainsi tu pourras savourer ta victoire.

Mais aujourd'hui la défaite à un goût indescriptible. Vous déposez vos armes tout près de vous, vous rabattez le pli gauche de votre kimono sur le pli droit – symbole de mort – et vous maintenez fermement votre tête entre vos mains...

Vous priez tous les esprits élémentaires afin qu'ils accueillent votre âme et la purifient et vous exécutez le geste irréversible ; vos vertèbres cervicales cassent en une fraction de seconde : vos yeux se ferment instantanément et vous vous écroulez sur le sol. Votre honneur de samouraï est bafoué mais votre honneur d'homme est sauf. Il ne vous reste plus qu'à espérer que d'autres samouraïs réussiront là où vous avez échoué... Votre aventure est terminée.

19

— Sakano, les armes dont nous disposons au sein du temple seront-elles suffisantes face à l'ennemi ?

— Et bien je m'efforce depuis des années de parfaire mon art, j'ai étudié la science des armes et de la forge avec un maître d'armes réputé des Terres Sauvages, il s'appelait Khtor, un barbare épais comme un arbre, solide comme la pierre. Il m'apprit à forger des armes au tranchant irréprochable, à tremper des lames pour les rendre indestructibles, j'ai eu l'occasion par le passé de pourfendre certaines créatures du nord, et pour répondre à ta question, nos armes sont suffisantes face à l'ennemi. Mais ce n'est pas tout mon brave Keiji, d'autres armes sont forgées par d'autres maîtres d'armes, certaines même existent dans de sombres recoins de l'Archipel, je te souhaite d'en trouver et d'en porter certaines, j'espère que tu en éviteras d'autres... Assures-toi toujours d'avoir au moins une arme avec toi, même le plus insignifiant morceau de bois peut t'éviter des combats dangereux...

— Merci mon vieil ami...

Si cette question était votre deuxième question, [rendez-vous sans plus tarder au 69](#), s'il vous reste encore une question à poser, faites-le en [vous rendant au 216](#) pour savoir comment tuer les ennemis Obscurs, ou [rendez-vous au 50](#) pour avoir des informations sur terres d'Ojikinawa.

20

Vous avancez vers l'homme visiblement blessé. Du sang coule le long de ses tempes, dans son cou et de nombreuses taches brunes apparaissent sous ses vêtements de lin. Il tombe à genoux et rend son dernier souffle. Vous n'avez pas le temps d'examiner ses blessures qu'un mouvement attire votre attention sur un des toits d'une maison voisine, vous roulez sur votre droite et vous évitez un projectile qui va mourir dans le gravier humide de la rue. D'autres ombres sautent de toit en toit. De toutes parts surgissent des silhouettes rapides, félines qui massacrent les villageois qui vont et viennent dans 'Mo, paniqués par cette attaque fourbe. Derrière vous, la salle principale paraît perdre les torches de lumière une à une, quelqu'un veut œuvrer dans l'ombre dans la maison commune...

Un groupe d'ennemis fonce directement vers la salle principale, ils courent au milieu de la rue et vous êtes un obstacle direct.

Pour rentrer chercher de l'aide dans la salle commune, [rendez-vous au 45](#). pour affronter les hommes qui courent vers vous, [rendez-vous au 161](#).

21

Tandis que la pluie commence enfin à se calmer, Jugari, d'une voix effacée, demande :

— Quel est ton nom samouraï ?

— Keijiro.

— Merci Keijiro... Je ne sais pas comment j'aurais pu rejoindre Tsuki ou retourner dans mon village si Ojikinawa n'avait pas mis ta technique de guerre à mes côtés. Je suis désolé de ne pas être à la hauteur dans ce long combat contre Kankoji. J'ai peur Keijiro. J'ai toujours eu peur. Mon père me l'a souvent reproché...

— La peur n'est pas un défaut Jugari. Elle est même nécessaire dans certains cas. Ton travail de copiste et d'orateur est un apport incontestable pour fidéliser les hommes de l'Archipel à Ojikinawa. Ta peur ne t'a pas conduit vers le combat armé mais vers le combat moral pour affronter et repousser Kankoji. Ne sois pas déçu d'un tel engagement... Au contraire... Vous ponctuez votre phrase par un sourire amical.

Le jeune homme retrouve peu à peu le sourire et votre jugement semble l'avoir réconforté. Vous pouvez ajouter deux points à votre total de Ki.

Les collines au loin sont le dernier passage avant la plaine où se trouvent les trois villages, 'Mo n'est plus qu'à quelques heures. Au bout d'un long moment de marche, Jugari s'effondre dans la boue. Vous l'aidez à s'asseoir mais il est à bout de force :

— Jugari, ne lâche pas maintenant, dans quelques minutes tu seras chez toi...

— Je n'en peux plus Keijiro, laisse moi dans cette cabane là-bas, c'est une cabane utilisée par les laboureurs, elle est vide en ce moment, une fois que tu auras atteint 'Mo mon père fera envoyer des hommes pour me porter secours. Merci pour ton précieux soutien samouraï de Tsuba...
Vous laissez Jugari dans une modeste cabane en bambous, au milieu d'outils et matériels agricoles. Vous reprenez le chemin des trois villages sans tarder, [rendez-vous au 254](#).

22

Vous progressez rapidement entre les rochers gris se dressant comme des statues muettes, gardiennes de ces collines, au milieu des ormes vénérables. La pluie commence à tomber fortement et les feuilles entament un chant répétitif et hypnotique qui plonge la forêt dans une ambiance mystique ; vous arrivez bientôt à un croisement d'où partent deux chemins distincts : le premier, étroit, continue de monter entre les arbres tandis que le deuxième part sur la gauche à flanc de colline et disparaît complètement au bout d'une dizaine de mètres. Si vous voulez continuer à grimper, [rendez-vous au 251](#), si vous préférez marcher contre le flanc de la colline, [rendez-vous au 150](#).

23

Le soleil se lève timidement et le ciel est parsemé de nuages gris. Une fraîcheur relative vous assaille dès votre réveil ; vous jetez un regard circulaire et constatez que ni les bœufs, ni le treillis ne sont dans les parages. Comment êtes-vous descendu de votre couche ? La question restera pour le moment sans réponse ; vous vous empressez de vérifier que votre équipement vous a suivi et vous éprouvez une joie non dissimulée lorsque votre main droite se referme sur la poignée de votre arme. Vous vous équipez à la hâte et examinez les alentours : des champs à perte de vue dont la monotonie est cassée par les collines au sud-est, la ville de Tsuki qui profile ses hautes toitures effilées au nord-est et le Volcan Sacré qui domine tous les Territoires Libres de sa sagesse et de sa puissance ancestrale. Non loin de vous, une petite cabane de bambous semble abandonnée, c'est sans aucun doute un abri de paysan utile à la saison des pluies pour s'abriter en cas d'orage trop violent. Tout près de cette dernière, une charrette darde ses brancards vers un ciel de plus en plus terne et deux chênes séculaires se contemplant sans mot dire.
Vous pouvez partir sans plus tarder pour Tsuki, la ville qui attend l'aide de votre temple, en vous [rendant au 95](#), ou vous pouvez aussi vous attarder vers la cabane, en vous [rendant au 140](#).

24

Le paysan ne dit plus un mot depuis quelques minutes, vous l'observez du coin de l'œil et le silence qui vous entoure est rompu par les bruits de succion des sabots de l'okura dans la boue spongieuse. Le clapotis de la pluie ajoute un peu de plénitude à cette ambiance tendue mais votre voisin de charrette reste prostré sous son suge-kasa, la tête enfoncé dans les épaules, il souffle toujours comme un animal et vous commencez à penser que son état de santé et cette pluie ne vont peut être rien arranger à la chose.
Soudain, le paysan se dresse d'un bond sur la banquette et sort un couteau recourbé de sa tunique, en un éclair vous frappez le paysan à la poitrine par un coup de poing du diamant, cette fameuse technique enseignée par O sensei Murata, qui consiste à serrer le poing tout en laissant dépasser les deux phalanges intermédiaires du majeur en forme de pointe. Votre coup est si puissant que le paysan est projeté en bas de la charrette, il s'écrase dans la boue et perd son couteau. Vous vous empressez de le rejoindre pour essayer de comprendre son geste et ce que vous voyez vous sidère : à la place de ses yeux espiègles, vous trouvez deux petits yeux flamboyants et sans vie, sa peau et devenue grise et striée de veinules bleues, il a de l'écume aux lèvres et semble mort. Du bout du pied vous touchez le vieil homme pour vérifier si votre coup l'a tué, il se relève d'un bond, vif comme un chat et se met en garde, il tourne autour de vous et profite de son passage près du chargement de laine pour extirper un bambou qui y était caché.
Le combat peut éclater d'un moment à l'autre mais vous êtes dans votre élément : un combat sous la pluie, lorsque vos yeux ne sont plus les seuls guides disponibles, mais lorsque votre ouïe et votre odorat sont sollicités. Les combats sous la pluie, sous la neige ou par grand vent ont toujours été vos préférés lors des entraînements ; vous faites corps avec les éléments environnants et vous vous servez d'eux pour gagner en habileté.
Le paysan s'élançait soudain vers vous :

***Paysan Obscur**, classe IV, vie : 18**

(Assaut d'initiative possible)

Si vous parvenez à vous défaire de cet adversaire, vous pouvez abandonner votre katana au profit du bambou du paysan (*arme longue, +1 point de dégâts*) et poursuivre ensuite votre route en empruntant la charrette, [rendez-vous dans ce cas au 153](#), ou à pied, [rendez-vous au 213](#).

25

Sakeshi presse le pas vers une pièce secondaire, en retrait. Il ressort quelques instants plus tard avec dix petites fioles en terre et deux flacons en verre contenant un liquide bleuté et un liquide orangé.

— Les fioles sont pour les blessés, en application directe si la plaie est externe, à boire s'ils souffrent de maux internes. Les flacons sont pour toi. Attention toutefois, tu ne peux en choisir qu'un, absorber les deux te conduirait à la mort. Le bleu fait remonter ta force physique (*les Points de Vie*) et descendre ton Ki, l'orange produit l'effet inverse. Choisis bien celui que tu veux boire. Une fois bu le liquide tu sentiras une chaleur t'envahir, tu seras alors prêt à te battre.

Vous pouvez refuser le breuvage de Sakeshi ou le prendre et le boire.

Après avoir remercié respectueusement le vénérable Sakeshi, vous quittez la cabane.

Pour savoir de combien de points vos totaux augmentent ou diminuent, lancer 3d6, le résultat égale à la fois l'augmentation et la diminution dans chaque paramètre concerné.

Si cela ne vous tue pas, [rendez-vous rapidement au 67](#).

26

Trois femmes sont en train de semer activement des pleines poignées de graines dans les champs fraîchement préparés par les hommes. Non pas que les semences soient le travail réservé aux femmes mais les légendes disent que la main d'une mère est plus propice à l'accroissement des récoltes que la main d'un père. Depuis des siècles les femmes enrichissent les sols des Territoires Libres de leur main au pouvoir maternel, et les trois paysannes à quelques dizaines de mètres de vous ne dérogent pas à la règle. Néanmoins une femme du groupe ne suit pas le même mouvement que ses compagnes, elle semble avoir des gestes désordonnés et se tient à l'écart des deux autres. Vous pouvez discuter avec ces braves paysannes en [vous rendant au 135](#), ou si vous ne voulez pas perturber leur travail, rejoindre le groupe d'hommes en [vous rendant au 116](#).

Enfin si vous ne voulez pas perdre de temps en discussions, tentez de trouver un autre moyen d'entrer, et [rendez-vous au 83](#).

27

Vous rejoignez la maison de Sakeshi et frappez à sa porte.

— Sakeshi, chuchotez-vous, nous avons besoin de vous.

Si vous êtes déjà venu voir Sakeshi plus tôt dans la soirée, [rendez-vous au 75](#), si c'est la première fois que vous vous présentez à lui, [rendez-vous au 231](#).

28

Les deux hommes attaquent avec puissance en abattant leurs piques sur vous, vous esquiviez la trajectoire des armes et vous contournez l'un des hommes, une frappe du tranchant de la main sur la carotide déstabilise votre assaillant, juste le temps pour vous de frapper à nouveau, sur ses poignets. Vous prenez du recul et dégainez votre arme. L'homme que vous avez atteint a du mal à tenir sa lance cloutée, il aura du mal à tenir le combat :

***Premier homme en kimono**, classe III, Vie : 16**

***Deuxième homme en kimono (blessé)**, classe III, Vie : 8 (-2 points de dégâts pour tous les coups qu'il pourrait vous porter)**

(Assaut d'initiative impossible)

Si vous triomphez des deux hommes, vous prenez le temps de les fouiller et vous trouvez deux racines de kruji séché (+6 Points de Vie chacune). Vous pouvez aussi changer votre arme pour une de celles que portaient les deux hommes, c'est une pique cloutée qui dispose des capacités suivantes : +2 Points de dégâts, mais réduit votre total de Maîtrise de combat d'un point lorsque vous l'utilisez en combat.

Jugari essoufflé et choqué par la violence du combat a du mal à reprendre ses esprits.

— Qui étaient ces hommes ? demande-t-il.

— Aucune idée, aucune appartenance à un temple ou dojo connu, aucun signe de force obscure dans leurs yeux... Sûrement des rôlins venus des Terres Sauvages, pas encore à la solde de Kankoji, mais avec de tels comportements, ils seront bientôt ses esclaves...

Vous poussez un long soupir de désespoir avant de vous [rendre au 21.](#)

29

Tandis que vous marchez dans les herbes hautes vous percevez une sorte de gémissement. La pluie qui joue avec votre perception auditive ? Encore une tromperie des obscurs ? Vous essayez de discerner d'où provient le bruit lorsque le gémissement se reproduit, quelques instants plus tard. Vous ne rêvez pas, c'est une plainte étouffée que vous entendez ici. Une plainte provenant d'un animal blessé, peut être même d'un homme...

Un épais massif de bambous semble abriter la chose à l'origine de la lamentation. Pour approcher et vérifier ce qui geint sous cette pluie diluvienne, [rendez-vous au 250](#), pour vous éloigner de probables ennuis, [rendez-vous au 205.](#)

30

Vous observez les villageois parler entre eux, ce n'est pas de la peur qui se lit sur leur visage mais une certaine excitation, comme si repartir au combat provoquait en eux un certain engouement. Les trois chefs sont eux aussi assez nerveux, ils parlent vite, font de grands gestes, Tokawa à l'air d'être le plus opposé à la reformation. Vous vous sentez quelque peu inutile au milieu de ce conseil de village, vous appréciez la lumière tamisée conférée au lieu grâce à des torches de tissus enflammés, alimentés en huile par des bols suspendus en dessous. Vous approchez du repas posé sur une grande table et vous mangez quelques pièces de truite fumée. Les noisettes enrobées de miel fondent dans votre bouche et confèrent au poisson un remarquable goût de fruit.

Vous repensez soudain à O sensei, loin d'ici qui vous attend – probablement non loin de Kiwa – et qui doit se demander si vous avez réussi votre mission. Tsuba ! Que donneriez-vous pour y passer une nuit ? Loin des horreurs que vous avez pu voir en quelques jours sur l'île principale. Kankoji est une réelle menace pour l'harmonie insulaire. Plusieurs questions vont et viennent dans votre tête, se bousculent même. Pourquoi les Temples Gardiens ne forment pas plus de samourais afin de s'introduire sur le territoire de Kankoji et le tuer avec ses généraux ? Pourquoi ne pas aller aux portes interdites implorer le volcan d'envoyer ses fils, les Dragons d'Ojikinawa pour achever le travail débuté il y a longtemps ? Pourquoi ?

Soudain quelques mots échangés avec O sensei avant votre départ, vous reviennent en tête :

— *Dois-je tuer le seigneur de l'ombre ? aviez-vous demandé.*

— *Non... pas encore... Pas de la manière que tu imagines... avait répondu mystérieusement O sensei.*

Qu'avait-il voulu dire par là ?

Les torches fixées au mur de la grande salle s'éteignent subitement les unes après les autres. Pas un souffle de vent, personne à proximité. Le silence succède au bruit des discussions. Vous fixez votre attention sur l'une des torches encore allumée et vous voyez un objet rapide passer devant elle. Les flammes vacillent et les tissus enflammés – coupés net – vont s'éteindre au sol. Seul le bol plein d'huile reste fixé au mur.

[Rendez-vous au 45.](#)

31

Vous voyez quelqu'un habillé en noir et portant une capuche s'enfuir en courant ; vous portez la main à votre ceinture et vous constatez que votre bourse a disparu. Vous partez à sa poursuite en un éclair mais le voleur est habile est connaît bien les rues de la ville, il se fond dans la population et vous oblige à choisir une destination à l'instinct :

pour poursuivre le voleur dans la rue Kitko (du marcheur), [rendez-vous au 225](#),
pour tenter de le retrouver dans la rue Zaki (du pêcheur), [rendez-vous au 130](#).

32

En un instant, vous déclenchez une série d'attaques rapides, précises et violentes. Vous atteignez deux soldats à la tête, ils s'effondrent, le troisième reçoit un coup dans la poitrine (*blessure grave à noter*), vous devez combattre ce dernier ainsi que le quatrième soldat valide :

Soldat du Temple du Lotus Noir*, blessé, classe IV, Vie : 2

Soldat du Temple du Lotus Noir*, classe IV, Vie : 12

(Assaut d'initiative impossible)

Une fois les ennemis vaincus, vous reprenez votre route ; une douce lumière crépusculaire commence à se diffuser sur la région, la fraîcheur se fait sentir et vous pensez que la nuit ne sera pas agréable tant vous êtes trempé. Vous prenez le risque de faire un petit feu juste le temps de vous réchauffer ; avec la laine de kintaro sèche, trouvée au cœur du chargement, vous démarrez un brasier que vous alimentez durant environ une petite heure. Les flammes jaunes orangées réchauffent à la fois votre corps et votre âme. Vous repensez au Temple de Tsuba que vous avez quitté hier, à ses chambres confortables et apaisantes, aux chants mélodieux des rossignols qui encourageaient vos mouvements répétés maintes fois en forêt. La réalité est pourtant là, devant vos yeux, vous êtes seul sur un territoire autrefois en paix mais aujourd'hui rongé par un mal invisible, qui se propage comme une peste au sein de l'Archipel. Kankoji sait ce qu'il fait, il est méthodique et patient mais les temples gardiens attendent cette heure depuis bien longtemps. Vous allez relevez un pays, une population, le cœur et l'âme des hommes qui entendent vivre libres et en paix...

Il est temps pour vous de dormir un peu, vous pouvez dormir loin de la charrette, caché dans des buissons d'acer en [vous rendant au 199](#), vous pouvez aussi choisir de dormir au cœur de la laine de kintaro qui pourrait vous offrir un abri chaud pour la nuit, [rendez-vous pour cela au 260](#).

33

Vous vous engagez dans la rue des armuriers et vous constatez qu'elle est peu fréquentée, quelques villageois croisent votre regard et pressent le pas comme effrayés par votre présence au sein de Tsuki. Vous saisissez un jeune homme passant à proximité et lui demandez :

— Jeune *joubu* ! Pourquoi tout le monde semble effrayé par ma présence, je suis ici pour vous !

— Nous le savons vénérable samouraï mais nous avons peur de voir d'autres créatures de Kankoji. Les esprits sont encore très marqués par les recents massacres au monastère... Maintenant je dois partir. Le jeune homme s'éloigne de vous sans tarder.

Une vingtaine de mètres plus loin, une petite enseigne en bois rouge laqué porte les inscriptions «armurerie du Soleil Levant» et un magnifique soleil jaune est peint derrière le lettrage. Vous distinguez dans la pénombre intérieure quelques belles armes qui pourraient vous intéresser ; vous remarquez aussi qu'un peu plus loin sur votre droite une autre armurerie affiche une enseigne noire comportant en lettres d'argent «Armurerie de Tsuki».

Si vous désirez entrer sans plus attendre dans l'armurerie du Soleil Levant, [rendez-vous au 222](#), si vous souhaitez fouiner d'abord dans l'armurerie de Tsuki, [rendez-vous au 61](#).

34

Vous sortez sur la terrasse de la maison commune pour laisser le temps nécessaire aux trois chefs de prendre leur décision. L'air est frais ce soir et une odeur de terre mouillée emplît l'atmosphère.

Vous repensez soudain à O sensei, qui vous attend loin d'ici – probablement non loin de Kiwa – et qui doit se demander si vous avez réussi votre mission. Tsuba ! Que donneriez-vous pour y passer

une nuit ? Loin des horreurs que vous avez pu voir en quelques jours sur l'île principale. Kankoji est vraiment dangereux pour l'harmonie insulaire. Plusieurs questions vont et viennent dans votre tête, se bousculent même. Pourquoi les Temples Gardiens ne forment pas plus de samourais afin de s'introduire sur le territoire de Kankoji et le tuer avec ses généraux ? Pourquoi ne pas aller aux portes interdites implorer le volcan d'envoyer ses fils, les Dragons d'Ojikinawa pour achever le travail débuté il y a longtemps ? Pourquoi ?

Soudain quelques mots échangés avec O sensei avant votre départ, vous reviennent en tête :

— *Dois-je tuer le seigneur de l'ombre ? aviez-vous demandé.*

— *Non... pas encore... Pas de la manière que tu imagines... avait répondu mystérieusement O sensei.*

Qu'avait-il voulu dire par là ?

Un cri déchire la nuit. La salle se fige. Le silence remplit la bouche de tous les gens présents dans la maison commune. Vous voyez un homme un peu plus loin sur la place, debout, figé, les yeux hagards, tenant une torche à la main. La flamme vacille mais lui ne bouge pas.

[Rendez-vous au 20.](#)

35

Vous voyez d'autres samourais se faire tailler en pièce par les villageois et Mokuke. Les derniers hommes de Kankoji fuient comme des lâches. Mais la finalité est bien triste : de nombreux villageois sont blessés, d'autres morts. Inexpérimentés au combat, ils ont tout donné, avec leur courage et leur foi envers Ojikinawa. Mokuke pose un genou au sol. Il saigne.

Vous approchez de lui et il exprime sa honte :

— *J'ai vieilli Keijiro, terriblement vieilli. Un samourai obscur ne m'aurait jamais atteint il y a quelques dizaines d'années.*

Vous ne répondez pas et posez votre main sur l'épaule de Mokuke en signe de compassion.

Vous pouvez désormais vous occuper des blessés dans la rue, **[en vous rendant au 12](#)**, ou partir à la maison de Sakeshi, sur les indications de Mokuke, **[en vous rendant au 27](#)**.

36

Vous ne tardez pas à atteindre la place centrale de Tsuki. Des rues partent dans presque toutes les directions, des marchands silencieux attendent les clients, de nombreux habitants se croisent en silence, il règne dans cette ville une ambiance malsaine, triste, une ambiance de mort.

Les bâtiments sont modestes, quelques uns d'entre eux offrent des entrées décorées d'estampes sur bambou, d'autres se contentent de quelques fleurs dans des jarres laquées.

Vous lisez les inscriptions sur les enseignes en bois à l'entrée de chaque rue, chacune porte un nom singulier :

rue Takeda (des armuriers), rue Imura (du saule) sont quelques uns des noms qui attisent votre curiosité.

Les hautes toitures des habitations semblent scruter le moindre mouvement suspect sur la place Tsuki-Miso où vous vous trouvez et les nuages gris de plus en plus nombreux ajoutent à cette atmosphère pesante.

Vous devez choisir à présent une direction, en sachant que vous pouvez explorer la ville comme bon vous semble (*sachez cependant que vous n'aurez aucun intérêt à visiter deux fois les rues Fumitsuji et Tsuki-misa, notez éventuellement les numéros des paragraphes où se trouvent les marchands et armuriers pour y revenir directement si besoin*) :

Pour aller directement au monastère, empruntez la rue Ito (du monastère) et **[rendez-vous au 158](#)**,

pour essayer de dénicher des armes supplémentaires, choisissez la rue Takeda (des armuriers) et **[rendez-vous au 33](#)**,

pour essayer de récolter quelque objet utile, visitez la rue Fumitsuji (des marchands) et **[rendez-vous au 212](#)**,

si vous voulez rester dans la plus grosse artère qui part de la place, empruntez la rue Tsuki-Misa (centrale) et **[rendez-vous au 98](#)**,

vous pouvez explorer la ruelle sombre qui part sur votre gauche, c'est la rue Imura (du saule), **[vous devrez vous rendre au 238](#)**,

si vous ne voulez pas risquer votre vie pour quelques moines, vous pouvez désobéir à votre maître et partir sans plus tarder vers les trois villages sans vous soucier du devenir des habitants de Tsuki. Dans ce cas si vous désirez emprunter la route principale, [rendez-vous au 263](#), si vous préférez passer par les collines, [rendez-vous au 42](#).

37

Un premier coup de lance vous rate et vient s'abattre avec force sur le sol, une gerbe de boue témoigne de la détermination de votre adversaire. Le deuxième homme attaque Jugari : vous poussez violemment le jeune homme et lui évitez ainsi que la lance cloutée vienne lui déchirer le visage. L'homme contre-attaque en faisant un large mouvement latéral vers vous. Un saut suivi d'une roulade vous permet d'éviter son coup.

Les deux hommes, kimonos beige et visages sinistres, croisent leurs lances et tentent de vous contourner, vous êtes prêt, les armes vont parler dans ce champ boueux :

Premier homme en kimono*, classe III, Vie : 16

Deuxième homme en kimono*, classe III, Vie : 14

(Assaut d'initiative impossible)

Si vous triomphez des deux hommes, vous prenez le temps de les fouiller et vous trouvez deux racines de kruji séché (+6 Points de Vie chacune). Vous pouvez aussi changer votre arme pour une de celles que portaient les deux hommes, c'est une pique cloutée qui dispose des capacités suivantes : +2 Points de dégâts, mais réduit votre total de Maîtrise de combat d'un point lorsque vous l'utilisez en combat.

Jugari essoufflé et choqué par la violence du combat a du mal à reprendre ses esprits.

— Qui étaient ces hommes ? demande-t-il.

— Aucune idée, aucune appartenance à un temple ou dojo connu, aucun signe de force obscure dans leurs yeux... Sûrement des rôlins venus des Terres Sauvages, pas encore à la solde de Kankoji, mais avec de tels comportements, ils seront bientôt ses esclaves...

Vous poussez un long soupir de désespoir avant de vous [rendre au 21](#).

38

Vous montez à bord de la carriole tandis que l'okura secoue sa crinière comme pour vous dire qu'il est prêt à marcher. Vous claquez les rênes et l'animal prend la direction du village de 'Mo. Vous n'avez pas fait une centaine de mètres qu'un mouvement dans les herbes hautes attire votre attention. Si vous possédez un witayo il semble agité.

Si vous possédez un arc et quelques flèches, vous pouvez descendre de la charrette et vous cacher derrière un bouquet de joncs en attendant de découvrir l'origine des mouvements dans le champ, [rendez-vous pour cela au 82](#).

Vous pouvez aussi descendre de la charrette et attendre de voir ce qu'il va se produire – si vous ne possédez pas d'arc ou que vous ne vouliez pas vous en servir. [Rendez-vous au 227 pour ce choix](#).

Enfin vous pouvez ne plus prêter attention à ces manifestations, si vous pensez que votre imagination et la pluie vous jouent des tours, poursuivez alors votre route en vous [rendant au 57](#).

39

Vous vous agenouillez sans bruit et vous suivez du regard les quatre cavaliers qui approchent à bonne allure. Entre les brins d'herbe, vous apercevez également des mouvements à quelques dizaines de mètres de vous, les joncs environnants remuent et les plus hautes feuilles trahissent la progression de quelques hommes dans l'abri végétal.

Si vous voulez patienter jusqu'à ce que les cavaliers soient tout près de vous -pour les identifier clairement-, [rendez-vous au 179](#), si vous désirez suivre les personnes qui veulent, comme vous, rester cachées, [rendez-vous au 4](#).

40

Un tout petit homme est assis en tailleur sur une haute branche d'un marbré. Il s'affaire à tresser des brins d'osier pour en faire des paniers, il vous dévisage et reprend :

— Que viens-tu faire ici, jeune fou ?
— Je dois rencontrer Yoki, répondez-vous.
— Yoki ? Plus ici depuis longtemps, où alors ici mais plus loin, par là-bas. Il indique un direction dans votre dos.
Vous vous demandez qui peut bien être cet homme qui semble connaître Yoki, aussitôt vous enchaînez :
— Vous connaissez donc Yoki ? je me nomme Keijiro, samouraï du Temple, je dois lui parler, c'est important.
— Important ? Rien n'est important ici, seuls mes paniers importent. Ils servent à cueillir, pêcher et récolter, quoi de plus important ?! Yoki se trouve au bout de ce chemin, dans ton dos, ce chemin tout noir, il vit là-bas, ou alors ce n'est peut être pas lui, je ne sais plus tiens ! Mes paniers sont importants...
Si vous voulez écouter cet homme, [rendez-vous au 104](#), si vous désirez monter dans l'arbre voir de plus près à qui vous parlez, [rendez-vous au 178](#).

41

— Je suis Keijiro, samouraï du temple de Tsuba, envoyé ici pour vous aider. Je ne vous suis pas hostile.
— Ton kimono rouge ne suffit pas prouver que tu viens de Tsuba, un samouraï félon aurait très bien pu en voler un... reprend le dernier garde.
— Un samouraï félon ne se serait pas présenté devant vous, il vous aurait envoyé une volée de flèches et serait passé ensuite en crachant sur vos dépouilles encore chaudes... Dois-je me battre avec vous pour vous convaincre ?
— Non, répond timidement l'un des trois hommes.
— Nous ne voulons pas de guerre avec les samouraïs de Tsuba, mais Tsuki subit des attaques d'une rare violence depuis quelques semaines. Les Forces Obscures sont dans la région et leur joug cruel et sournois est en train de nous rendre tous fous.
— Le moine principal attend ma venue... Puis-je passer gardes ?
Les trois hommes s'écartent et vous saluent, vous leur rendez un salut martial et ajoutez :
— Les Forces Obscures retourneront bientôt dans les tréfonds de leur monde, les temples gardiens existent en ce sens...
[Rendez-vous au 229](#).

42

Les collines du sud-est des Territoires Libres ne sont pas très hautes, elles sont boisées, humides mais ne requièrent aucune compétence particulière pour les franchir. Vous empruntez un chemin presque effacé qui serpente entre les cèdres et monte fortement vers le haut des collines, la forêt se densifie et aux cèdres viennent s'ajouter des érables et des ormes. La saison des labours offre des couleurs superbes et la nature vous rappelle encore une fois qu'elle mérite qu'on se batte pour elle tant ses merveilles sont fragiles et vulnérables. Vous imaginez avec peine ce même paysage sous le règne des Forces Obscures : de la cendre, du sang, des cris, un cauchemar éveillé...
Vous atteignez la lisière de la forêt basse et deux sentiers envahis par la végétation s'offrent à vous : le premier monte sud est et se perd entre les rochers de calcaire qui parsèment le sous-bois, le deuxième monte nord est et s'enfonce plus avant sous les ormes, pour disparaître entre d'épaisses et hautes fougères.
Si vous voulez prendre au sud est, [rendez-vous au 22](#), si vous préférez suivre la voie nord est, [rendez-vous au 246](#).

43

— Un simple et pauvre paysan obligé de travailler sous cette pluie battante...
— Et pourquoi diable as-tu choisi aujourd'hui pour livrer ta laine ? cela ne pouvait pas attendre ?!!
— Non, le client attend au village de 'Mo et il lui faut le chargement avant demain, je vais voyager encore une partie de la nuit...
Vous sentez que les quatre hommes vous examinent sous tous les angles et une force maléfique émane de ces cavaliers. Le temple du Lotus Noir est affilié aux Forces Obscures, Kankoji se sert des trois Temples Obscurs existant sur les Territoires Libres pour diffuser ses rumeurs, planifier ses

attaques et prendre des positions stratégiques. La force vibratoire de ces hommes est telle que votre esprit entier est soumis aux pressions psychiques. Vous résistez tant bien que mal mais leur force est supérieure à la votre. *Faites un test de Psychisme*, si vous réussissez, vous ne perdez qu'un point de vie, si vous échouez ce sont 4 Points de Vie que vous devrez déduire de votre total de vie.

— Tu parais malade paysan ? demande l'un des quatre hommes.

Sa question n'est pas innocente, il a du sentir que vous résistiez à l'attaque psychique, vous pensez que les cavaliers peuvent vous foncer dessus à tout moment pour vous tailler en pièces. Il vous faut réagir vite avant qu'ils ne prennent le contrôle.

Pour s'en aller en prétextant que la laine s'abîme trop vite sous la pluie, [rendez-vous au 202](#), si vous souhaitez tenter de tuer ces quatre sangsues du Lotus Noir, [rendez-vous au 184](#).

44

La lune ne semble pas vouloir assister au massacre perpétré dans le village et se dissimule derrière de gros nuages sombres. Les villageois courent en tout sens armés de fourches, de piques, de bambous. Ils se dispersent dans les rues prêts à défendre chèrement leur village, leur havre de paix.

Les derniers ninjas tombent lourdement des toits, cloués de flèches par les tirs croisés des hommes de 'Mo.

Le calme revient dans les rues du bourg, suivi bientôt par le clapotement des gouttes d'eau de pluie. Le ciel pleure à nouveau et avec force. Vous cherchez du regard si Mokuke, Tokawa ou Koshin sont dans les parages, mais ils demeurent invisibles. Où sont ils allés ?

Soudain une femme armée d'une faux hurle à votre attention :

— Samouraï ! des hommes en armure arrivent par l'ouest, en bas près du pont. Vous tournez la tête et vous voyez un groupe de ce qui semble être des samouraïs obscurs venir vers au pas de marche.

Si voulez monter sur les toits pour profiter de l'effet de surprise, [rendez-vous au 240](#).

Si vous voulez attendre sereinement dans la rue que les samouraïs obscurs soient tout près, [rendez-vous au 136](#).

Enfin si vous possédez un arc, vous pouvez en faire usage en [vous rendant au 188](#).

45

Vous scrutez les poutres intérieures de la salle en tentant d'apercevoir un quelconque ennemi terré ici. Une ombre se meut le long d'une grosse poutre, une ombre rapide, furtive. Elle arrête sa progression et s'adosse contre une épaisse poutre verticale.

Une femme hurle dans la salle puis s'effondre : sa cuisse et sa hanche viennent d'être entaillées par un disque denté. Des ninjas vous attaquent !

Mokuke, Tokawa et Koshin ont disparu, sûrement déjà sur les toits en train de pourchasser les intrus. Vous hurlez à tous les villageois de sortir de la salle et vous hurlez au ninja perché sur sa poutre :

— Toi, rat de l'ombre ! Descend te battre !

Le ninja ne bouge pas.

— Tu ne sortiras pas vivant d'ici, d'autres samouraïs sont déjà sur le toit, tu es pris au piège ! Bats-toi en homme !

Un mouvement rapide du bras du ninja, deux shurikens qui déchirent la nuit, les deux dernières torches s'éteignent. La salle est plongée dans une obscurité relative : les torches murales sont toutes au sol, mais un villageois plus rusé que les autres vient de jeter l'huile des bols sur les tissus incandescents, ceux-ci brûlent en tas informes mais produisent néanmoins un semblant de lumière dans la pièce.

Dans la semi-obscurité, le ninja descend au moyen d'un fil le long d'une poutre, il se pose en souplesse et sans bruit au centre de la pièce. Il est armé d'une faucille et d'un tanto.

Il ne dit pas un mot et vous invite au combat d'un signe de faucille.

Le combat se joue ici :

***Ninja**, classe III, Vie : 28**

(Assaut d'initiative possible)

En raison de l'obscurité, vous devrez retirer un point pour tout chiffre obtenu aux dés pour le TCP ainsi que pour le test MC si vous profitez de l'assaut d'initiative – à moins de *maîtriser la technique du Ninjutsu*.

En fin de combat la méditation d'après combat est impossible.

Si vous parvenez à tuer ce redoutable adversaire, [rendez-vous au 93](#).

46

Un corps au sol. Un tanto posé à côté. Vous vous emparez de l'arme et vous visez le dos du tikki. a lame pénètre profondément dans l'omoplate saillante de la créature. Le tikki se retourne et revient vers vous en volant, vous l'attendez de pied ferme. Mais elle n'a pas le temps de vous attaquer, le père vient de saisir une naginata et vient de trancher une des ailes du monstre, celui-ci s'effondre dans la boue. Le père, frappe à nouveau à la gorge cette fois, le sang noir gicle entre les barres de pluie. Le tikki hurle sa douleur, vous approchez et achevez le monstre. L'enfant crie soudain quelque chose en désignant la place principale en bas du village :

— Ils sont là ! Regardez, ils sont là !

Vous tournez la tête et vous faites face à un spectacle fascinant. [Rendez-vous au 72](#).

47

Shoda retire la main de son sac et vous tend un petit oiseau tout chétif, bleu avec la gorge jaune.

— C'est un witayo. Une sorte de mésange qui passe du chant au cri si elle ressent un danger proche. Je suppose que si Tsuba envoie un samouraï sur nos terres c'est que la situation est grave ? Permettez-moi d'apporter une modeste contribution à la lutte contre le seigneur Obscur...

Vous ne savez pas comment prendre ce geste. Tentation d'un obscur ou geste réellement sincère, le choix vous appartient : si vous acceptez l'oiseau, [rendez-vous au 203](#), si vous refusez, vous saluez Shoda et quittez les lieux sans ajouter un mot, [rendez-vous au 60](#).

48

Vous progressez sur une piste bien large qui est coupée par un torrent provenant des hauteurs des collines. Vous pensez un instant traverser ce cours d'eau mais vous n'en voyez pas le fond et le courant est assez fort. L'eau est claire mais une légère mousse sombre flotte sur les abords du torrent. Il faut pourtant passer, vous êtes trop près des trois villages pour faire demi-tour maintenant.

Si vous voulez lancer votre sac et vos armes de l'autre côté de la rive et tenter un saut par dessus le torrent, [rendez-vous au 220](#). Si vous préférez traverser en marchant ou nageant, [rendez-vous au 157](#).

49

Vous laissez les habitants cracher leur peur et tandis que vous retournez vers la place, vous remarquez au sol des objets brillants, il s'agit de 20 kyans que vous pouvez ajouter à votre bourse si vous le désirez.

Pour aller directement au monastère, empruntez la rue Ito (du monastère) [et rendez-vous au 158](#),

pour essayer de dénicher des armes supplémentaires, choisissez la rue Takeda (des armuriers) et [rendez-vous au 33](#).

pour essayer de récolter quelque objet utile, visitez la rue Fumitsuji (des marchands) et [rendez-vous au 212](#),

enfin si vous voulez explorer la ruelle sombre qui part sur votre gauche, c'est la rue Imura (du saule), [vous devrez vous rendre au 238](#).

50

— Sakano, les Terres d'Ojikinawa sont-elles dépendantes du volcan comme on me l'a toujours dit où dois-je savoir encore autre chose ?

— Et bien Keiji, le volcan sacré est le cœur de notre île. Il permet à tout ce qui est vivant de se développer, dans les airs, sur terre et en mer. Comme tu n'es pas sans l'ignorer, Kankoji nous a fait beaucoup de mal avec la Force Obscure ; les contrées du nord sont des terres affreuses et ce mal se répand de plus en plus vite dans le sud. Ojikinawa est une montagne maternelle ; grâce à son ac-

tion, un équilibre parfait existe entre l'eau et le feu, l'homme et l'animal, l'arbre et la fleur. Tu rencontreras des phénomènes anormaux lors de tes aventures, des créatures difformes ou des comportements étranges : c'est alors le signe de la Force Obscure. C'est pour cela que nous autres les temples sacrés avons été créés, nous devons tout faire pour aider le volcan à maintenir cette harmonie.

— Je comprends Sakano, merci.

Si cette question était votre deuxième question, [rendez-vous sans plus tarder au 69](#), s'il vous reste encore une question à poser, faites-le en [vous rendant au 216](#) pour savoir comment tuer les ennemis Obscurs, ou [rendez-vous au 19](#) pour avoir des informations sur les armes.



51

Vous passez dans un rétrécissement de la gorge lorsque soudain un craquement retentissant éclate au dessus de vous, trop près pour être un coup de tonnerre, vous levez les yeux et vous apercevez avec horreur que des pierres énormes s'écroulent sur vous. *Faites un test d'Agilité*, si c'est une réussite, vous plongez loin devant et vous évitez la chute de pierres assassines. Si c'est un échec, une grosse pierre vous atteint le mollet et plusieurs autres vous frappent à divers endroits du corps. Répartissez les dégâts comme bon vous semble :

- une blessure grave à la jambe (*à noter sur le parchemin*) et 2 Points de Vie en moins,
- le lancer d'2d6+3 à déduire de votre total de points de vie.

À noter que si vous maîtrisez *la technique du Corps Invisible ou celle du Vent des Forêts*, les dégâts additionnels (+2 Points de Vie et +3 Points de Vie) ne vous atteignent pas.

Sonné mais rempli de courage vous vous redressez l'arme à la main prêt à faire succomber celui qui vous a attaqué ; à cet instant le son de la flûte recommence. Vous regardez quelques mètres au dessus de vous et vous apercevez entre les gouttes de pluie qui vous aveuglent, un homme assis en tailleur sur une corniche surplombant le vide, jouant de la flûte.

— Toi, là-haut ! Tu ne sortiras pas vivant de cet endroit sinistre !

— Je suis en haut et tu es en bas... Mauvaise appréciation de ta part samouraï...

Vous pestez contre cet homme qui se joue de vous. Il arrête de souffler dans sa flûte et saute comme une chèvre de montagne de pierre en pierre, il vous rejoint en quelques secondes.

— Je suis Osuke et je ne tiens pas être dérangé, voilà tout. Ni par toi, ni par personne. Je vis seul et j'entends bien le rester. La sortie des collines c'est dans ton dos, samouraï.

Vous restez surpris par cet accueil des plus froids, vous répliquez tout de même :

— Je ne suis pas ici pour te nuire, je dois rejoindre les trois villages au sud est et je ne fais que passer.

— Qui a dit que je te laisserais passer ? hein ? et ne compte pas m'impressionner avec ta science de la guerre, tu ne me toucherais pas une fois que je t'aurais déjà administré une dizaine de coups de flûte !

— Je ne veux pas utiliser la violence, je suis un samouraï de Tsuba, ma vie repose sur la paix et le respect des lois ancestrales d'Ojikinawa.

— J'ai peut être une solution pour te laisser passer... Tu n'as pas le vertige ?

Osuke vous invite à le suivre, [rendez-vous au 6](#).

52

La place principale est circulaire et s'ouvre sur plusieurs ruelles, de nombreux bâtiments aux allures fantomatiques siègent autour de la fontaine principale, une fontaine ornée par un superbe okura trainant une machine de labour. Une statue de bronze qui témoigne de l'amour et du respect porté aux animaux dans ce village de travailleurs agricoles.

Quelques échoppes, fermées, démontrent un certain savoir faire artisanal comme ce marchand qui vante «les meilleures flûtes et instruments en bambou de tout l'Archipel», ou encore cet autre boutique qui annonce «le meilleur cuir de la région est ici !».

Aucun souffle de vie ne s'échappe de ce hameau. Les ruelles sont désertes. Aucune trace de combat ne paraît pourtant indiquer que 'Mo a subi une attaque des Forces Obscures. Si un witayo est perché sur votre épaule, [rendez-vous au 63](#), si vous préférez commencer à chercher un signe de vie de l'autre côté de la rivière, dirigez-vous vers le pont et [rendez-vous au 210](#). Enfin si vous voulez appeler Mokuke en criant son nom, [rendez-vous au 88](#).

53

Des flèches fondent vers vous. Lancez deux dés : le résultat exprime le nombre de flèches qui plongent vers vous. Faites un test d'agilité : si c'est un succès, aucune flèche ne vous atteint ; si c'est un échec, la moitié des flèches vous atteint (*arrondissez à l'entier inférieur si nombre impair*). Chaque flèche vous ôte 4 Points de Vie.

Surpris par cet accueil, vous posez genou à terre en signe de soumission.

— Je ne suis pas là en ennemi, gens de 'Mo. Je suis un samouraï de Tsuba, je suis là pour rencontrer votre chef...

Une voix s'élève à l'arrière des hommes en rang :

— Je suis là, samouraï de Tsuba ! Cette voix résonne de partout et nulle part à la fois. [Rendez-vous au 9](#).

54

Vous pénétrez dans ce sous-bois avec l'espérance de ne pas rencontrer de Tikki adulte ; si vous pourriez en tuer un ou deux, un groupe de trois ou quatre serait synonyme de mort assurée...

La forêt ne semble pas décidée à vous être hostile et vous marchez, toujours attentif, depuis un bon moment entre chênes, cèdres et sapins. La mousse sur le sol est spongieuse et vos geta s'enfoncent à chacun de vos pas si bien que vous avez, par moment, l'impression de marcher sur l'eau.

Un claquement soudain vous sort de votre avancée trop tranquille. Vous stoppez immédiatement et vous tendez l'oreille. Un nouveau claquement mais impossible de déterminer d'où vient le bruit : la pluie est trop forte. Ce claquement ne vous rappelle rien de connu, sinon deux objets durs qui tapent l'un contre l'autre. Vous pouvez poursuivre dans ce sous-bois ou rebrousser chemin si vous craignez une rencontre ingérable.

Pour poursuivre votre progression dans le sous-bois, [rendez-vous au 119](#), pour rebrousser chemin et emprunter celui s'ouvrant sur le plateau rocailleux, [rendez-vous au 257](#).

55

Les deux soldats se jettent sur vous avec une violence inouïe. Au dernier moment vous plongez dans leurs pieds. Surpris par cette esquive autant folle qu'inhabituelle, ils portent leurs coups dans le vide car il n'y a plus personne en face d'eux, à hauteur humaine. Les deux hommes tombent lourdement dans la boue. Lorsque l'un d'eux se redresse, il constate que son compagnon est mort, éventré par son propre katana.

Soldat du temple du Lotus Noir*, classe IV, Vie : total en cours

Une fois les ennemis vaincus, vous reprenez votre route ; une douce lumière crépusculaire commence à se diffuser sur la région, la fraîcheur de la saison des labours se fait sentir et vous pensez que la nuit ne sera pas agréable tant vous êtes trempé. Vous prenez le risque de faire un petit feu juste le temps de vous réchauffer ; avec la laine de kintaro sèche, trouvée au cœur du chargement, vous démarrez un brasier que vous alimentez durant environ une petite heure. Les flammes jaunes orangées réchauffent à la fois votre corps et votre âme. Vous repensez au Temple de Tsuba que vous avez quitté hier, à ses chambres confortables et apaisantes, aux chants mélodieux des rossignols qui encourageaient vos mouvements répétés maintes fois en forêt. La réalité est pourtant là, devant vos yeux, vous êtes seul sur un territoire autrefois en paix mais aujourd'hui rongé par un

mal invisible, qui se propage comme une peste au sein de l'archipel. Kankoji sait ce qu'il fait, il est méthodique et patient mais les temples gardiens attendent cette heure depuis bien longtemps. Vous allez relevez un pays, une population, le cœur et l'âme des hommes qui entendent vivre libres et en paix...

Il est temps pour vous de dormir un peu, vous pouvez dormir loin de la charrette, caché dans des buissons d'acer en [vous rendant au 199](#), vous pouvez aussi choisir de dormir au cœur de la laine de kintaro qui pourrait vous offrir un abri chaud pour la nuit, [rendez-vous pour cela au 260](#).

56

Vous refusez catégoriquement de vous dévêtir. Les trois sœurs n'insistent pas et vous laissent vous reposer dans la cabane. Quelques minutes plus tard, elles vous apportent un repas délicieux que vous engloutissez en quelques instants. Elles prennent congé et s'installent dans un coin de la hutte, vous ne tardez pas à vous endormir.

Le soleil vous réveille tôt ce matin. Aïho est étendue à côté de vous, Miya et Hatsue non loin de votre couche. Les trois sœurs se sont réveillées avant vous et elles discutent à voix-basse. Lors de votre réveil, les trois femmes sourient et Miya lance avec humour :

— Alors Keijiro, bien dormi ?!

— Oui... euh... oui. Très bien...

En effet la nuit et le repas offerts par les trois sœurs vous ont permis de regagner 3 Points de Vie et 2 Points de Ki.

— Je ne sais comment vous remercier femmes.

— Ne nous remercie pas Keijiro, tu nous a délivré de la menace du tigre. Et ton appartenance à Tsuba est pour nous un gage de bonheur dans l'Archipel... Va en paix et prends ces flèches, leurs pointes sont enduites d'un redoutable poison (*elles infligent 4 points de dégâts*). Vous pouvez ajouter ces armes (*au nombre de 3*) à votre équipement (*si vous ne possédez pas de carquois, les sœurs vous en offre un enveloppé de peau de serpent*).

Vous descendez dans la clairière entourée de bambous et Hatsue vous crie du haut de l'arbre :

— Pour sortir rapidement du Marais et rejoindre la route menant au village de 'Mo suit le chemin qui borde le ruisseau.

Vous la remerciez d'un hochement de tête et vous reprenez votre route. Après une bon moment passé à longer le ruisseau, vous parvenez enfin à vous extraire de ce dédale boueux qu'est le marais Heihashi. [Rendez-vous au 180](#).

57

L'okura s'agite de plus en plus et finit par refuser simplement d'avancer. Vous claquez les rênes contre le collier de l'animal mais rien n'y fait, il souffle nerveusement et secoue la tête de façon frénétique. Soudain les herbes se remettent à bouger et quelque chose semble approcher de votre charrette, vous restez sur vos gardes lorsque vous entendez deux claquements distincts. Deux sugekasa apparaissent au-dessus des joncs. Deux arcs s'abaissent. Votre poitrine est douloureuse. Deux pointes empoisonnées viennent de transpercer vos muscles.

Le poison ne met pas longtemps à courir dans vos veines et vous tombez dans la boue, au pied de l'okura. [Rendez-vous au 239](#).

58

Vous traversez la cour sous une pluie de plus en plus forte, votre sugekasa ruisselle de toute part et les gouttes résonnent dans votre tête comme un tambour de guerre ; Tsunekuni vous invite à entrer dans le bâtiment principal et referme derrière lui les lourdes portes en bois.

La pièce dans laquelle vous vous trouvez est une vaste et haute pièce composée de bancs en bambous disposés en amphithéâtre ; au fond de la pièce un autel en pierre fait face à tous les bancs. De nombreuses voûtes en bois s'entrecroisent et se rejoignent au sommet de piliers cylindriques recouverts d'estampes, il règne ici une fraîcheur agréable mais l'odeur acide qui flotte dans l'atmosphère vient rompre la plénitude relative du lieu.

Tsunekuni ne dit pas un mot en contemplant le silence de la salle, puis se tournant vers vous, soupire :

— C'est ici qu'a eu lieu l'attaque principale. C'est ici que nombre de nos frères sont morts dans des circonstances horribles.

— Que font les moines au fond de la salle, reprenez-vous en désignant trois hommes occupés non loin de l'autel.

— Ils nettoient les dalles, le sang des obscurs ne veut pas s'effacer...

— Peux-tu m'en dire plus, brave Tsunekuni, sur le déroulement de cette attaque, je pourrais peut être avoir une idée de la façon dont les Forces Obscures s'organisent...

Tsunekuni avance lentement dans la salle de chant, vous marchez à ses côtés ; vos geta résonnent dans la salle en un écho presque hypnotique.

— Nous priions dans cette salle lorsque les créatures nous ont attaqués. Vives, sournoises et très virulentes, leurs attaques ont blessé bon nombre de nos frères, puis les créatures se sont attaquées à ça : il pointe alors son index dans une direction vous montrant un amas de pierre posé sur un autel de marbre, une dizaine de mètres plus loin.

— Qu'est-ce donc Tsunekuni ? reprenez-vous ignorant.

— L'idole sacrée, Ojikinawa renfermant en son sein le vœu de paix du clan Kishorudo. Les chefs des trois villages ont sculpté cette œuvre pour y enfermer tout leur savoir martial, un symbole de paix pour toute la région... Les créatures l'ont détruite comme pour nous adresser un message de guerre à venir...

— Je comprends, répondez-vous sobrement.

Vous vous dirigez tous les deux de l'idole en ruine lorsque un moine hurle dans votre dos :

— Frères !!! Un Tikki !!

Vous faites volte-face et vous apercevez au centre du temple une créature humanoïde et visqueuse, recroquevillée sur elle même, un genou à terre, comme une larve en train d'éclore.

Tsunekuni demande à la hâte :

— Par où est-il entré ?? Le toit est intact, la porte aussi et on n'a rien entendu...

Vous levez les yeux vers les poutres qui forment la structure du temple et vous remarquez, dissimulé dans l'ombre, une sorte de cocon de la taille d'un gros chien, calé entre deux traverses ; de la bouche béante dégouline une sorte de gelée visqueuse et sanguinolente qui tombe à l'aplomb, juste où se tient le Tikki.

— Il n'est pas entré, il est là depuis l'attaque, les créatures ont déposé cet œuf. Vous montrez le cocon à Tsunekuni qui ne peut s'empêcher de reculer d'un pas.

La créature se redresse et déploie ses membres, de longs bras musclés pourvus de mains longuement griffues, de solides cuisses hérissées d'épines et une tête hideuse. Une gueule de loup, longue et conique, recourbée à son extrémité comme un bec de rapace, deux yeux rouges incandescents, et un crâne dardé de longues pointes souples et ondulantes comme une chevelure de serpents.

Vous avancez d'un pas vers la créature, inspirez profondément et vous vous préparez au combat. Celle-ci tourne les yeux vers l'idole d'Ojikinawa et d'un bond traverse la pièce pour se poser juste devant l'autel de l'idole, elle fouille frénétiquement les gravats avant de ressortir un tube métallique qu'elle avale.

— Le rouleau de prières ! s'exclame le moine principal à vos côtés. Ce sont là les bases martiales du clan Kishorudo, il ne faut pas que cela tombe entre de mauvaises mains.

Vous vous élancez vers la créature qui se retourne prête à se défendre :

Tikki, créature larvaire, Classe I, vie : 20**

(Assaut d'initiative possible)

Si vous maîtrisez au moins *deux techniques du dojo Keitu*, vous pouvez bénéficier d'un point de défense supplémentaire.

Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous ouvrez le ventre immonde de la créature, récupérez le tube métallique (*notez-le sur votre parchemin dans notes*) et vous quittez la salle avec Tsunekuni à vos côtés, blanchi par la peur. **[Rendez-vous au 177.](#)**

Une odeur nauséabonde ne tarde pas à vous monter aux narines, c'est l'odeur caractéristique d'un marécage, avec son lot de créatures immondes, de branches et végétaux en décomposition et surtout son lot de mystères. Celui-ci n'échappe pas à la règle et vous vous attendez à voir surgir Yoki à tout moment. Mais au bout de quelques dizaines de mètres à patauger dans une boue verdâtre et pestilentielle, ce n'est pas Yoki qui surgit devant vous, mais une créature dont vous avez toujours entendu parler sans jamais la voir : un homme des marais. Ces hommes vivent et survivent dans les zones marécageuses, ils ne se nourrissent que de choses que vous ne mangeriez qu'en extrême cas de survie, ils sont sales, vicieux et assez instables. L'homme qui se dresse devant vous est doté de longs cheveux ruisselant de boue, sa peau semble verte à l'instar de l'eau croupie environnante et ses yeux respirent le vice. Il avance lentement vers vous puis s'immobilise à quelques mètres :

— Que viens-tu faire ici samourai ? sa voix est terriblement grave, comme ralentie.

— Je dois rencontrer Yoki, dites-vous sobrement mais d'un ton ferme.

— Yoki... Mmh... Tu es sur mon territoire ici, Yoki est plus au sud. Va-t-en avant que l'appétit ne m'oblige à te blesser...

— Je ne saurais trop te conseiller de t'écartier de mon chemin, je ne fais que passer, je ne veux pas me battre...

L'homme ne bouge pas et brandit une branche hérissée de pointe de bambous.

Si vous voulez rebrousser chemin vous pouvez toujours rejoindre le sentier sous les cèdres, [rendez-vous au 183](#), ou suivre le sentier en bordure du ruisseau, [rendez-vous alors au 167](#).

Si vous voulez absolument passer par les marais, vous devez combattre cet homme :

***Homme des Marais**, classe III, Vie : 22**

Si vous résistez durant quatre assauts, l'homme des marais voyant qu'il devra lutter jusqu'à la mort préférera retourner dans sa boue puante ; vous pourrez rejoindre l'autre du côté du marais où un sous-bois mystérieux vous accueille, un sous-bois d'arbres marbrés, [rendez-vous au 102](#).

Vous parcourez une bonne distance dans ces bois sans faire de rencontre dangereuse. La pluie descend toujours en quantité sur la région si bien que vous vous demandez comment la terre peut encore boire ce qui se déverse du ciel depuis hier. Au bout de quelques heures, un tigre croise votre route mais ne vous sent pas. Il s'empresse de regagner sa tanière, sèche et chaude, et ne remarque même pas qu'un repas potentiel marche à quelques mètres de lui. Vous repensez d'ailleurs à une légende que vous avait contée O sensei Murata à propos du tigre.

Il y a de cela fort longtemps, le tigre possédait un pelage orange uniforme. Il existait un homme qui par pure méchanceté, tuait des tigres dans la région nord de l'île principale, avant que celle-ci ne soit le territoire du seigneur Oscur. Cet homme aimait à narrer ses exploits dans tous les tripots louches où il passait, arguant qu'il était plus rapide et malin que les félins.

Il s'appelait Akeno et il devint «Akeno le tueur de tigre».

Plusieurs années passèrent et la renommée d'Akeno ne faiblit pas, pourtant un jour, un tigre plus courageux et surtout plus intelligent qu'Akeno croisa sa route. L'homme empoigna ses armes et se battit avec l'animal, qu'il ne tua pas mais captura. Il le traîna jusqu'à chez lui – une cabane isolée en montagne – dans le but de garder sa tête en trophée : il n'avait jamais vu un tigre aussi gros et surtout aussi courageux.

Le tigre pleura deux longues nuits en attendant son exécution, mais lorsque le jour fatidique arriva, Akeno eut un instant de relâchement et le félin s'enfuit, le tueur de tigre lança sur lui un filet tissé dans un fibre des plus dures qui soient, capables de résister aux griffes d'un tigre. L'animal se sentant prisonnier une seconde fois se retourna et fonça sur Akeno, celui-ci se réfugia derrière un feu de bois que le tigre sauta. Mais le filet s'enflamma et consuma les chairs et le pelage de l'animal. Le tigre parvint à se saisir d'Akeno, mais ne supportant plus la douleur des liens qui lui brûlaient la peau, il sauta avec son bourreau au bas de la falaise tout près de la cabane du tueur. Ce geste courageux du tigre sauva la région du pire fléau de ces animaux ; depuis ce jour, les tigres portent un pelage rayé en hommage à celui qui les délivra tous...

Une piste qui s'élargit vous fait bientôt face, [rendez-vous au 48](#).

L'armurerie est assez bien éclairée et de nombreux râteliers exposent des armes plus ou moins réussies, certaines valent vraiment d'être possédées d'autres devraient rester là une éternité. Un grand homme, svelte, au visage jovial sort de l'arrière boutique et se présente à vous :

— Bienvenue dans mon humble échoppe seigneur de Tsuba ! J'ai ici quelques raretés que je ne sors qu'à certains clients, voulez-vous les voir ?

Vous continuez à regarder les armes posées sur les supports muraux et vous ne répondez pas au marchand.

— Bien je vais vous montrer quelque chose... L'homme disparaît par une autre porte, voûtée et revient au bout de quelques instants avec un sac en cuir d'okura.

Il déballe quelques objets sur le comptoir en bois, usé et patiné par le temps :

— Voilà ce que je peux proposer à un seigneur de votre classe !

Le marchand vide le sac de son contenu, vous pouvez examiner ces différents objets :

— Boule de fumée : petite boule de terre cuite qui lancée par terre explose et libère une fumée épaisse, peut être utile pour fuir sans être vu ou pour attaquer deux fois au cours du premier assaut, dans ce dernier cas, les dégâts qui vous sont infligés sont annulés, il y en a une disponible et elle vous coûtera **5 kyans**.

— Boule de riz empoisonnée, permet d'empoisonner un animal agressif qui ne pourra plus combattre après le troisième assaut, il y a en une à vendre et elle coûte **6 kyans**.

— Tablier de protection en bambou tressé, réalisé par Jin-Sæ, tablier permettant de réduire d'un point chaque coup reçu, il ne sera plus efficace au bout de cinq coups reçus. Il y en a un de disponible et il coûte **8 kyans**.

— Tanto forgé par maître Zuwashî, permet d'ajouter un point de dégât à chaque coup porté à l'ennemi lors d'un combat à l'arme courte, de plus porter cette arme sur soi permet également d'ajouter un point à son total de Psychisme lors des tests de Psy. Il y a un seul tanto à vendre et il coûte **26 kyans**.

Le marchand vous propose également du cochon séché, 2 portions redonnant chacune 4 Points de Vie, pour **5 kyans le tout** (*compte pour un seul objet*), et une magnifique flûte en bambou comportant le chiffre 99 devant le bec et gravé d'un superbe dragon argenté ; cet instrument coûte **4 kyans**.

Sur les râteliers vous apercevez également un katana à lame noire et poignée rouge, il coûte **30 kyans**, un long bambou décoré d'un serpent doré (+1 Point de dégâts), il coûte **27 kyans**, enfin un arc pourrait vous intéresser (*impossible de combattre avec, impossible de s'en servir avec un bras blessé. Test Agilité pour l'utiliser*), mais le marchand vous informe qu'il ne possède plus aucune flèche, l'arc seul coûte **17 kyans**.

Vous n'êtes pas obligé d'acheter quelque chose maintenant, vous pouvez visiter la ville et revenir ici ensuite. Notez le numéro du paragraphe pour y revenir directement.

Faites éventuellement vos choix et notez-les sur votre parchemin puis choisissez une autre destination depuis la place principale :

pour visiter l'armurerie du Soleil Levant, [rendez-vous au 222](#).

pour aller directement au monastère, empruntez la rue Ito (du monastère) et [rendez-vous au 158](#),

pour essayer de récolter quelque objet utile, visitez la rue Fumitsuji (des marchands) et [rendez-vous au 212](#),

si vous voulez suivre dans la plus grosse artère qui part de la place, rejoignez la rue Tsuki-Misa (centrale) et [rendez-vous au 98](#),

si vous voulez explorer la ruelle sombre qui part de la place, c'est la rue Imura (du saule), [vous devrez vous rendre au 238](#),

enfin si vous ne voulez pas risquer votre vie pour quelques moines, vous pouvez désobéir à votre maître et partir sans plus tarder vers les trois villages sans vous soucier du devenir des habitants de

Tsuki. Dans ce cas si vous désirez empruntez la route principale, [rendez-vous au 263](#), si vous préférez passer par les collines, [rendez-vous au 42](#).

62

Vous claquez fortement les rênes contre le collier de l'okura qui se remet en route en soufflant sa peine. Les cochons noirs sont partout, ils ne semblent pas être dérangés par la pluie battante ni même par votre présence. Vous prenez le fouet fixé contre la banquette, derrière vous et vous le claquez fort vers les porcs. Les premiers animaux couinent et s'enfuient en tombant plusieurs fois dans la boue. Si vous voulez forcer le passage à travers le troupeau, [rendez-vous au 17](#), si vous préférez attendre que le troupeau se disperse, [rendez-vous au 87](#).

63

L'oiseau s'envole très haut en criant très fort, il volette avec énergie en décrivant des cercles au-dessus de votre tête, il passe à ras de vos épaules et ses battements d'ailes font bouger vos longs cheveux noirs. Au détour d'une ruelle étroite, vous apercevez quelques silhouettes se faufiler le long des murs. Une dizaine d'hommes à première vue, peut être moins... Si vous désirez rester bien en vue autour de la fontaine centrale, [rendez-vous au 168](#), si vous préférez vous cacher pour attaquer les hommes un par un selon les circonstances, [rendez-vous au 201](#).

64

Miya vous indique la direction du bassin noir, juste derrière une haie dense d'arbustes et de fougères. Vous avancez silencieusement à travers le taillis et vous voyez l'eau noire du bassin. Une étendue d'eau de quelques dizaines de mètres de longs sur un peu moins de large. Quelques lotus et nénuphars gris survivent à la surface du cloaque ; vous observez sans un souffle, sans un mouvement les alentours et vous apercevez soudain une queue fouettant l'air derrière une fougère, de l'autre côté du bassin. Vous pouvez traverser le bassin pour surprendre le tigre ou contourner le plan d'eau pour profiter des buissons et vous en servir d'abri.

Pour le bassin, [rendez-vous au 13](#) pour les buissons, [rendez-vous au 105](#).

65

Vous approchez discrètement du groupe et aucun homme ne prête attention à votre arrivée.

— Les Forces Obscures vont nous avoir ! Nous allons servir Kankoji !

— Plutôt mourir que servir cet infâme monstre !

— Je me battrais, dussé-je me servir de ma fourche contre les samouraïs obscurs, mais aucun d'eux n'aura ma vie facilement !

Apparemment, la révolte gronde au sein des habitants, si vous souhaitez les ignorer, vous pouvez quitter la rue centrale sans plus tarder et [vous rendre au 49](#).

Vous pouvez aussi engager la conversation avec ces villageois en [vous rendant au 228](#), ou bien vous diriger vers les moines et les gardes [en vous rendant au 182](#).

66

Vous parvenez à résister à l'attaque psychique dont Yokaï se sert pour vous soumettre par la seule force de sa pensée, il change l'intensité de son regard et relâche son étreinte du moine suffocant. Ce dernier tombe à genoux le visage presque violacé et son frère s'empresse de le tirer loin de Yokaï.

Le moine possédé s'adresse à vous d'une voix d'outre tombe :

— Je vais tuer petite vermine ! Yokaï se lance vers vous en courant, les deux mains tendues pour vous étrangler.

Vous inspirez profondément, faites le vide dans votre esprit et vous vous préparez au combat :

Yokaï, moine Possédé*, classe IV, vie : 25

(Assaut d'initiative impossible)

Si vous réussissez à vaincre cette créature, [rendez-vous au 118](#).

67

Les silhouettes se précisent et se dessinent nettement au fur et à mesure de leur avancée vers 'Mo. Dix-sept tikkis adultes avancent inexorablement vers le village, plusieurs hommes envoient des volées de flèches mais les tikkis les évitent sans problème. Ils sont rapides et le combat qui va éclater risque d'être très dur. Les hommes et femmes à vos côtés attendent de pied ferme l'ennemi. La peur, l'horreur se lit sur tous les visages, le vôtre également.

Mokuke, blessé arrive près de vous et chuchote :

— Keiji, il faut qu'on tienne. Tokawa et Koshin ne sont pas loin, il faut qu'on tienne...

Les tikkis accélèrent subitement le pas et se mettent à courir, aussi vite que des chevaux lancés au galop. Arrivés à une dizaine de mètres de vos lignes armées, ils bondissent dans les airs et les premiers coups de griffes fendent l'air et les chairs.

Une femme tout près de vous est entaillée au visage par les très longues griffes de la créature. Le bec recourbé du tikki perfore le crâne de la pauvre malheureuse et ses longs cheveux ressemblant à des serpents entourent la tête de la villageoise. Vous comprenez alors le mécanisme du tikki, il se sert de ses cheveux comme de multiples bouches ; les extrémités de ces serpents sont pourvus de gueules dentées qui se repaissent du sang et du cerveau de sa proie. En quelques instants la femme s'écroule, la tête aussi sèche qu'un bout de bois.

Un coup de griffe vous déchire le dos (*vous perdez 5 Points de Vie*), en un instant vous roulez au sol et faites face à votre agresseur.

Une première attaque de votre part touche le tikki à la poitrine, il se ressaisit et tente de vous blesser mais vous esquivez sa morsure, deuxième attaque de la créature qui plante les épines de sa cuisse dans votre ventre. Le poison vous paralyse instantanément. Par chance, un jeune homme manipulant une faucille parvient à couper un bras au monstre. Mokuke apparaît alors derrière le tikki. Il frappe avec violence et démembré cette ignoble bête. Du sang noir gicle de tous côtés. Le tikki râle et hurle en touchant le sol boueux. Mokuke l'achève en lui plantant son katana dans le crâne.

Amoindri par le poison vous devez malgré tout continuer le combat, qu'allez vous faire maintenant ?

Grimper sur les toits des bâtiments voisins pour avoir une position stratégique, [rendez-vous pour cela au 149](#).

Rester au cœur du combat et affronter un autre tikki, pour cela, [rendez-vous au 110](#).

68

Quelle inconscience !

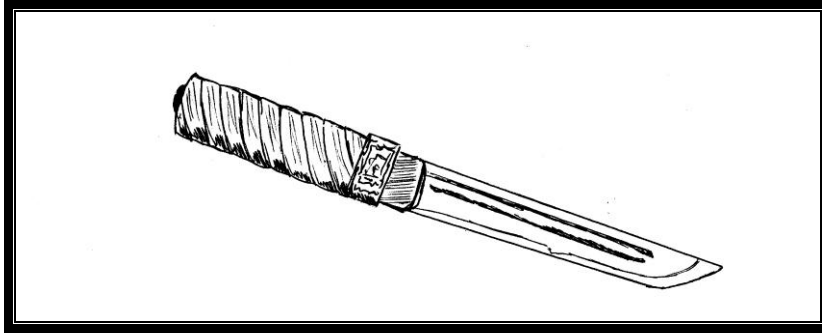
Vous êtes couché depuis à peine quelques minutes que le buisson le plus proche de vous s'affaisse brutalement et l'animal vous déchire la poitrine d'un coup de griffe (*notez blessure grave poitrine sur votre parchemin et déduisez 5 Points de Vie de votre total de points de vie*). Vous n'avez pas le temps de dégainer une quelconque arme (*à moins de maîtriser la technique de l'Iajustu*), vous devez affronter le fauve à mains nues :

Kokutsu, classe II, vie : 18**

(Assaut d'initiative impossible)

Si cet animal ne vous ôte pas la vie et ne vous dévore pas, vous laissez son cadavre tout près de votre couche ; en effet vous savez que les Kokustu sont apeurés par la dépouille d'un semblable. Vous parvenez à vous rendormir malgré vos blessures.

Une jolie mésange bleue vous sort de votre torpeur nocturne par un chant des plus mélodieux. Curieuse, elle vous observe quelques mètres plus haut, sur la branche d'un cerisier sauvage. Après avoir rafraîchi votre visage avec de l'eau recueillie dans un trou d'arbre, vous reprenez la charrette, et rejoignez la route menant aux trois villages, but ultime de votre voyage (*notez que cette nuit vous permet de regagner 4 Points de Vie*). [Rendez-vous au 78](#).



69

Vous prenez congé de Sakano qui se remet immédiatement à la préparation des vos armes. Vous traversez la cour principale et vous vous dirigez vers la porte sud où se trouve l'austère demeure d'Ikki, le passeur de Tsuba. Cet homme de taille moyenne est un ancien moine de l'île de Kurasa-wa ; il est chauve, porte un tatouage représentant un lotus sur son omoplate droite et ne parle que très peu. En dix neuf années passée dans le temple vous n'avez jamais vu cet homme de près, il passait toujours à distance des novices et n'a jamais parlé à l'un de vous. On prétend qu'il maîtrise une discipline propre aux moines de son temple – appelée Hana-Karappo, l'aspiration du Lotus. Vous ne l'avez jamais vu s'en servir mais un maître du dojo Keitu vous a confié que cet art martial est l'un des plus étranges qu'il ait vu dans sa vie.

Ikki est occupé à jardiner ses légumes, un joli potager, clair, entretenu, offrant des légumes de base mais aussi quelques raretés comme la racine de Kitoshi, ce tubercule que les samouraïs de Tsuba consomment avant de quitter le temple. Il vous aperçoit et, sans même lever les yeux vers vous, lance :

– Keijiro est prêt ?

– Oui, reprenez-vous, prêt à affronter ma destinée.

– Keijiro va devoir se battre, beaucoup se battre. Mais Keijiro est courageux. O sensei a parlé à Ikki et Ikki doit parler à Keijiro. La mission de Keijiro est simple : quitter Tsuba, rejoindre le village de Tsuki, obtenir des renseignements sur les Forces Obscures et rencontrer les trois chefs de village. Keijiro veut toujours partir ?

– Oui, Ikki, plus que jamais...

Ikki lève enfin les yeux vers vous, il découvre une paire de petits yeux bridés, aux iris d'un mauve éclatant puis sourit ; sa dentition vous rappelle celle d'un chien tant ses canines sont effilées.

– Alors Ikki va poser ses outils de jardin et va aller préparer les affaires pour le voyage de Keijiro...

Il s'exécute immédiatement et vous laisse seul entouré de légumes.

Cet homme est décidément très bizarre autant sur le plan physique que sur le plan psychologique, et que penser de sa façon de se mouvoir : il paraît flotter sur le sol...

En attendant l'heure du dîner vous avez la possibilité de méditer quelques heures dans le bois de sapins non loin du temple, [rendez-vous dans ce cas au 112](#), ou vous pouvez aussi aller peaufiner quelques coups de sabre contre les mannequins de bambou, dressés un peu plus bas dans une cour du temple, [rendez-vous pour cela au 197](#).

70

Vous continuez votre progression tout en commençant à apercevoir les toitures de 'Mo. Les plaines et les rizières constituent l'essentiel de l'environnement des trois villages, la culture, la chasse et la cueillette sont les principales sources de nourriture. Les villages de 'Mo, 'Ko et 'To sont des villages composés d'hommes et femmes travaillant dur la terre, essayant de vivre en harmonie avec les saisons et vendant leurs produits d'un village à l'autre. Chaque village s'est spécialisé dans certains produits et aucun n'empiète sur les talents et productions d'un autre. Un système de nécessité et d'équilibre existe donc entre ces trois villages qui appliquent ainsi la philosophie d'Ojikinawa.

O sensei vous a parlé des chefs de village qui sont les héritiers du Kishorudo. Le clan que vous devez inciter Mokuke à reformer est une école martiale très rigoureuse, l'entraînement des samouraïs était des plus durs tant sur plan mental que physique. Bon nombre de jeunes hommes abandonnaient ou mourraient dans les premières années de leur apprentissage. O sensei avait pris part aux combats des deux jours, dans la province de Kuruk, au nord-est des Terres Sauvages. Kankoji avait

envoyé quelques centaines d'obscurs pour prendre d'assaut la forteresse de Kuruk-Taï ; les temples gardiens, les forces libres (*dont faisait partie le clan Kishorudo*) et quelques agriculteurs de l'île de Jodan, repoussèrent les Forces Obscures sans pitié. O sensei vous avoua qu'il n'avait jamais vu pareille démonstration de violence dans un art martial. C'est ce clan destructeur que vous devez à tout prix voir renaître.

La lumière ambiante de la région commence lentement à diminuer, la pluie commence enfin à cesser, [rendez-vous au 230](#).

71

— Et tu penses sérieusement qu'une jeune voleuse pourrait aider un samouraï ?! demandez-vous amusé.

— Tout dépend de l'objet de ta venue ici, samouraï...

— Tu es forte en parole... Tu veux savoir pourquoi je suis ici et bien je vais te répondre : je viens aider les habitants et les moines de Tsuki. Je dois ensuite me rendre aux trois villages pour une mission de négociation...

— Et tu comptes te rendre aux trois villages par quel chemin ? La route, les collines ou les marais ??

— Je n'y ai pas encore songé, voleuse, je vis au jour le jour et j'écris mon destin au présent.

— Alors si tu veux que ton destin soit long, samouraï de Tsuba, je te conseille de rencontrer Osuke, c'est un vieil homme qui vit dans les collines, il est un peu fou mais si tu sais te faire accepter, il pourra être d'une aide précieuse dans ton combat contre les Forces Obscures, car c'est bien contre cela que tu vas combattre ?

— Oui, voleuse. Tu as déjà subi leurs attaques ?

— ...Une fois... Et à la suite de cela je suis devenue marginale... Mais je ne veux pas en dire plus...

Vas-tu me laisser partir maintenant ?

Vous ne répondez pas et d'un signe de tête vous dites adieu à Kazuni. Elle vous regarde avec un sourire qui illumine son jeune et pur visage, elle fait demi-tour et s'en va. Sa démarche vous rappelle celle d'un félin : silencieuse et pleine de grâce (*notez Rencontre avec Kazuni sur votre parchemin*).

De tous les marchands présents dans la rue Fumitsuji, vous repérez une échoppe qui propose de nombreux produits intéressants :

- du cochon séché (3 portions, +4Pv chacune, compte pour un seul objet) : **6 Kyans**

- fiole de kruji (+10Pv) : **3 Kyans**

- fruits secs (pour 4 utilisations, +3Pv par consommation, compte pour un seul objet) : **5 Kyans**

- du saké jaune (une dose, +12Pv, -1PA, -1PP) : **4 Kyans**

- du miel (4 doses, peut panser une blessure grave ou redonner +2Pv) : **4 Kyans**

- Bandes de lin quantité suffisante pour panser deux blessures graves : **2 Kyans**

Vous pouvez acheter ce que vous voulez ou noter le numéro de ce paragraphe pour y revenir directement plus tard.

Vous devez à présent choisir une destination :

pour aller au monastère, empruntez la rue Ito (du monastère) et [rendez-vous au 158](#),

pour essayer de dénicher des armes supplémentaires, choisissez la rue Takeda (des armuriers) et [rendez-vous au 33](#).

si vous voulez parcourir la plus grosse artère qui part de la place, empruntez la rue Tsuki-Misa (centrale) et [rendez-vous au 98](#).

si vous voulez explorer la ruelle sombre qui part à droite de la place centrale, c'est la rue Imura (du saule), [vous devez vous rendre au 238](#).

enfin si vous ne voulez pas risquer votre vie un instant de plus dans cette ville maudite, vous pouvez désobéir à votre maître et partir sans plus tarder vers les trois villages sans vous soucier du devenir des habitants de Tsuki. Dans ce cas si vous désirez empruntez la route principale, [rendez-vous au 263](#), si vous préférez passer par les collines, [rendez-vous au 42](#).

Trois samouraïs en armure argentée se tiennent en triangle autour de la fontaine. Ils sifflent en émettant un son strident, presque anormal. Les tikkis se tournent instantanément vers eux. Ils déploient leurs larges ailes et se dirigent tous vers la fontaine. Vous reconnaissez les visages de Tokawa et Koshin, Mokuke les a rejoints.

Tous les trois lèvent leurs katanas et passent à l'attaque : Ils se déplacent avec une telle rapidité que les tikkis semblent se mouvoir au ralenti, les trois hommes frappent dessus, dessous, devant, derrière, les monstres sont submergés, ils ne contre-attaquent pas, ils subissent.

Un tikki est décapité par Koshin, un autre est frappé en plein vol par Tokawa, il tombe et avant même de toucher le sol, il voit ses deux bras tranchés par Koshin. Mokuke achève le monstre par une frappe au crâne.

Trois tikkis sont aux prises avec quatre villageois armés de piques en bois, ils finissent par envoyer voler les armes rudimentaires des pauvres hommes. À cet instant, Mokuke frappe de son katana les trois tikkis. Bras, cuisses et lambeaux de chair violacées volent dans les airs. En quelques secondes les trois créatures ne sont qu'amas de chairs informes et fumant sous la pluie froide de la nuit.

Un tikki est projeté par une frappe du plat de la main de Tokawa, il s'écrase devant vous en faisant une longue glissade sur le dos, dans la boue. Il se relève et dévoile des crocs effilés. Vous allez finir le travail entamé par le clan Kishorudo :

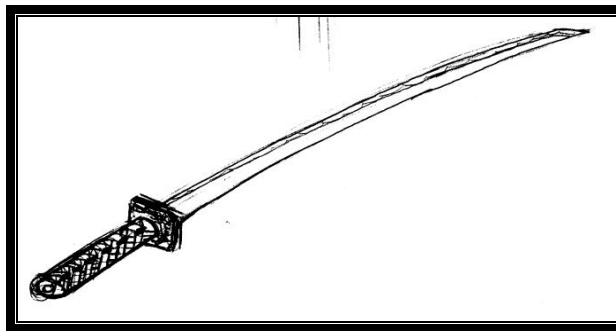
Tikki*, Classe I, Vie : 15

(assaut d'initiative possible)

Lorsque le tikki s'éteint à vos pieds, [rendez-vous au 270.](#)

L'oiseau chante joyeusement et ne semble pas affolé. Pourtant, il arrête sa mélodie de temps à autre pour pousser de petits sifflements longs et stridents. Difficile d'interpréter si l'oiseau vous avertit d'un danger réel, ou si il pressent que la situation est anormale sans toutefois être dangereuse...

Le choix vous appartient désormais : reprendre la route vers les trois villages et ne plus prêter attention à ce gémissement, en [vous rendant au 155.](#) ou pénétrer dans le bouquet de bambous pour découvrir ce qu'il recèle, [rendez-vous dans ce cas au 128.](#)



Vous marchez dans les hautes herbes de la plaine et malgré la pluie forte et froide qui n'en finit pas de tomber, vous progressez vite. Au bout de quelques minutes vous remarquez qu'une sorte de chemin semble avoir été formé par le passage récent de quelqu'un ou quelque chose. L'herbe est écrasée et couchée dans la même direction que celle que vous suivez.

Vous regardez attentivement dans la boue environnante et vous découvrez qu'il ne s'agit pas d'un animal mais bien de chausses humaines. Quelqu'un vous précède dans cet épais labyrinthe végétal. Vous restez sur vos gardes et quelques mètres plus loin, vous distinguez deux flèches à demi-ensevelies dans la boue. Les hommes devant vous sont armés et vont vite, assez vite pour ne pas se rendre compte qu'ils perdent des flèches. Vous pouvez les ramasser si vous le désirez (*flèches traditionnelles, infligent 3 points de dégâts*).

Au bout d'un long moment de marche vous apercevez au loin, à travers l'épais rideau de pluie, se détacher quatre silhouettes sur la route. Il s'agit apparemment de cavaliers mais impossible de connaître leur origine : alliés, ennemis, simples paysans ?

Vous pouvez rester caché ici dans les hautes herbes et attendre qu'ils soient plus près pour vous faire une idée, [rendez-vous alors au 39.](#)

Vous pouvez aussi sortir sur la route et aller à leur rencontre, [en vous rendant au 160.](#)

75

— Keijiro ? Que t'arrive-t-il ? demande Sakeshi lorsqu'il vous voit sur le seuil de sa porte.

— Le village est attaqué, des hommes de Kankoji entrent en vague successives et nous subissons de lourdes pertes.

— Comment puis-je t'aider ?

Si vous voulez demander une aide armée de Sakeshi, [rendez-vous au 97](#), si vous voulez des soins pour les blessés et pour vous même, [rendez-vous au 25.](#)

76

Vous progressez durant un long moment pour atteindre finalement un endroit dégagé, une sorte de relâche naturelle, un lieu où la végétation semble avoir oublié de pousser anarchiquement au gré de l'eau et des rayons du soleil, souvent très faibles.

Il se trouve une colonne un peu plus loin sur la gauche, une colonne imposante haute comme deux hommes, représentant un serpent dressé en position d'attaque. Autour de cet édifice imposant, un samouraï du dojo Heihashi tourne sans interruption en répétant des mots incompréhensibles. La brume épaisse le fait apparaître et disparaître tel un spectre.

Vous approchez de l'homme qui arrête sa ronde lorsqu'il vous aperçoit. Il tire son katana hors de l'étui et avance vers vous. Visiblement il est apeuré.

— Qu'est-ce qui te fais peur samouraï ?, demandez-vous d'une voix ferme.

— Peur ? Mais qui a dit que j'avais peur ?? Les voix ? Ahhh.... Ce sont les voix. Là, ici, là-bas. Partout.

L'homme ne paraît pas très sain d'esprit, peut être les Marais ont-ils eu raison de sa santé mentale ?... Si vous voulez ignorer cet homme et rejoindre un petit chemin visible un peu plus loin, [rendez-vous au 194.](#) Si vous voulez sacrifier quelques points de Ki pour essayer de raisonner l'homme, [rendez-vous au 106.](#)

77

Le sourire du vieillard est si intense et lumineux qu'il vous ferait presque oublier que la pluie qui s'abat sur vous est torrentielle.

— Merci, samouraï, elle est tout simplement magnifique... Une œuvre sublime, parfaitement maîtrisée, je vais composer une mélodie en ton honneur, mais avant je te propose de nous abriter quelques instants dans une caverne non loin d'ici.

— Une caverne sans Tikki ? demandez-vous en souriant.

— Oui, je sais dans quelles zones sont cachées ces bestioles et je ne m'y aventure que très rarement...

Vous suivez Osuke en redescendant le flanc est, au bout de quelques dizaines de mètres dangereux, Osuke vous invite à pénétrer dans une fissure de la roche, à peine large comme un homme. La faille va en s'élargissant, vous débouchez sur une caverne illuminée par de nombreuses bougies et réchauffée par un feu de bois qui baigne la cavité dans une douce lumière orangée.

— Accorde-toi quelques instants de repos Keijiro. Tu risques de ne plus avoir de temps pour cela dans quelques jours...

Vous prenez place près de feu qui vous sèche et vous réchauffe rapidement ; Osuke prépare quelques onguents dans un coin et s'approche de vous, un bol en terre cuite à la main.

— Je vais soigner tes blessures et te redonner une santé de fer, samouraï !

Si vous avez été blessé depuis le début de votre aventure, Osuke vous prodigue quelques soins qui vous font le plus grand bien (*toutes vos blessures disparaissent*). Votre total de point de vie remonte joyeusement (*vous regagnez 10 Points de Vie*) et si vous avez perdu des point de Ki, vous pouvez regagner 5 points. Vous pouvez aussi utiliser *la technique de l'Ascension Astrale* si vous la

maîtrisez. Après un petit moment de repos, sans un mot échangé avec Osuke, vous vous hasardez à une question :

— Allez-vous me parler de votre de votre jeunesse au sein du Lotus Noir ? demandez-vous d'une voix effacée.

— Non. Certaines choses ne sont pas bonnes à entendre pour un jeune samouraï rempli d'idéal... Tu peux emporter quelques racines et fruits sauvages, je t'indiquerais ensuite le moyen de sortir des collines rapidement. Si vous le souhaitez, Osuke vous propose des racines de kruji (2x6 Points de Vie) et quelques fruits jaunes qui pourraient vous redonner jusqu'à 1d6 de Points de Vie.

Osuke vous invite à le suivre dans une autre galerie qui vous conduit à l'extérieur de la caverne. Il regarde la pluie qui tombe toujours et dit :

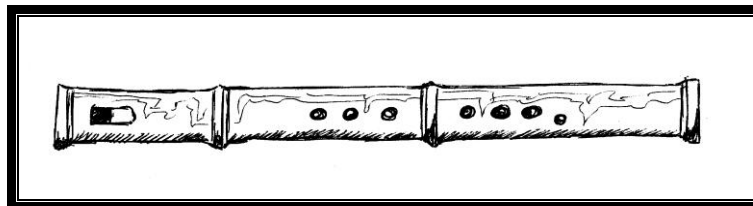
— Même le ciel semble être triste de ce qu'il se passe sur nos terres... Keijiro, je te souhaite de réussir dans ta mission ; pour quitter les collines, tu peux emprunter les deux chemins qui descendent entre les cèdres. L'un est plus risqué que l'autre mais la voie la plus sûre n'est pas toujours la meilleure à suivre...

Fort de cette énigmatique conseil, vous remerciez Osuke, le saluez et quittez la caverne.

Le chemin pierreux que vous suivez depuis quelques minutes finit par se séparer en deux sentiers distincts :

celui de droite s'enfonce dans le sous-bois, tandis que celui de gauche s'ouvre sur un paysage rocaillieux.

Si vous optez pour le sous-bois, [rendez-vous au 54](#), si vous préférez emprunter le chemin de pierre, [rendez-vous au 257](#).



78

La journée commence sous une pluie battante. Les nuages noirs menacent d'exploser à tout moment tant leur grondement est puissant ; la route vers les trois villages se dessine vaguement devant vous, l'épais rideau de pluie masquant le paysage environnant.

Au bout de quelques minutes de route vous voyez se dessiner une masse sur la droite, dans un champ. Vous arrêtez l'okura et examinez à distance ce qui est figé au milieu des herbes détremées. C'est une charrette abandonnée encore attelée à un okura couché non loin de là. Il souffle son désespoir d'être assailli par des trombes d'eau et ne semble pas blessé. Vous pouvez examiner les alentours de la charrette si vous voulez essayer de comprendre ce qui a pu se passer ici, [en vous rendant au 29](#) ; vous pouvez aussi ne pas vous préoccuper de cela en continuant votre route à bord de votre carriole actuelle, [rendez-vous dans ce cas au 38](#).

79

Le paysan transporte un encombrant chargement de laine de kintaro, ces moutons endémiques aux Terres d'Ojikinawa, dont la laine rouge et chaude est très prisée dans les Terres Sauvages. Il peste tant et plus contre la pluie qui compromet son chargement, aussi il vous gratifie d'un :

— Seigneur, pressez le pas, sinon ma laine risque d'être inutilisable avant d'arriver à Dorikashi !

Ce bon vieux paysan se permet d'employer un ton amical avec un samouraï de votre classe ; en d'autres temps, sa tête aurait volé au milieu de la laine, mais les époques ont changé et ce vieux bougon vous fait plus sourire qu'autre chose.

— J'arrive grand-père, répondez-vous, ne vous énervez pas !...

Vous prenez place à côté de lui sur une banquette de bois, dure et inconfortable, il fouette son okura et celui-ci se met en route. Vous quittez Tsuki dont les hautes tours ne tardent pas à disparaître à travers la brume ambiante.

L'okura du paysan est une belle bête, trois superbes cornes, longues et massives qui en disent long sur son âge, une armure d'écaillés étincelantes qui doit refléter mille couleurs les jours de soleil.

— Dix sept ans que je l'ai ce bestiau, un sacré animal, fidèle, puissant, increvable.

Vous savez que ces animaux ont remplacé les chevaux classiques car ils sont plus forts et plus endurants, de nombreux paysans gardent les chevaux pour les champs et les okuras pour le transport. L'okura avance lentement mais sûrement et secoue la tête de temps à autre. Vous avancez sur la route principale avec pour tout décor des plaines et des rizières à perte de vue, l'okura accélère le pas subitement et souffle nerveusement dès que vous vous retrouvez au milieu des plaines.

— Et que faites vous sur nos terres, seigneur samouraï ? demande soudain le paysan.

Si vous souhaitez avouer le but de votre mission sur les Terres D'Ojikinawa, [rendez-vous au 191](#), si vous ne souhaitez pas divulguer le vrai but de votre mission, vous pouvez mentir au paysan et [vous rendre au 143](#).

80

Une première flèche vient se ficher dans le suge-kasa de l'un des paysans, une giclée de sang macule le visage de son compagnon. L'homme tombe sur le sol, les yeux fixes et sans vie. Une deuxième flèche fend l'air et vient déchirer le bras du deuxième homme ; il hurle sa douleur, casse l'empennage de la flèche qui sort de son muscle torturé et se rue sur vous en brandissant une faucille rouillée (*vous rayez deux flèches de votre carquois*) :

***Paysan obscur**, classe IV, Vie : 8** (*blessé par votre flèche, assaut d'initiative possible*)

Notez que si vous possédez la *technique* «*vent des forêts*», vous bénéficiez d'un point de plus au résultat obtenu aux dés pour la consultation du TCP, les herbes hautes et la pluie vous aidant à vous dissimuler pour des attaques furtives.

Si vous triomphez de vos adversaires, vous laissez là les deux hommes en songeant à Kankoji et son insatiable soif de conquête lente et sournoise... [Rendez-vous au 254](#).

81

Vous vous écarterez rapidement de la zone et vous vous enfoncez profondément dans la tourbière. Plusieurs serpents s'effacent à votre passage et plongent dans les ruisseaux boueux. Quelques corbeaux timides osent un bec hors de leurs nids mais s'y terrent rapidement lorsque leurs plumes sont assaillies de pluie. Quelques cris d'animaux endémiques au marais Heihashi vous rappellent vos nuits d'entraînement parmi ces créatures, l'une d'elles notamment vous avait marqué : le Katji.

Un poisson comestible qui nage entre deux eaux, de la taille d'un grosse carpe, qui lorsqu'il émerge produit un son avec ses deux branchies proche du cri du chat sauvage. Si l'on n'est pas habitué à cet animal, on est tenté de prendre la fuite et passer ainsi à côté d'un repas délicieux !

Vous avancez avec peine dans ce dédale malodorant et vaseux ; au bout d'un long moment, vous atteignez une bifurcation assez nette qui vous propose de suivre un ruisseau verdâtre qui part à droite, ou de suivre un sentier de pierres assez large qui part sur votre gauche.

Pour le ruisseau, [rendez-vous au 3](#), pour le sentier de pierres, [rendez-vous au 249](#).

82

Abaisé derrière les juncs vous préparez une flèche et attendez patiemment que quelque chose apparaisse. Lentement, les herbes se balancent et trahissent la progression de quelque chose venant votre direction : un animal, un homme, quelque chose de pire... Vous tendez la corde de votre arc et vous vous préparez à voir surgir la plus horrible des créatures.

Brusquement deux suge-kasa émergent d'entre les herbes. Deux hommes, visiblement, qui parlent et semblent vous chercher. Ils montrent la direction de la charrette mais ne regardent pas dans votre direction, ils ne savent pas que vous êtes là, pour le moment...

Vous devez effectuer *deux tests consécutifs de Maîtrise de combat* (*si vous possédez la technique du Kyujutsu, le premier test est réussi automatiquement*).

Si vous réussissez vos deux tests, [rendez-vous au 185](#),

si vous ne réussissez qu'un test sur deux, [rendez-vous au 80](#),

enfin si vous échouez aux deux tests, [rendez-vous au 204](#).

83

Vous longez les palissades servant de murailles à la ville, au bout de quelques dizaines de mètres le bois laisse sa place à une enceinte de pierre, sûrement la partie la plus ancienne de la fortification. Vous examinez attentivement les aspérités de la roche et vous pensez qu'escalader serait peut être le moyen d'entrer en ville en détournant le refus des gardes. Le mur n'excède pas les cinq mètres de haut et les pierres offrent de bonnes prises pour une escalade aisée, en revanche, le minéral semble avoir été enduit d'une sorte de résine glissante qui va vous rendre la tâche ardue. Tentez l'escalade *en effectuant un test d'Agilité (vous pouvez ajouter un point momentané à votre total d'Agilité, si vous maîtrisez la technique du Saut de Criquet)*, si vous réussissez, [rendez vous au 36](#) ; si vous échouez, vous tomberez au sol et perdrez 4 Points de Vie. Retentez l'escalade autant de fois que vous désirez, ou bien choisissez une autre destination :

Vous pouvez vous diriger vers le groupe d'hommes en train de travailler la terre non loin de vous, [rendez-vous alors au 116](#), ou vous pouvez aussi vous diriger vers le groupe de femmes en train de semer dans les champs, [rendez-vous enfin au 26](#).

84

Vous progressez avec une grande difficulté parmi les buissons, les branches vous accrochent et freinent votre avancée ; vous prenez quelques instants de repos contre le tronc d'un gros cerisier sauvage. Vous apercevez quelques mètres sur votre droite une masse se déplacer sans bruit, tout en souplesse. Vous vous agenouillez derrière l'arbre et vous essayez de distinguer précisément de quoi il s'agit. Il ne vous faut pas longtemps pour déterminer que l'animal qui se meut à quelques enjambées de vous n'est autre qu'un tigre Obscur, un pelage rouge rayé de noir, une silhouette massive et basse, vous en avez assez vu dans les carnets de Takeshi, le dessinateur poète de Tsuba. Vous espérez que le félin ne vous sente pas car vous voyez mal comment combattre un tel monstre dans cet enchevêtrement de bois et végétaux. Par chance, le monstre passe sa route et disparaît sur l'autre chemin.

Vous reprenez la marche à travers cette muraille verte et au prix d'efforts longs et répétés, vous parvenez à sortir des collines sans aucune autre rencontre dangereuse ; vous perdez tout de même 2 Points de Vie pour l'effort que vous avez fourni. Vous atteignez la plaine alors que la nuit commence à tomber. Vous cherchez un abri sûr que vous trouvez rapidement : un amas de rochers formant cavernes et galeries – plus ou moins grandes – dont l'une d'elles est de taille à accueillir un homme. [Rendez-vous au 121](#).

85

Vous foncez sur vos adversaires avant même qu'ils n'aient déclenché leurs attaques. Surpris, l'un des soldats a le réflexe malheureux de reculer pour se protéger : il n'en fallait pas moins pour vous ouvrir la voie. Vous portez une féroce attaque à ce soldat qui ne peut pas l'éviter. Pour lui le combat débute par une blessure grave (*reportez-vous à la liste correspondante à l'arme que vous utilisez*), le combat peut ensuite continuer :

Soldat du temple du Lotus Noir*, classe IV, Vie : total en cours

Deuxième Soldat du temple du Lotus Noir*, classe IV, Vie : total en cours

Une fois les ennemis vaincus, vous reprenez votre route ; une douce lumière crépusculaire commence à se diffuser sur la région, la fraîcheur de la saison des labours se fait sentir et vous pensez que la nuit ne sera pas agréable tant vous êtes trempé. Vous prenez le risque de faire un petit feu juste le temps de vous réchauffer ; avec la laine de kintaro sèche, trouvée au cœur du chargement, vous démarrez un brasier que vous alimentez durant environ une petite heure. Les flammes jaunes orangées réchauffent à la fois votre corps et votre âme. Vous repensez au Temple de Tsuba que vous avez quitté hier, à ses chambres confortables et apaisantes, aux chants mélodieux des rossignols qui encourageaient vos mouvements répétés maintes fois en forêt. La réalité est pourtant là, devant vos yeux, vous êtes seul sur un territoire autrefois en paix mais aujourd'hui rongé par un mal invisible, qui se propage comme une peste au sein de l'archipel. Kankoji sait ce qu'il fait, il est méthodique et patient mais les temples gardiens attendent cette heure depuis bien longtemps. Vous allez relever un pays, une population, le cœur et l'âme des hommes qui entendent vivre libres et en paix...

Il est temps pour vous de dormir un peu, vous pouvez dormir loin de la charrette, caché dans des buissons d'acer en [vous rendant au 199](#), vous pouvez aussi choisir de dormir au cœur de la laine de kintaro qui pourrait vous offrir un abri chaud pour la nuit, [rendez-vous pour cela au 260](#).

86

Le chemin a tôt fait de s'élargir pour vous laisser tout le loisir de progresser rapidement entre les pins. La pluie est votre seule compagnie et aucun animal ne vient troubler cette mélodie hypnotique. Vous pensez intensément à votre mission aux trois villages et à la manière dont vous allez vous y prendre pour convaincre les chefs de reformer le Kishorudo. Ces pensées sont brusquement interrompues par un son inhabituel dans une forêt : il vous semble entendre le son d'une flûte...

Vous arrêtez votre marche et vous tendez l'oreille : il y a bel et bien une flûte qui joue dans les alentours. Si vous voulez poursuivre votre route droit devant vous, [rendez-vous au 154](#), si vous préférez emprunter un des deux autres sentiers présent à la croisées de chemins, retournez sur vos pas et choisissez entre

le sentier annoncé par le chêne blanc, qui file droit, [rendez-vous au 236](#), ou continuer à descendre, et passer sous la branche de cèdre en vous [rendant au 208](#).

87

Les porcs se dispersent lentement et il vous faut jouer du fouet encore quelques fois. L'okura progresse lentement au milieu des animaux et vous devez tirer sur les rênes à plusieurs reprises pour éviter que l'animal n'embroche quelques cochons au bout des ses trois cornes. Vous ne remarquez pas que des mouvements s'opèrent de part et d'autre de la charrette, à quelques mètres dans les hautes herbes. Soudain Jugari pousse un cri de terreur, vous réalisez trop tard que trois hommes sont en train d'attaquer la charrette par les côtés et par l'arrière, ils sont habillés en kimono beige, ont le crâne rasé et ne semblent appartenir à aucun temple connu, allié ou ennemi : *vous devez effectuer un test de Maîtrise de combat*.

Si votre test est un succès, [rendez-vous au 223](#), si votre test se solde par un échec, [rendez-vous au 114](#).

88

Fier et droit comme un arbre, vous appelez Mokuke depuis la place centrale. Votre voix se répercute sur tous les murs en pierres de la ville, mais n'obtient pour seule réponse que le flot bruyant de la rivière. Pourtant, des ombres semblent se profiler le long des bâtiments. Au détour d'une ruelle étroite, vous apercevez quelques silhouettes se faufiler contre les murs. Une dizaine d'hommes à première vue, peut être moins... Les hommes se dissimulent derrière des tas de bois, derrière des jarres, des tonneaux et vous ne voyez plus de mouvement. Soudain des claquements presque simultanés résonnent dans l'obscurité de la soirée. [Rendez-vous au 53](#).

89

Vous approchez à pas feutrés de la maison noire, la main posée sur votre arme, prêt à porter un coup prodigieux à quiconque tenterait quelque chose contre vous. Vous sentez votre cœur s'accélérer, mais votre contrôle intérieur est tel que votre calme revient très vite. Vous passez devant l'entrée de la maison et un flash vous assaille l'esprit :

un homme portant une toge et un large suge-kasa se fait attaquer devant cette cabane par une créature immonde, sorte de géant ailé, aux dents effilées et au crane cornu. L'homme crie et supplie mais la créature lui ouvre le ventre d'un violent coup de griffe, ses entrailles giclent sur les pierres noires de la cabane. Aussitôt les intestins et autres organes du pauvre homme sont aspirés par les pierres, comme avalés, celles-ci se mettant à luire intensément.

Le flash cesse aussi brutalement qu'il est apparu. Vous avez du mal à croire ce que vous venez de voir. Vous avez un mouvement de recul devant la maison et vous regardez attentivement les pierres noires qui vous paraissent trop polies pour de la pierre.

Faites un test de *Psychisme*, si c'est un succès, [rendez-vous au 129](#), si c'est un échec, [rendez-vous au 190](#).



90

Vous passez devant la main ouverte et à votre grand soulagement rien de désagréable ne se produit. Vous poursuivez votre chemin à travers l'épais manteau brumeux qui confère à chaque branche un aspect tentaculaire, à chaque pierre un air de monstre tapi prêt à bondir et qui donne à chaque croassement un semblant de rire cynique. Au terme d'une courte mais lente avancée sur le chemin, un arbre fait office de séparation entre deux nouveaux sentiers. Vous remarquez que l'écorce est entaillée en de multiples endroits et que de la sève s'écoule des blessures végétales. Les entailles sont donc fraîches ; un tigre pourrait avoir affuté ses griffes ici, il y a peu. Vous ne parvenez pas à discerner la moindre empreinte laissée sur le sol par un éventuel animal ou autre danger potentiel, vous devez poursuivre votre traversée du marais afin de regagner les trois villages au plus vite, la nuit ne saurait tarder...

Pour continuer vers la droite, [rendez-vous au 242](#), pour bifurquer vers la gauche, [rendez-vous au 207](#).

91

Vous préparez une flèche et vous glissez l'encoche dans la corde tressée de l'arc. Vous tendez votre bras et attendez patiemment que les cavaliers soient à bonne distance. Entre les épaisses barres de pluie qui n'en finissent plus de descendre du ciel, vous arrivez enfin à voir l'allure des cavaliers approchant au trot. Ils sont en armures, aucun blason ne vient trahir une appartenance à un quelconque ordre, aucun caparaçon symbolique sur leurs montures. Soudain un évènement inattendu se produit devant vous, [rendez-vous au 159](#).

92

Le vieil homme vous dévisage lorsque vous arrivez à son niveau et ne dit mot. Vous le regardez fixement et engagez la conversation :

— Salut vieil homme, connais-tu le marchand qui tiens cette échoppe ?

- Kusuriko ? oui samouraï, un brave homme doté d'un grand courage. Les bestioles qu'il vend n'intéressent pas beaucoup de monde mais il traque sans cesse l'animal rare parmi les rares... Et toi que fais-tu ici ?
- Je viens aider Tsuki.
- C'est tout ?
- Oui.
- Tu mens mal samouraï, tes yeux pensifs me disent que Tsuki n'est pas l'ultime but de ton voyage.

Si vous désirez poursuivre la conversation avec cet homme, [rendez-vous au 237](#); vous pouvez aussi visiter l'échoppe de Kusuriko sans plus tarder en [vous rendant au 192](#), ou enfin quitter cette placette et ce vieil homme pour choisir une autre destination : pour aller directement au monastère, empruntez la rue Ito (du monastère) et [rendez-vous au 158](#), pour essayer de dénicher des armes supplémentaires, choisissez la rue Takeda (des armuriers) et [rendez-vous au 33](#), pour essayer de récolter quelque objet utile, visitez la rue Fumitsuji (des marchands) [et rendez-vous au 212](#), si vous voulez rester dans la plus grosse artère qui part de la place, empruntez la rue Tsuki-Misa (centrale) et [rendez-vous au 98](#).

93

À peine le ninja tombé au sol et baignant déjà dans son sang qu'une jeune fille hurle non loin de la porte secondaire de la salle. Vous vous précipitez vers elle pour l'aider. Elle est aux prises avec un samouraï à l'armure noire comme la nuit. Lorsque vous approchez il se tourne vers vous et vous ne voyez briller que ses deux yeux flamboyants.

Il avance vers vous en levant son katana à lame noire, vous devez combattre :

***Samouraï obscur**, classe IV, Vie : 25**

(Assaut d'initiative impossible)

En fin de combat la méditation d'après combat est à nouveau possible.

Au terme de deux assauts, le samouraï s'effondre cloué par les flèches des villageois venus prêter main forte. Ils font signe de vite rejoindre la rue principale de 'Mo. Sans en demander la raison vous les suivez, [rendez-vous au 44](#).

94

Vous partez en courant vers le bâtiment aux portes grises, le moine principal vous suit de quelques mètres. Vous n'avez pas le temps de pousser les portes du bâtiment qu'elles s'ouvrent avec force, un moine en surgit et hurle :

— Yokai s'échappe ! Yokai s'échappe !

Tsunekuni vous saisit par la manche du kimono et vous manifeste son inquiétude :

— Samouraï de Tsuba si tu es bien celui que l'on attend, c'est à toi d'agir maintenant !

Vous foncez vers l'entrée du bâtiment et vous pénétrez dans un couloir bien éclairé, le moine apeuré vous précède et vous indique un escalier qui monte à l'étage :

— Yokai est parti là-haut, il y a trois frères qui étudient des enluminures, il va les massacrer, faites vite...

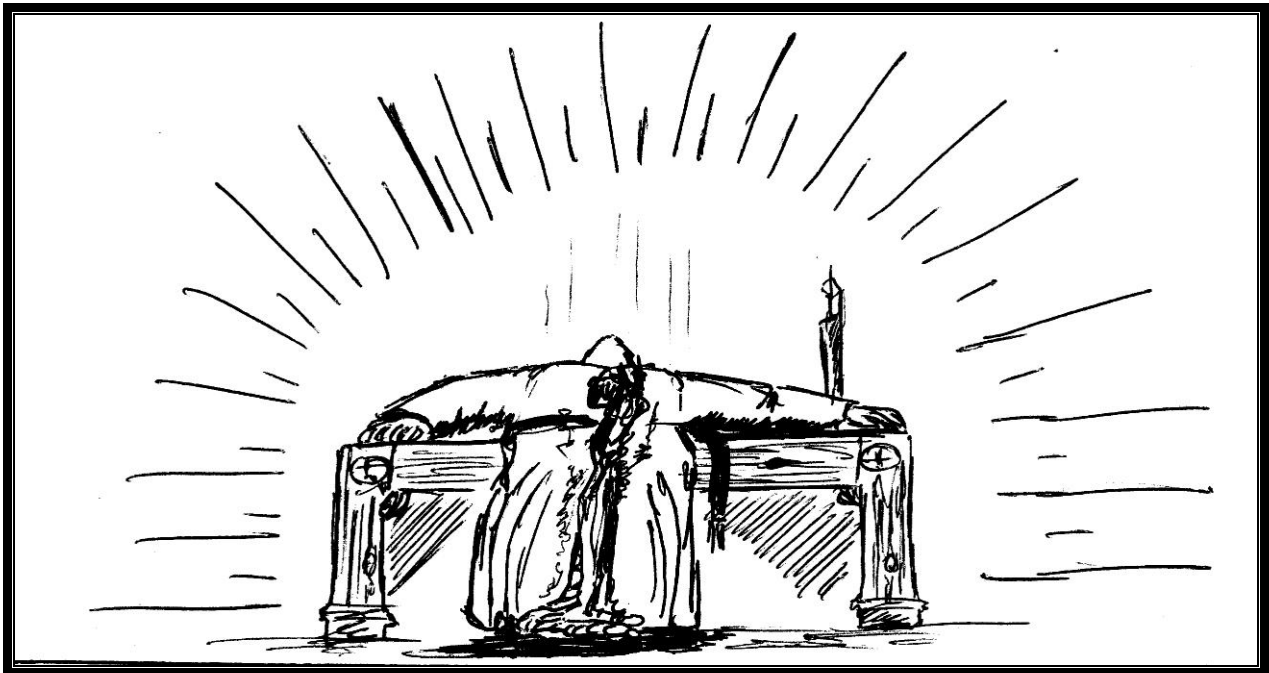
Vous montez les escaliers avec une rapidité extrême et vous surgissez dans une vaste pièce où se disposent de nombreux bureaux de scribes et de copistes. Un moine est déjà éventré sur un bureau : ses entrailles dégoulinent doucement le long de sa toge et forment un petit tas fumant au pied du bureau.

Un deuxième moine est en train de résister à un étranglement perpétré par Yokai, tandis que le troisième moine s'est saisi d'un tisonnier et cherche à frapper Yokai pour aider son frère en difficulté.

— Yokai ! hurlez-vous, lâche prise et soumets-toi, si tu refuses je vais devoir te tuer.

Le moine possédé se retourne vers vous et vous fixe de ses deux yeux rouge feu. Il a l'écume aux lèvres et grogne par à-coups brefs, comme un chien excité par le goût du sang.

Faites un test de Psychisme, si c'est un succès, [rendez-vous au 66](#), si c'est un échec, [rendez-vous au 209](#).



95

Les murs d'enceinte de Tsuki ne tardent pas à rompre la platitude du paysage vous entourant. Les hautes toitures effilées dardent leurs pointes vers un ciel gris et morne, des hommes et des femmes travaillent dans les champs à proximité de la ville. Tsuki est une ville modeste, un grand village pourrait-on dire, les gens qui y vivent y sont bien ; agriculture, élevage et métiers nobles comme maîtres d'armes, charpentier ou tailleur de pierre sont les principales activités des habitants. Au sein même de la ville se trouve le monastère qui abrite quelques dizaines de moines, ils tentent jour après jour de traduire les écrits de l'ancienne époque, l'époque où Kankoji n'existait pas encore, l'époque où la Force Obscure était encore oubliée...

Vous atteignez rapidement les portes principales de Tsuki, deux imposantes portes en bois et bambous tressé ; devant elles sont postés trois gardes armés de katanas et d'arcs. Tous les trois sont en armure – des armures primaires et usagées faites de cuir –, ils vous examinent alors que les rejoi-
gnez ; un garde à la moustache fine et aux cheveux longs noués en chignon vous fait signe de vous arrêter :

– Halte étranger ! Personne n'est autorisé à entrer dans la ville !

– Qui que tu sois, tu ferais mieux de faire demi-tour, la ville est en proie aux Forces Obscures... La mort plane sur nous comme un charognard, ajoute l'un des deux autres gardes.

Si vous voulez tenter de discuter avec ces trois gardes, [rendez-vous au 41](#), si vous voulez essayer de trouver un autre moyen d'entrer, [rendez-vous au 224](#), vous pouvez parler avec le groupe d'hommes en train de cultiver les champs, [rendez-vous au 116](#), discuter avec le groupes de femmes en train de semer, [rendez-vous au 26](#), enfin si vous ne voulez pas risquer votre vie pour quelques moines, vous pouvez partir sans plus tarder vers les trois villages. Dans ce cas si vous désirez empruntez la route principale, [rendez-vous au 263](#), si vous préférez passer par les collines, [rendez-vous au 42](#).

96

– Mokuke, je dois vous informer d'autre chose. Votre fils Jugari est dans une cabane de paysans à l'entrée du village. Il a été blessé dans les champs non loin de 'Mo, je l'ai escorté mais à bout de forces, il m'a demandé de le laisser à l'abri au milieu des champs...

— Tu as sauvé la vie de mon fils, Keijiro ?... Je ne saurais comment te remercier excepté en sauvant un jour la tienne ou celle d'un être qui t'es cher. Mokuke se retourner sans ajouter un seul mot. À quelques mètres de vous, il reprend :

— Tu es homme de confiance, Keijiro. Peu importe l'issue de notre réunion. Tu as mon amitié.

Vous ne répondez pas mais un sourire intérieur vous conforte (*vous pouvez ajouter un point d'Honneur à votre total*).

Si vous avez entendu parler de Sakeshi, vous devez connaître son âge. Si tel est le cas, **rendez-vous au paragraphe correspondant**. Pour rendre visite à la délicieuse Hanako, [rendez-vous au 198](#), pour consulter Masanaga et ses talents de moine-guérisseur, [rendez-vous au 141](#).

Si aucun de ces choix ne vous attire, [rendez-vous au 235](#), pour patienter jusqu'à la réunion de ce soir.

97

— Sakeshi, nous avons besoin de votre science du combat dans le village, nous sommes submergés par les Forces Obscures.

Sakeshi regarde le ciel qui est soudain illuminé par un éclair. Le visage de Sakeshi vous apparaît enfin : blafard, décharné et parcouru de veinules bleues. Il ressemble comme deux gouttes à Yoki. Un instant effrayé vous vous contenez pour ne pas reculer. Sakeshi le voit mais ne dit rien pour ne pas vous gêner.

— Keijiro, comptez sur moi, dis à Mokuke que je m'équipe et je vous rejoins au village dans quelques minutes, tenez-bon.

Il referme la porte et vous repartez rapidement vers le bourg, [rendez-vous au 67](#).

98

La rue centrale est emplie d'hommes et de femmes œuvrant au nettoyage des échoppes, au balayage de la rue, ou aux tâches quotidiennes d'une population désireuse de vivre dans une belle ville. Vous arpentez les pavés de Tsuki en songeant à ce que doivent endurer les habitants depuis les attaques des Forces Obscures : la peur, le doute et l'espérance qu'un dénouement heureux les sorte de cette impasse. Vous ne tardez pas à apercevoir au bout de la rue, deux groupes distincts : l'un est composé de villageois plutôt excités qui parlent fort en faisant de grands gestes, l'autre est un groupe de deux moines discutant calmement avec trois gardes armés.

Si vous souhaitez vous diriger vers le groupe de villageois, [rendez-vous au 65](#), si vous préférez aller à l'encontre des moines et des gardes, [rendez-vous au 182](#).

99

Vous trouvez un arbre assez haut pour être hors d'atteinte des éventuelles attaques nocturnes d'un tigre rôdeur. Vous accrochez votre équipement à une branche juste au dessus de votre tête, vous gardez tout de même une main serrée sur votre arme et vous fermez les yeux.

Un hululement vous sort de votre demi-sommeil au beau milieu de la nuit. Les yeux ronds et jaunes d'une chouette des marais vous observent avec curiosité. Un serpent de verre — qui doit son nom à sa transparence — descend silencieusement jusqu'à vous. Deux gros rats bruns grimpent avec agilité jusqu'à votre couche et vous dévisagent avec deux yeux malicieux.

Les animaux du marais semblent s'être donné rendez-vous dans votre arbre et ils vous observent tous avec insistance. Surpris dans un premier temps, vous ne tardez pas à ressentir un étrange bien-être envahir votre corps. Un à un, les animaux repartent dans les profondeurs du marais Hei-hashi.

Vous êtes réveillé par les premiers rayons de lumière qui filtrent à travers les feuillages. Vous vous demandez si l'apparition de cette nuit était réelle ou le fruit de votre imagination, en attendant, vous pouvez regagner, *au choix*, 5 Points de Vie ou 5 points de Ki.

Vous vous remettez en route promptement et parvenez au prix de quelques derniers efforts à vous extirper de ce dédale boueux et lugubre qu'est le marais Hei-hashi. Une route se dessine devant vous et file vers le sud-est, c'est la direction des trois villages. [Rendez-vous au 180](#).

100

Vous avancez devant Jugari, l'œil en alerte, les armes prêtes à frapper. Le troupeau de cochons occupe toute la route et ne semble pas vouloir bouger malgré vos gestes vifs et amples. Ces animaux ne sont pas que têtus de réputation, ils vous le prouvent maintenant !

Si vous voulez contourner le troupeau afin de ne pas être pris dans un mouvement de panique des animaux, qui risquerait de blesser Jugari, [rendez-vous au 134](#), si vous pensez que traverser au milieu des animaux est plus court et ne présente pas de réel danger, [rendez-vous au 264](#).

101

Deux moines courent dans votre direction, le premier hurle :

—Yokai veut me tuer, Yokai veut me tuer ! Vous discernez mal sous la pluie battante qui veut tuer qui, jusqu'à ce que vous aperceviez les traits faciaux du deuxième moine : le visage blafard, déformé par un hideux rictus, deux yeux flamboyants et une bave immonde s'échappant de sa bouche. Vous dégainez votre arme prêt à en découdre avec le moine possédé, celui ci s'arrête net devant votre posture et sourit de manière différente comme amusé, puis il vous fonce dessus. *Faites un test de Maîtrise de combat*, si vous réussissez, le moine parvient à vous griffer et vous enlève 3 Points de Vie, si vous échouez il vous mord profondément et vous ôte 6 Points de Vie. Dans les deux cas, vous effectuez une roulade avant pour vous sortir de son emprise et lorsque vous vous relevez vous portez un coup d'une violence féroce à Yokai, il s'effondre à genoux et tombe ventre contre terre ; son sang se mêle à l'eau de pluie et forme de petits ruisseaux rouges autour de lui.

Le moine possédé recouvre un aspect normal et Tsunekuni s'enquiert auprès du copiste poursuivi tantôt :

— Comment a-t-il pu se libérer ?

— Il nous a demandé une clémence pour respirer l'air de la cour intérieure, il était pourtant solidement ligoté pieds et poings mais sa force nous a dépassés.

Tsunekuni vous regarde les yeux emplis de tristesse et soupire. Le moine copiste au visage battu par une pluie torrentielle, ajoute :

— Seigneur de Tsuba, les Forces Obscures vont-elles nous épargner durant quelques temps ?

— Je n'en sais rien brave moine mais je peux te dire une chose : tant que les temples gardiens continueront d'exister, il y aura toujours un rempart entre Kankoji et Ojikinawa.

Le moine vous tend un objet enroulé dans un tissu doré :

— Tiens c'est un tanto forgé par nos frères armuriers. Nous te l'offrons de bon cœur si tu en as besoin.

Vous remerciez le moine d'un signe de tête ; vous pouvez prendre ce tanto forgé (+1 point de dégâts) si vous n'en possédez pas ou si vous voulez le changer.

Tsunekuni vous remercie longuement de votre venue à Tsuki et vous fait remarquer que le tube métallique contenu dans l'idole est gravé du nombre 181. Il vous explique que d'après la légende, ce serait le nombre d'ennemis que les trois maîtres du Kishorudo auraient tués le dernier jour de la guerre, avant la dissolution du clan (*notez ce nombre sur votre parchemin, il pourrait vous être utile plus tard...*).

Vous approchez des portes de l'enceinte, le moine principal est arrêté quelques pas derrière vous. Les hauts vantaux de bambous s'ouvrent et vous quittez le monastère de Tsuki en tenant fermement le petit tube métallique, sagesse du clan Kishorudo, espoir de reformation de cet art martial...

Vous atteignez la sortie de Tsuki en quelques minutes, la pluie s'est calmée, mais les nuages noirs menacent toujours autant la région. Les hautes portes de l'est se profilent bientôt non loin de vous, quelques gardes vous saluent et vous souhaitent bonne route. Un vieux moine encapuchonné s'approche de vous et vous chuchote :

— Samouraï, je ne te conseille pas les marais si tu pars vers l'est, d'étranges créatures y vivent et toutes en sont pas amicales...

Vous regardez le moine sans dire un mot et celui ci disparaît dans les ruelles de Tsuki. Avertissement amical ? Manœuvre habile pour vous tenir à distance des marais ? Le proche avenir vous dira le reste, vous sortez de Tsuki et vous devez prendre à présent un décision :

Pour suivre la route se dirigeant vers les collines au sud-est d'ici, [rendez-vous sans tarder au 42](#).

pour suivre la route principale, conduisant directement aux trois villages, [rendez-vous au 263](#).

Un paysan va jusqu'à Dorikashi avec sa charrette, il propose de vous emmener jusqu'au croisement des routes au sud-est, si vous acceptez sa proposition, [rendez-vous au 79](#), enfin si vous préférez demander la route la plus sûre aux trois gardes en poste devant les portes de la ville, [rendez-vous au 219](#).

102

Les arbres marbrés sont une espèce endémique à l'île de Tsuba, de grands arbres se développant comme des ombrelles et possédant une écorce aussi dure que la pierre, ils sont blancs striés de noir, d'où leurs surnoms de marbrés.

Vous avancez au milieu de cette végétation peu rassurante lorsque qu'un craquement sec se fait entendre quelques dix mètres plus haut. Vous levez les yeux instantanément mais ne remarquez rien d'anormal. Le craquement se reproduit quelques instants plus tard. Vous vous collez contre un tronc, tous les sens en alerte : si quelque chose en veut en votre vie, vous êtes prêt à riposter. Plus aucun bruit autre que le léger vent dans les feuilles ne vient troubler le calme inquiétant de ce lieu. Vous avancez de tronc en tronc en scrutant chaque recoin du sous-bois, brusquement un craquement plus fort que les précédents vous fait sursauter : vous levez les yeux vers le haut et vous voyez avec horreur une pluie de pierres s'abattre sur vous, *faites un test d'Agilité*, si c'est un échec, [rendez-vous au 15](#),

si c'est un succès, vous effectuez deux roulades qui vous évitent de sérieuses blessures : les pierres qui vous étaient destinées sont des pierres taillées, polies et tranchantes comme des lames.

Vous vous adossez à un marbré avant de lancer :

- Montre-toi ! Un homme doté d'un soupçon d'honneur n'agirait pas ainsi !
- L'honneur je n'en ai plus depuis longtemps jeune *bushi*...

Vous levez les yeux et ce que vous voyez vous sidère, [rendez-vous au 40](#).

103

La demeure de Sakeshi est légèrement à l'écart du centre du village, un peu plus haut sur une butte. De grands cèdres entourent son habitation et seul un passage étroit entre deux énormes troncs laisse apparaître la modeste cabane en bambous.

Vous avancez timidement vers celui qui est vénérable au même titre que Yoki. Ils ont combattu les Forces Obscures, sur leur propre territoire, il y a quatre-vingt deux ans. Une force immatérielle semble vous entourer et vous étudier au fur et à mesure de votre approche. Lorsque vous n'êtes qu'à quelques mètres de la maison, la porte s'ouvre seule et une voix éteinte lance :

- Entre Keijiro, je t'attendais...

Surpris, flatté, apeuré, vous ne savez pas comment prendre cette invitation mais vous pénétrez tout de même dans la cabane de cette mémoire vivante de l'Archipel.

Du poisson grillé. C'est l'odeur qui vous frappe en premier lieu. Un feu brille joyeusement dans une minuscule cheminée et quelque chose cuit au-dessus.

- Des grenouilles ! chuchote quelqu'un sur votre droite.

Vous cherchez à apercevoir Sakeshi mais l'obscurité de la pièce vous en empêche.

- Très bonnes. Goût sucré, riches en éléments essentiels aux muscles et aux organes. Les sucs de la peau servent à soigner les blessures. Tu en veux, sers-toi !

Vous approchez de l'âtre et vous regardez dorer trois énormes crapauds guère appétissants. Pour remercier votre hôte vous répondez :

- Merci Sakeshi, je viens de manger.

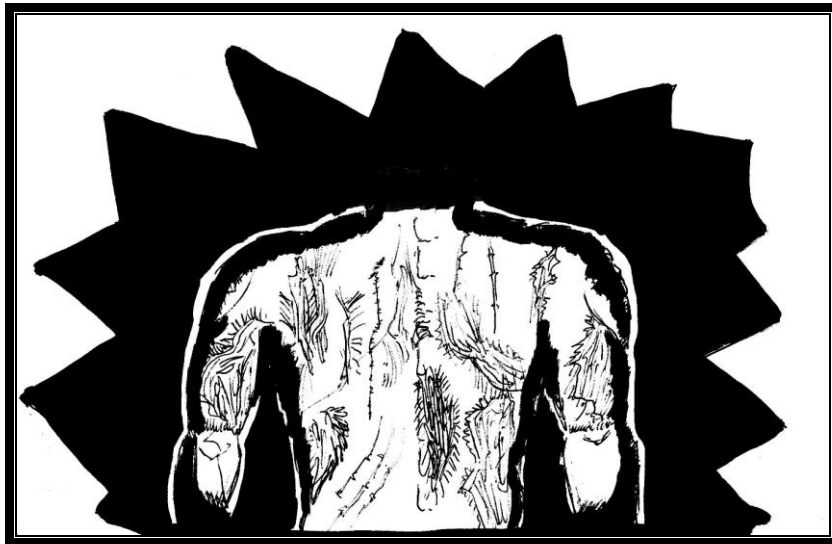
Tout à coup vous sentez un souffle chaud à l'odeur de jasmin sur votre nuque et la voix, provenant du fond de la cabane il y a quelques instants seulement, se fait à nouveau entendre tout près de vous, au creux de votre oreille.

- Keijiro est un menteur ! Tu n'as pas mangé, tu ne sens pas la nourriture mais la crasse et la pluie...

Vous faites volte-face pour vous retrouver nez à nez avec un homme bien plus grand que la moyenne : une fois et demie votre taille, sec comme un os, un barbe hirsute qui tombe sur son nombril, de grands sourcils blancs broussailleux et pas un seul cheveu sur la tête. L'obscurité de la pièce vous empêche de voir clairement son visage et ses yeux.

Quelque peu effrayé par cet homme, vous contenez votre émotion et saluez Sakeshi d'un geste de tête respectueux.

- Mon visage te choque petit samouraï ? Tu n'as pas encore vu mon dos...
 - Sakeshi, je viens vous voir sur les conseils du respectable Yoki, de Tsuba.
 - Je sais, il me l'a dit...
 - Il vous l'a dit ? reprenez-vous étonné.
 - Keijiro, bien des choses te sont encore inconnues dans ce monde... Viens je vais t'enseigner quelque chose.
- Sakeshi se retourne et vous faite face au plus sinistre tableau qu'il vous est été donné de voir jusqu'alors : le dos de Sakeshi n'est qu'une cicatrice. Des épaules aux reins, son dos est torturé, brûlé, boursoufflé. De longues cicatrices semblables à des coups de fouet enflammés.
- Yoshimitsu. C'est son œuvre que tu contemples... lance Sakeshi.



- Yoshimitsu ? L'homme que Yoki devait tuer il y a longtemps ?
- Que nous devons tuer. J'étais avec lui lors de cette mission. Il était moins préparé, moins endurci que moi. Je lui ai dit de fuir. Il l'a fait. J'ai continué jusqu'au campement de Yoshimitsu. Des barbares obscurs, des paysans esclaves, des ninjas au regard de feu. Des femmes violées, réunies sous une statue de chouette. Et moi qui m'infiltrais malgré les décharges de Force Obscure qui m'étreignaient l'esprit.
- Enfin, Yoshimitsu sur un lit de ronces dévorant des jeunes agneaux.
- Vivants.
- Mon katana fendit l'air et trancha la main droite de Yoshimitsu. Il hurla, tellement fort que tout le camp fut alerté en quelques instants. Dès lors je compris que ma vie s'arrêterait dans ce campement. Mais je devais achever cet être vil et répugnant. Mon katana fendit l'air une deuxième fois ; plus précise, plus rapide, ma lame s'enfonça dans son épaule et trancha ses chairs et ses os jusqu'au ventre. Il tomba dans un flot de sang noir. Mais un général des armées de Kankoji ne meurt jamais seul. Il fit monter en lui un tel flux de force obscure que son corps explosa dans la tente. Du feu. Acide et brûlant. Voilà ce que j'ai ressenti lorsque Yoshimitsu me frappa une ultime fois, tandis que je fuyais hors de la tente. Profitant de la panique générale, je parvins à me frayer un passage et à rejoindre Yoki sur une colline voisine. Arrivé devant lui, je m'effondrai dans râle. Il passa une nuit complète à me soigner et à méditer pour ma guérison. Sachant qu'il ne pourrait jamais me ramener jusqu'à mon temple, il captura un kokutsu qu'il obligea à me servir de brancard. Nous parvînmes à regagner le temple du tigre, mon temple et Yoki rentra à Tsuba, avec le kokutsu. Yoki m'avait sauvé.

Vous restez un long moment sans prononcer un mot. Sakeshi se retourne enfin et s'assoit près d'une table basse sur laquelle est posé un bambou. Il vous invite à l'imiter.

- Keijiro, laisse donc ces souvenirs dans mon esprit, ils ne doivent pas entrer dans le tien !

Vois-tu ce bambou, je vais t'enseigner la *technique du coup de corne*. Sakeshi se lève, empoigne le bambou et le fait tourner autour de lui avec une agilité étonnante. Il bloque son arme soudaine-

ment et frappe de deux gestes diagonaux opposés. Il frappe ensuite du pied, droit devant lui à hauteur de poitrine.

— J'ai frappé au foie et enchaîné par une frappe sur l'épaule. Le deuxième coup doit être plus fort que le premier. Tu frappes au foie, l'ennemi se contracte sous l'effet de la douleur, tu frappes à nouveau, sur l'épaule gauche cette fois et le sang se retrouve «pris entre deux chocs» au milieu de la poitrine, c'est là que tu frappes au pied. Ton adversaire sera étourdi durant quelques instants... L'instant suffisant pour prendre l'avantage pour tout le combat...

Vous reproduisez le geste de Sakeshi plusieurs fois jusqu'à arriver à une vitesse raisonnable. Sakeshi confie :

— Tu t'entraîneras à Tsuba, ne te sers pas de la technique du coup de corne tant que tu ne la maîtrises pas. Elle présente une faiblesse. Lorsque tu la trouveras, c'est que tu posséderas les secrets de cette frappe (*cette technique fait désormais partie de vos techniques spéciales, mais vous ne pourrez l'utiliser que durant votre prochaine mission, notez tout de même technique du coup de corne sur votre parchemin*).

— Maintenant repose-toi et prépare ton esprit pour ce soir. Il vous conduit à l'extérieur de la cabane et vous demande de vous asseoir sur une pierre plate. Encerclé par les cèdres bleus, vous fermez les yeux et méditez profondément.

Quelques longues minutes plus tard, vous rouvrez les yeux et vous vous sentez ressourcé. Votre total de Ki et de Vie ont retrouvé leurs valeurs initiales.

Vous voulez remercier Sakeshi mais il n'est plus chez lui. Vous attendez que le soleil se cache au loin pour rejoindre la maison commune, plus bas dans le village. [Rendez-vous au 235.](#)

104

Vous suivez le sentier sur quelques dizaines de mètres en vous enfonçant profondément entre les arbres marbrés qui ne laissent presque plus passer la lumière du soleil. Une pénombre peu rassurante règne ici et un long souffle rauque se fait entendre non loin de vous, fait étrange vous remarquez que les fleurs rouges et jaunes très répandues ici sont absentes du sol, remplacées par une mousse grisâtre, une sorte de moisissure. Vous avancez avec la nette impression qu'une quelconque créature va vous bondir dessus, aussi vos poings et pieds sont prêts à frapper -pour tuer. Une épais buisson vous barre la route, vous prenez votre courage à deux mains et vous franchissez ce buisson, ce que vous y découvrez de l'autre côté vous stupéfait :

un kokutsu est enchaîné à un énorme tronc d'arbre et tourne en rond devant sa tanière. Cet animal est un croisement naturel et ancestral entre un tigre et un chien de montagne, sorte de grand loup. Ce Kokustu ne possède pas la robe typique du tigre ni le pelage du chien mais une épaisse fourrure grise aux poils à l'extrémité blanche, il vous sent, se lève d'un bond et commence à grogner. Vous sentez au même moment une présence dans votre dos, vous faites volte-face et vous voyez l'homme qui tressait l'osier quelques minutes plus tôt, perché sur son arbre. Il avance vers vous -le visage caché par son large suge-kasa, ce chapeau conique traditionnel des paysans.

— Samouraï, tu es pris entre deux forces que tu ne saurais maîtriser, celle d'un Kokutsu affamé et la mienne. Que fais-tu ?

Vous ne répondez pas et serrez les deux poings pour y canaliser toute votre force.

— Tu ne fais rien, car tu sais que si tu bouges, tu meurs... Sage décision... Je suis Yoki.

L'homme relève alors la tête et laisse apparaître un visage blafard, dont la peau est striée de minuscules veines bleues.

— J'ai d'importantes révélations à te faire, c'est ma façon de saluer le courage dont tu as fait preuve en venant ici, jusqu'à moi...

— C'est un Kokutsu ? demandez-vous hésitant et étonné.

— Oui... Cet animal, je l'ai ramené des Territoires Obscurs, le jour où j'ai échoué dans la mission que m'avait confié le temple. La Force Obscure a réussi à souiller mon âme et je ne pourrais jamais plus revenir au temple, je me suis obligé cette malédiction pour avoir failli à mon but. Le jour où je rendrais ce Kokutsu docile, le jour où je m'approcherais de lui et je pourrais le toucher, c'est que mon esprit aura vaincu les Forces Obscures... en moi et en l'animal...

Partons vers mon arbre, nous pourrions discuter plus sereinement ; vous suivez Yoki tout retourné par sa déclaration, [rendez-vous au 162.](#)

105

Vous contournez avec souplesse le bassin en prenant soin de ne pas trahir votre présence par un pied dans l'eau involontaire et bruyant. Le tigre apparaît quelques mètres devant vous entre les fougères. Les dires d'Hatsue sont confirmés : le félin est énorme.

Vous n'avez pas approché de l'animal qu'il vous sent déjà et se retourne vivement pour voir qui le traque. Lorsqu'il vous aperçoit, il abaisse ses oreilles en arrière, feule en dévoilant des crocs meurtriers et approche de vous.

Tigre des Marais, Classe IV, Vie : 30**

(Assaut d'initiative possible)

Si vous maîtrisez les techniques du *Kyujutsu* et/ou le contrôle animal il serait opportun de vous en servir contre ce monstre. Vous pouvez tirer deux flèches avant que le tigre ne soit sur vous.

Si le félin ne vous tue pas, vous gagnez *un point d'Honneur* pour votre courage face au monstre, [rendez-vous au 125.](#)

106

Vous fixez l'homme dans les yeux et tendez vos paumes grandes ouvertes vers lui, au niveau de votre ventre. L'homme étonné demande :

— Que fais-tu misérable ver ?

— Je répands ma force interne vers toi. Tu ne vas plus entendre ces voix, je vais les chasser.

L'homme affiche un sourire apaisé ; il se met à genoux et pose son arme au sol. Vous sentez des brûlures dans vos avant-bras et au bout de vos doigts. Le ki est en train de se propager vers vos extrémités et la sensation est toujours la même : apaisement, sérénité mais picotements et sensation de chaleur au bout des doigts. Pour soigner le mental du samouraï, vous devez tirer un dé : le résultat indique le nombre de points de Ki que ce rituel vous a coûté. Si vous ne disposez pas de suffisamment de points de Ki les points restants sont déduits de votre total de point de vie.

Quelques instants plus tard, le samouraï retrouve un regard calme et posé. Il rengaine son katana et se confie :

— Je ne sais pas depuis combien de jours je suis ici... J'ai perdu ma route dans ce maudit labyrinthe, la pluie et la brume aidant j'ai fini par perdre la raison.

— Ce n'est pas la brume ni la pluie qui t'ont conduit à la folie, reprenez-vous, ce sont les vibrations invisibles de ce lieu. Si tu veux sortir de ce marais et rejoindre la route, tu empruntes le chemin par lequel j'arrive et aux croisements que tu va rencontrer, tu prends le chemin de droite puis celui de gauche.

— Merci samouraï, reprend l'homme affaibli.

Vous poursuivez votre route bien que l'envie de suivre cet homme et de fuir les marais vous effleure l'esprit. [Rendez-vous au 113.](#)

107

Vous sortez tranquillement des buissons et vous interpellez l'homme assis :

— Salut à toi brave homme !

L'homme se retourne, lève la tête vers vous et répond :

— Salut à toi samouraï.

— Tu te promène toujours ainsi, sous la pluie, avec ce panda ?

— Et quel mal je fais ?

— Aucun, c'est juste que les collines et la région ne sont pas très sûres en ce moment, ajoutez-vous.

Le panda arrête de mâcher ses bambous, vous fixe de ses deux petits yeux ronds et noirs et dit :

— Oui mais lorsqu'il pleut les bambous sont plus tendres !

Vous croyez l'espace d'un instant avoir rêvé, mais ce panda vous à *réellement* parlé !

— Ne te frappe pas, intervient l'homme, Jiji parle comme toi et moi. Mais pardonne-nous, nous ne nous sommes même pas présentés : je suis Shoda et voici mon ami Jiji.

Vous restez quelques instants figé par ce que vous venez d'entendre, mais Jiji se permet d'ajouter :

— Tu es tout pâle, samouraï, je vous croyais rompu aux sciences de la guerre, ce n'est pas un animal qui parle qui va t'effrayer ?

— Je... ne savais pas que les animaux de l'Archipel avaient ce don, reprenez-vous dubitatif.
— Pas tous les animaux, Jiji fait partie de ceux qui sont nés au pied du Volcan Sacré. Ojikinawa leur a offert la parole en signe de bienvenue au monde.

Vous approchez de l'homme et de son compagnon tandis que Shoda se lève enfin de sa pierre. Il porte un sac en bandoulière et envoie sa main à l'intérieur.

Si vous souhaitez sortir une arme pour éviter une possible attaque, [rendez-vous au 247](#), si vous ne souhaitez pas bouger et attendre de voir ce que l'homme au panda va faire, [rendez-vous au 47](#).

108

Vous franchissez une épaisse bordure de saules pleureurs dont l'extrémité des branches caresse la boue des marais. La végétation ne tarde pas à se changer en une véritable jungle de fougères, d'arbustes épineux et de bambous aux multiples teintes. Le sol devient collant, comme si le marais était vivant et ne voulait laisser sortir personne de son domaine.

De nombreux ruisseaux serpentent au milieu de ce dédale végétal et minéral, ils irriguent toute la partie marécageuse de la zone et font de cette partie des Territoires Libres un bournier sans nom. C'est dans cette puanteur et ce sinistre paysage que le Dojo Heihashi a été construit : un monument lugubre et froid comme le maître qui l'occupe.

Mishema Heihashi vous avait accueilli dans son dojo lorsque vous aviez quinze ans. Il vous présenta le marais par une jolie promenade en sa compagnie, vous en narrant au passage tous les dangers de la faune – et de la flore – avant de disparaître subitement vous laissant seul le soin de retrouver le chemin vers le dojo. Vous aviez passé trois longues journées et deux longues nuits avant de retrouver le dojo. À votre arrivée, il vous punit pour votre retard aux tâches matinales et se hasarda à demander ironiquement si vous aviez aimé les marécages. Vous lui répondîtes :

— Maître Heihashi, si ce n'était pas les insectes, je penserais bien volontiers à me construire une hutte pour vivre ici paisiblement.

Il ne releva pas mais comprit que vous n'étiez pas un jeune garçon à baisser les bras facilement...

Vous décidez de suivre un ruisseau assez large qui semble suivre la direction sud-est, en conservant cette direction aussi longtemps que vous le pouvez, il vous suffira de ressortir sur la route principale pour rejoindre les trois villages. Les différentes mousses présentes dans ce sous-bois gorgé d'eau lui confèrent une certaine luminosité malgré la pluie et les nuages qui plongent la région dans une obscurité relative depuis un bon moment. Vous traversez un tapis de fougères avant de vous enfoncer entre des aulnes sombres. [Rendez-vous au 139](#).

109

Une douleur insoutenable déchire votre corps. Le coup de griffe de l'animal a été si rapide et violent que vous n'avez pu l'éviter. Vous voyez votre kimono devenir rouge foncé et vous apercevez cinq déchirures distinctes sur votre poitrine (*notez blessure poitrine sur votre parchemin*), vous perdez 7 Points de Vie. Le tigre se retourne en un éclair, feule à nouveau et fouette l'air de sa queue massive. Vous allez devoir combattre le monstre qui a fait de nombreuses victimes dans la zone.

***Tigre Obscur**, classe II, Vie : 20**

(Assaut d'initiative impossible)

Si le félin ne vous taille pas en pièces, vous quittez le champ au plus vite et vous parvenez à sortir des collines sans aucune autre rencontre dangereuse. Vous atteignez la plaine alors que la nuit commence à tomber. Vous cherchez un abri sûr que vous trouvez rapidement : un amas de rochers formant cavernes et galeries – plus ou moins grandes – dont l'une d'elles est de taille à accueillir un homme. Vous pouvez dormir ici pour la nuit et vous restaurer si vous avez de la nourriture. [Rendez-vous au 121](#).

110

Vous sifflez un tikki venant de décapiter un homme. Il se retourne et fonce sur vous. Son déplacement est fulgurant, les giclées de boue produites par ses pas témoignent d'une vitesse et d'un poids exceptionnels. Le tikki vous fait face :

— Tu vas rejoindre ton monde obscur, infecte créature !
Vous attaquez !

Tikki**, *Classe I, Vie : 25*

(Assaut d'initiative impossible)

Au terme de trois assauts, quelque chose de fascinant se produit devant vous, [rendez-vous au 72.](#)

111

Les deux soldats fondent sur vous, l'arme prête à vous couper en deux. Vous pouvez frapper l'un et esquiver l'autre.

Soldat du temple du Lotus Noir*, *classe IV, Vie : total en cours*
Deuxième Soldat du temple du Lotus Noir*, *classe IV, Vie : total en cours*

Pour savoir si vous avez réussi à esquiver la deuxième attaque, faites un test de Maîtrise de combat, si c'est un succès vous n'êtes pas blessé et vous pouvez poursuivre le combat normalement. Si c'est un échec, le soldat vous blesse et vous fait perdre 4 Points de Vie.

Une fois les ennemis vaincus, vous reprenez votre route ; une douce lumière crépusculaire commence à se diffuser sur la région, la fraîcheur de la saison des labours se fait sentir et vous pensez que la nuit ne sera pas agréable tant vous êtes trempé. Vous prenez le risque de faire un petit feu juste le temps de vous réchauffer ; avec la laine de kintaro sèche, trouvée au cœur du chargement, vous démarrez un brasier que vous alimentez durant environ une petite heure. Les flammes jaunes orangées réchauffent à la fois votre corps et votre âme. Vous repensez au Temple de Tsuba que vous avez quitté hier, à ses chambres confortables et apaisantes, aux chants mélodieux des rossignols qui encourageaient vos mouvements répétés maintes fois en forêt. La réalité est pourtant là, devant vos yeux, vous êtes seul sur un territoire autrefois en paix mais aujourd'hui rongé par un mal invisible, qui se propage comme une peste au sein de l'archipel. Kankoji sait ce qu'il fait, il est méthodique et patient mais les temples gardiens attendent cette heure depuis bien longtemps. Vous allez relevez un pays, une population, le cœur et l'âme des hommes qui entendent vivre libres et en paix...

Il est temps pour vous de dormir un peu, vous pouvez dormir loin de la charrette, caché dans des buissons d'acer en [vous rendant au 199.](#) vous pouvez aussi choisir de dormir au cœur de la laine de kintaro qui pourrait vous offrir un abri chaud pour la nuit, [rendez-vous pour cela au 260.](#)

112

Vous pénétrez dans le petit bois composé de sapins aux odeurs apaisantes et vous vous dirigez vers le centre d'une clairière irriguée par de nombreux ruisseaux où trône «le rocher blanc», un bloc de quartz massif qui scintille de mille lueurs, de jour comme de nuit. Ce rocher est une fontaine invisible d'ondes positives qui permet – pour qui sait les capter – d'augmenter sa force intérieure.

Vous vous agenouillez devant le monolithe et fermez les yeux en posant vos mains, paumes vers le ciel, sur vos cuisses ; après quelques instants votre esprit est déjà la cible de bombardements immatériels que vous ressentez au plus profond de votre être...

Une fois votre méditation accomplie, vous augmentez votre total de Ki de cinq points (*votre total initial se trouve donc augmenté exceptionnellement*). Après avoir longuement remercié les esprits élémentaires vivant dans cette roche, vous vous levez en silence et quittez la clairière, [rendez-vous au 215.](#)

113

Vous suivez le sentier qui s'enfonce entre les arbres de plus en plus hauts. Le marais a plusieurs visages et celui qui s'offre à vous et un de ceux qui vous plaît le moins : des arbres couverts de mousses et de parasites végétaux pendant aux branches, qui confèrent à ces dernières un aspect tentaculaire, presque spectral. Vous préféreriez encore la boue puante et verdâtre de l'entrée du marais...

Vous remarquez du mouvement entre les frondaisons, à mi-hauteur. Tous les sens en alerte vous vous préparez à l'attaque d'une quelconque créature. Un long sifflement parvient à vos oreilles, un sifflement connu.

Du coin de l'œil vous apercevez un serpent-flèche quelques mètres au dessus de vous. Il n'est pas en position d'attaque mais vous prévient de sa présence. Vous passez doucement sous la branche où il est lové et vous quittez la zone sans tarder... Un sentier de pierres semble tracer la voie à suivre.

[Rendez-vous au 249.](#)

114

L'homme qui saute à l'arrière de la charrette est armé d'une chaîne pourvue d'une boule d'acier à l'extrémité, d'un coup violent il arrache l'arme que vous portez à la main. Un deuxième homme monte sur le côté droit de la charrette, à l'endroit où vous étiez assis quelques instants plus tôt. Un coup de talon dans la poitrine calme l'élan de l'agresseur qui va s'écraser dans la boue. Jugari, armé d'un bambou, attend le dernier homme qui arrive du côté gauche. Il manie cette arme avec assez de dextérité pour l'empêcher de monter à bord de votre carriole. Il vous faut tout de même combattre l'homme qui est dans la partie arrière de la charrette, mais vous devez le combattre à mains nues.

***Homme en kimono**, classe III, Vie : 16**

(Assaut d'initiative impossible)

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez récupérer votre arme tombée au sol avant de vous débarrasser du dernier homme. Une fois les trois hommes hors de combat, vous reprenez la route de 'Mo.

— Qui étaient ces hommes ? demande Jugari.

— Aucune idée, aucune appartenance à un temple ou dojo connu, aucun signe de force obscure dans leurs yeux... Sûrement des rôlins venus des Terres Sauvages, pas encore à la solde de Kankoji, mais avec de tels comportements, ils seront bientôt ses esclaves...

Vous poussez un long soupir de désespoir avant de vous [rendre au 21.](#)

115

Vous sautez à bas de la charrette, vous libérez l'okura qui s'éloigne dans les champs, et vous partez rapidement sur votre gauche vers les bosquets de saules. Vous vous agenouillez et bien dissimulé vous attendez de voir passer les quatre individus qui empruntent la même route que vous. Ils ne tardent pas à arriver et vous êtes content de votre choix : ce sont quatre hommes en armure, casque et épauettes portant le blason du temple du Lotus noir, montant de magnifiques chevaux noirs. Ce sont des guerriers obscurs à la solde de Kankoji ; même s'ils sont toujours humains, la Force Obscure a déjà pris possession de leur âme ; le seigneur de l'ombre leur laisse une apparence humaine dans le seul but qu'ils se fondent et s'infiltrent dans les populations.

Ils s'arrêtent devant la charrette abandonnée, l'examinent et l'un d'eux dit à ses congénères :

— Il y avait un homme là dessus, la banquette est moins mouillée ici...

— Et l'okura est dans ce champ là-bas, dit un second en désignant l'animal du doigt.

— Je ne supporte pas les okuras, dit un troisième en saisissant son arc. Il prépare une flèche et tend la corde.

— Vingt cinq Kyans que tu le rates ! Plaisante le dernier guerrier.

L'archer le regarde fixement puis décoche sa flèche, celle-ci s'envole et retombe dans la nuque de l'animal qui hennit longuement avant de s'effondrer dans l'herbe trempée de la plaine. Vous soupirez devant tant de haine.

Le guerrier donne les Kyans à l'archer qui examine une dernière fois les environs, vous apercevez son visage subrepticement avant que les quatre guerriers ne repartent sur la route. Vous avez évité un combat qui aurait pu mal tourner, vous sortez du bouquet de saules à toute allure et vous foncez vers les aulnes qui délimitent l'entrée du marais. [Rendez-vous au 108.](#)

116

Vous approchez des hommes qui plantent avec énergie leurs outils dans le sol, des mottes d'une belle terre brune volent à chaque fois qu'ils ressortent l'acier des sillons. Ils sont une dizaine et personne ne fait attention à vous, arrivé à quelques mètres d'eux, un jeune paysan, sans même lever les yeux, lance :

— Un samourai de Tsuba vient nous rendre visite ? C'est plus grave que nous le pensions alors ! Tous les hommes arrêtent leurs gestes en même temps et tous vous dévisagent.

— Braves hommes, je suis Keijiro, je dois entrer dans Tsuki mais vos gardes peureux m'en interdisent l'accès.

— Ne les jugez pas de la sorte, seigneur de Tsuba, ils sont comme nous, pétrifiés par la peur. L'homme qui vient de vous parler n'a qu'un œil, le second étant caché par une pièce de tissu cousue sur une lanière lui descendant en diagonale du visage.

— Pétrifiés ? répliquez-vous, mais quelle est donc cette menace si terrible qui vous fait trembler jusqu'aux pieds ? Les Forces Obscures ?

— Oui seigneur, mais ne prononcez pas leur nom, ceci les inviteraient à venir frapper à nouveau... répond un autre homme tenant un outil à trois dents qu'il agite devant lui comme pour se protéger d'une nuée d'insectes.

— Je suis un samourai, j'ai été formé pour protéger les Terres Libres et je ne laisserais rien ni personne terroriser la population. Comment puis-je entrer dans Tsuki, je dois y rencontrer le moine principal.

Un homme d'un certain âge, portant une tenue plus claire que les autres, s'adresse à vous :

— Parlez avec les grades, ils ne sont pas mauvais mais ont peur, insistez et ils vous laisseront sûrement passer.

Vous acquiescez et faites demi-tour en saluant les hommes ; le jeune homme qui avait parlé en premier s'approche de vous et vous tend une petite sacoche :

— Tenez seigneur Keijiro, c'est mon repas de midi, du pâté de soja très nourrissant, qu'il vous aide dans votre noble mission.

Vous repoussez poliment les bras du jeune homme mais celui-ci insiste, ne voulant pas l'humilier vous acceptez en le remerciant d'un signe de tête (*notez pâté de soja, + 6 Points de Vie, sur votre parchemin*). Vous retournez vers les gardes et n'attendez pas qu'ils parlent, vous parlez le premier, [rendez-vous au 41.](#)

117

Un bond prodigieux vous permet d'atterrir directement sur le tikki. Il s'enfonce dans la boue en râlant. Le père et l'enfant reculent le visage rassuré de voir un kimono rouge sur vos épaules. Vous frappez la bête qui se redresse avec une force inouïe ; vous êtes projeté plusieurs mètres en arrière. La boue amortit votre chute, sur pieds en un éclair, vous faites face au tikki dont le regard de feu est assez effrayant. Ce sera lui ou vous, vous foncez vers la bête avec la ferme intention de le mettre en pièces.

Tikki, Classe I, Vie : 25**

(Assaut d'initiative possible)

Au bout de deux assauts échangés avec le monstre, vous entendez le père hurler à son fils de revenir vers lui. Le tikki remarque que l'enfant est seul, il déploie alors ses larges ailes nervurées, semblables à celles d'une chauve-souris, et s'envole vers le petit garçon. Vous hurlez à l'enfant de se coucher au sol.

[Rendez-vous au 46.](#)

118

Le corps inerte de Yokai gît à vos pieds, vous regardez tristement le moine qui retrouve doucement une peau de couleur normale et perd le teint blafard caractéristique et paradoxal des Forces Obscures. Même les veinules bleues qui le défiguraient, disparaissent progressivement, *vous gagnez un point d'Honneur*. Tsunekuni et le moine au tisonnier vous rejoignent rapidement, ce dernier avoue timidement :

— J'ai un tisonnier dans les mains mais j'aurais été incapable de m'en servir, je suis un homme de prière, non un homme de guerre...

— Je suis un homme de guerre, reprenez-vous, prie donc pour moi, le moine...

Tsunekuni ajoute :

— Vous savez, de nombreux moines vivant ici sont des anciens des villages de 'Mo, 'To et 'Ko, ils n'ont pas tous toujours été moines, certains furent même d'excellents guerriers pratiquant le Kis-

horudo, il y a quatre vingt deux ans avant sa dissolution. Mais d'autres frères de notre ordre sont de vrais moines dont la paix est le seul sens de leur vie. Ils ne sont pas bien différents de vous samou-raï, c'est la méthode qui diffère... au fait, quel est votre nom ?

— Keijiro, prononcez-vous fièrement en insistant bien sur les toniques de votre prénom.

— Je te remercie Keijiro, suis-moi à présent, il faut que t'explique certaines choses...

— Permettez-moi, interrompt un copiste, nous venions de finir une soupe de légumes merveilleuse, en prendriez-vous un bol, seigneur ?

Vous pouvez goûter un bol de ce met délicat si vous avez besoin de récupérer des points de vie (jusqu'à 5).

Vous quittez la pièce des copistes en jetant un dernier coup d'œil à ce moine qui, quelques instants auparavant était l'instrument de Kankoji ; décidément le seigneur des Forces Obscures va être difficile à vaincre tant son pouvoir est grand et sans limite...

Rendez-vous au 58.

119

Vous contournez deux gros chênes pour rejoindre un sentier approximatif – chemin emprunté par les animaux de ces bois, plus que par des hommes – et vous entendez toujours ce claquement, à intervalles réguliers. Vous portez la main à votre arme et essayez de discerner un détail à travers le sous-bois : un mouvement, une silhouette, une lumière... Le claquement cesse tandis que vous êtes arrêté. Il recommence dès que vous reprenez la marche, un cèdre aux branches basses vous oblige à sortir du sentier pour continuer à progresser, vous contournez l'arbre vénérable et lorsque vous retrouvez le chemin, un mouvement aussi bref que rapide se produit sur votre droite.

Faites un test de Maîtrise de combat, si vous réussissez, vous évitez la morsure de la koroteh, si vous échouez, elle vous entaille profondément les chairs de l'avant-bras (*notez blessure bras sur votre parchemin*). Vous roulez sur le côté pour éviter une seconde attaque et vous redressez à quelques mètres de distance pour évaluer votre adversaire, vous êtes adossé à de gros rochers qui vous interdisent toute retraite :

Une koroteh vous dévisage du haut de ses deux bons mètres, son bec ouvert – croisé et tranchant comme une lame – est prêt à frapper. C'est une plante carnivore géante qui pousse exclusivement sur l'île principale et qui se nourrit de petits animaux, parfois d'animaux plus gros. C'est une tige d'un vert sombre d'où partent des feuilles longues et tranchantes, fouettant l'air comme des lanières acérées. Au sommet de la tige se trouve une collerette de pétales rouges et la fleur – la tête de la plante.

Elle a cette particularité d'attaquer en allongeant sa tige comme la langue d'un lézard, les feuilles-fouets fournissent un excellent moyen de défense et un animal qui est touché par les feuilles finit généralement taillé en pièces. La koroteh a tout loisir ensuite de découper l'animal et de le dévorer. Elle est en position défensive, la tête en retrait et attend de frapper comme un serpent. Elle fait claquer son puissant bec en témoignage de sa puissance.

Vous devez combattre cette plante abominable :

Koroteh, classe II, Vie : 12**

(Assaut d'initiative possible)

La plante est insensible aux blessures graves, si vous lui infligez une blessure de ce type, elle perdra 7 points de vie.

Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous poursuivez votre descente dans la forêt et vous atteignez la plaine sans ennuis en fin de journée. Vous cherchez un abri sûr que vous trouvez rapidement : un amas de rochers formant cavernes et galeries – plus ou moins grandes – dont l'une d'elles est de taille à accueillir un homme. Vous pouvez méditer si vous maîtrisez *la technique de l'ascension astrale*, vous pouvez dormir ici pour la nuit et vous restaurer si vous avez de la nourriture. **Rendez-vous au 121.**



120

L'examen minutieux du sol vous révèle que le sentier de droite part vers une zone beaucoup plus humide et sableuse, des mousses endémiques de ce type de sols sont présentes en masse ici... Il se pourrait bien que ce sentier mène dans la région des sables mouvants, et pour ainsi dire un coin peu recommandable à moins de vouloir en finir avec la vie...

Les buissons évoluant sur la partie gauche de la bifurcation sont des espèces nécessitant très peu de lumière pour évoluer, ils pourraient donc indiquer que cette voie conduit vers l'intérieur du marais, où la canopée est très haute et très dense. Enfin vous approchez d'une haie de bambous en face de vous et leur couleur jaune et noire vous rappelle quelque chose, en examinant de plus près la structure des végétaux, vous remarquez que des symboles y ont été gravés ! Vous aviez eu recours une fois à ce genre d'indication pour vous sortir d'une zone du marais Heihashi, cette méthode est très utilisée au dojo par tous les novices qui ne veulent pas se perdre ici, les traits ne vous évoquent rien mais la couleur singulière des bambous vous travaille l'esprit, il est possible que les entailles réalisées sur le bambou soient votre œuvre. Si vous désirez toutefois emprunter le chemin sableux, [rendez-vous au 207](#), si vous préférez emprunter la voie de gauche, [rendez-vous au 113](#), enfin si vous faites confiance aux traces sur le bambou, vous pouvez foncer droit devant vous à travers les arbustes, [rendez-vous alors au 233](#).

121

La journée commence sous une pluie battante. Les nuages noirs menacent d'exploser à tout moment tant leur grondement est puissant ; la route vers les trois villages se dessine vaguement devant vous, l'épais rideau de pluie masquant le paysage environnant.

Au bout de quelques minutes de marche vous voyez se dessiner une masse sur la droite, non loin de la route dans un champ. Vous redoublez de prudence en approchant de cette silhouette immobile. [Rendez-vous au 2.](#)

122

Mokuke tire un parchemin dissimulé sous son kimono :

— Le moine principal de Tsuki attendait votre venue. Il m'a fait parvenir une lettre par un beiri, cet oiseau qui vole aussi vite que le vent, je vais vous la lire pour vous faire honte :

«Puissant chef Mokuke, un samouraï de Tsuba se dirige en ce moment même vers ton village, un de nos corbeaux d'Ojikinawa m'a rapporté cette information. Je n'ose comprendre pourquoi le samouraï n'est pas venu au monastère de Tsuki, aurait-il eu peur des forces obscures ? aurait-il désobéi aux lois ancestrales de Tsuba ?

Je souhaite simplement que cet homme ne soit qu'un samouraï effrayé mais réellement envoyé par Tsuba... aussi je t'invite à te méfier d'un nouveau coup sournois de Kankoji...

Il me semble que si même les puissants guerriers de Tsuba abandonnent leurs voie, l'archipel sombrera bientôt dans le chaos...

Puisse la paix revenir bientôt sur l'archipel, Tsunekuni.»

— Je ne suis pas un envoyé de Kankoji ! hurlez-vous, je suis un samouraï de Tsuba, formé par O sensei Murata lui-même et j'ai appris tout ce que je sais dans les dojos des Territoires Libres.

— Pourquoi donc as-tu évité le monastère de Tsuki ?

— J'ai... eu peur de mourir. J'ai désobéi aux lois de mon temple.

— Tu l'admetts, c'est bien... mais ce n'est pas suffisant. Écoute donc ce que je viens d'apprendre : le monastère de Tsuki a de nouveau été attaqué hier, tu aurais peut être pu éviter la mort de moines et d'innocents villageois. Mokuke fait un signe de la main. Aucun des neuf hommes à ses côtés ne bouge, pourtant une vive douleur vous déchire la cuisse droite. Vous portez la main à votre muscle et vous voyez une fléchette plantée dans votre jambe. Une deuxième douleur vous traverse le dos. Une deuxième fléchette vient de traverser vos chairs.

Mokuke s'approche de vous et lance, à demi-mots :

— Le poison va se répandre assez vite. Ne résiste pas, c'est inutile.

Vous parvenez à dire, malgré votre bouche qui commence à devenir pâteuse :

— Pourquoi me faire subir ça ? Je suis là en ami...

— Un ami qui déshonore ses maîtres, un ami qui fuit devant Kankoji, ce n'est pas un ami, mais un traître et un lâche.

Le poison injecté par les hommes de Mokuke n'est pas mortel, juste paralysant. Le plus inquiétant est que d'autres hommes du village vous prennent en poids et vous enferment dans une cage en bambous. Ils vous portent jusqu'au milieu du pont, mettent la cage en position verticale – vous vous retrouvez alors debout – face au flot en furie.

— Samouraï de Tsuba, j'enverrais une lettre à ton sensei en lui expliquant tes actes. Si ta vie vaut plus que l'enseignement sacré, alors l'Archipel est d'ores et déjà perdu.

Vous sentez un coup porté à la cage et vous sombrez dans les tumultes de la rivière. En quelques secondes, vous venez à manquer d'air.

Déshonoré, peiné et honteux, vous ouvrez la bouche et aspirez l'eau à plein poumons. Votre mort est presque immédiate.

«Sans honneur un samouraï ne conçoit pas la vie...», ce sont les derniers mots que vous vous répétez...

123

Vous parvenez à déterminer d'où partent les flèches et les yaris qui frappent les arbres, le sol et les chevaux avec violence.

Une ligne d'ennemis semblent s'être répartie dans les hautes herbes, droit devant vous, et deux tireurs isolés semblent être un peu plus à l'écart sur la droite.

Sept hommes armés de katana et yaris surgissent soudain des herbes et fondent vers votre groupe avec une détermination inouïe. En un instant vous reconnaissez le blason du Temple Maudit d'Akka, confrérie à la solde de Kankoji.

Vos trois compagnons se redressent, dégainent leurs armes et vous-même êtes prêt à recevoir vos ennemis.

Un premier soldat se présente devant vous en hurlant comme un porc. Il est décapité immédiatement par un puissant coup de katana allié. Une longue giclée de sang et sa tête retombe avec un bruit spongieux dans la boue. Vous devez en revanche combattre un autre ennemi arrivant dans votre dos, il vous est impossible de fuir l'affrontement :

Soldat d'Akka*, classe III, Vie : 20

(Assaut d'initiative impossible)

Si vous tuez votre adversaire, les mercenaires se rassemblent autour de vous et le chef de la bande prend la parole. [Rendez-vous au 206.](#)

124

Vous bondissez sur le tikki et vous le frappez dans le dos. Un hurlement bestial, long et étranglé vous vrille les tympans. La bête se retourne et griffe l'air pour vous empêcher d'avancer vers elle. La jeune femme profite de la diversion pour récupérer son bambou. Elle frappe de toutes ses forces sur la cuisse du monstre, celui-ci accuse le coup et met genou à terre, vous profitez de cet instant pour attaquer :

Tikki**, **Classe I**, **Vie : 20** (le premier coup porté ne vous inflige pas de dégâts en raison de la position défavorable au tikki)

Au terme de trois assauts, quelque chose de fascinant se produit devant vous, [rendez-vous au 72](#).

125

Le kimono maculé de sang, vous retournez auprès des trois sœurs. Miya vous remercie chaleureusement et les deux autres femmes vous proposent de vous conduire jusqu'à leur hutte pour y passer la nuit. Si vous acceptez l'invitation, [rendez-vous au 156](#), si vous la déclinez poliment, [rendez-vous au 81](#).

126

Vous tenez fermement la poignée de votre arme, prêt à trancher la première tête qui avancerait dans la lumière. Soudain un bruit court suivi d'un couinement retentit dans le petit abri. Quelque chose approche. En un éclair, vous fendez l'air d'un puissant geste diagonal mais un choc vous fait chanceler. Vous faites volte-face et vous constatez que la chose n'était autre qu'un cochon noir qui avait élu domicile dans cette cabane sombre et malodorante. Vous voyez l'animal s'enfuir en couinant, vous rengainez votre arme, soulagé que ce ne fût qu'un porc effrayé... Vous sortez de la cabane et vous pouvez à présent choisir de partir vers Tsuki, en vous [rendant au 95](#), ou bien fouiller la charrette de foin en vous [rendant au 243](#).

127

Vous continuez votre route jusqu'à atteindre la bifurcation menant à Dorikashi au nord et aux trois villages au sud-est. Votre progression n'est pas ralentie mais la lumière commence à baisser. Il vous faut trouver un abri sûr pour la nuit.

Vous vous écartez de la route principale et vous vous engagez dans la plaine, au milieu des joncs. Une bambouseraie sauvage s'offre à vous comme habitation de fortune quelques centaines de mètres plus loin — un bon abri pour la nuit, pensez-vous. Vous êtes contraint de ramper pour pénétrer dans cette prison végétale aussi solide et sûre que de l'acier.

Vous coupez quelques bambous pour en faire un treillis sur lequel vous pourrez dormir en hauteur ; si vous souhaitez manger afin de récupérer des Points de Vie, c'est l'occasion de le faire. *Si vous possédez la discipline de l'ascension astrale*, vous pouvez y avoir recours ici, au milieu de ces sentinelles immobiles et muettes.

Après avoir vérifié les alentours, vous fermez l'œil sous un ciel qui a cessé de pleurer mais qui reste menaçant...

[Vous vous réveillerez au 121](#).

128

Vous parvenez à vous faufiler par une ouverture dans le bas du massif végétal. Lentement, vous entrez au cœur du royaume du bambou vénérable et vénéré, au milieu de ce cirque vert, grand comme une bergerie ; vous apercevez deux hommes, de dos, habillés de guenilles et penchés sur un troisième homme visiblement au sol. Vous ne dites mot et approchez furtivement des deux hommes qui ne semblent pas vous avoir repéré. Ils ont les bras tendus vers le ciel et murmurent des paroles dans une langue inconnue, l'homme au sol est immobile et c'est lui qui est à l'origine des plaintes. Il est pris de convulsions qui semblent amplifier au fur et mesure que les deux hommes profèrent leurs paroles rituelles. Vous ne savez pas ce qui se trame ici mais vous devez absolument y mettre un terme.

— Halte paysans ! Quelle force maléfique vous anime donc ?

Les deux hommes se retournent vers vous dans un même mouvement. Leurs visages blafards, les minuscules veines bleues qui strient leur peau et leurs yeux flamboyants : aucun doute, ces paysans sont animés par la Force Obscure.

Ils vous regardent et le plus grand des deux avance vers vous en chuchotant :

— Un petit samouraï croit qu'il peut nous donner des ordres ? Mais le samouraï se trompe, seul Kankoji ordonne. Et son ordre est clair : corrompre les Territoires Libres jusqu'à les faire pourrir de l'intérieur...

Le deuxième paysan s'empare d'une faux posée dans les herbes, lance un bambou à son compagnon et ils avancent vers vous, menaçants : vous devez combattre. Il vous est impossible de fuir sans offrir à vos adversaires l'occasion unique de vous tuer.

Premier paysan obscur*, classe IV, Vie : 15

Deuxième paysan obscur*, classe IV, Vie : 12

(Assaut d'initiative possible)

Si vous parvenez à tuer ces deux serviteurs de Kankoji, vous approchez de l'homme au sol. Il est blessé aux bras et à la poitrine. Son visage est tuméfié tant les paysans ont dû s'acharner sur lui. Mais pourquoi l'ont-ils laissé en vie, et quel était donc ce rituel ? L'homme reprenant doucement ses esprits semble lire dans vos pensées, il parvient à esquisser un sourire et murmure :

— Ils ne voulaient pas... me tuer... J'aurais... préféré. Ils étaient en train de... de souiller mon âme... et de l'asservir... à la force obscure. Je devais... servir de... messenger maudit.

Vous vous agenouillez à côté de l'homme et vous l'aidez à se caler contre un rocher couvert de mousses. Il reprend de la vivacité et vous en profitez pour le questionner :

— Mais qui es tu ? Pourquoi toi ?

— Je suis Jugari... un moine copiste. Je viens du village de 'Mo.

— Un copiste ?

— Oui, je voyage de village en village... pour colporter les enseignements oubliés d'Ojikinawa. Je cherche et rassemble en même temps toutes les archives oubliées de l'époque mystique. J'ai le rôle de passeur de savoir pour les enfants à venir.

— Ils veulent donc juguler l'enseignement en corrompant des hommes comme toi... Perfide, lâche mais rudement stratégique. Kankoji est plus intelligent que je ne le pensais... ajoutez-vous à demi-mot.

Jugari soupire et ferme les yeux ; quelques instants plus tard il revient à lui, à bout de force.

Que voulez vous faire ?

Vous pouvez laisser là ce moine et rejoindre au plus vite le village de 'Mo, [rendez-vous pour cela au 196](#), vous pouvez donner des provisions ou des soins à Jugari, si vous en possédez, [rendez-vous alors au 7](#), vous pouvez enfin proposer de le reconduire au village de 'Mo, car c'est aussi votre destination, [rendez-vous dans ce dernier cas au 265](#).

129

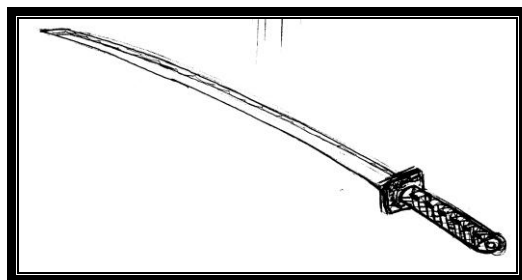
La cabane se met à bouger. Pas dans son ensemble mais pierre après pierre, elle s'anime. Elle est *vivante*... De la porte d'entrée sort une créature répugnante, pire que celle aperçue dans votre flash quelques secondes auparavant : elle est grande, longiligne, couverte d'une sorte de résine gluante qui sent fort le soufre. Ses mains sont pourvues de griffes acérées, son crâne comporte des rangées de petites cornes et deux larges ailes sont dépliées dans son dos. La créature pousse un hurlement strident qui vous glace le sang. Vous ne laissez pas la créature faire son travail d'affaiblissement psychique et vous lui portez un coup immédiatement ; à votre grande surprise vous traversez le corps de la créature, comme si vous aviez frappé une volute de fumée. Elle continue son avancée vers vous et tend ses mains griffues vers votre gorge. Vous ne bougez pas et fermez les yeux, vous visualisez Kiwa, la cascade sacrée du temple de Tsuba et vous vous y projetez. Lorsque vous rouvrez les yeux, la créature a disparu, la cabane est immobile, rien ne semble témoigner du cauchemar éveillé que vous venez de vivre...

Lentement une douleur vous gêne au niveau de la poitrine, vous sentez une chaleur vive sous votre kimono. Vous décroisez la veste et vous apercevez des traces de griffures sur votre tunique de

corps. Vous saignez, mais les blessures semblent superficielles ; la maudite créature vous a tout de même blessé, sans douleur... Vous commencez à vous demander de plus en plus ce que vous réserve le bestiaire des Forces Obscures... *Déduisez 3 Points de Vie de votre total de vie.*

Vous suivez le sentier qui s'enfuit derrière la cabane en forte pente vers le pied des collines, vous ne rencontrez aucune créature durant votre descente et vous atteignez la plaine en fin de journée. Vous cherchez un abri sûr que vous trouvez rapidement : un amas de rochers formant cavernes et galeries – plus ou moins grandes – dont l'une d'elles est de taille à accueillir un homme. Vous pouvez méditer si vous maîtrisez *la technique de l'ascension astrale*, vous pouvez dormir ici pour la nuit et vous restaurer si vous avez de la nourriture.

[Rendez-vous au 121.](#)



130

Vous pénétrez dans une large rue où sont entreposés ça et là des filets, des rames et divers objets inhérents à la pêche. La silhouette du voleur se profile quelques dizaines de mètres devant vous puis disparaît sur la gauche ; vous courez rapidement vers l'angle de rue lorsque vous voyez le voleur sauter agilement sur des bœufs avançant vers vous. Une fois de l'autre côté du troupeau et malgré les cris répétés du paysan, le voleur fait claquer une baguette sur le postérieur de plusieurs animaux, ceux-ci beuglent longuement et tout le troupeau s'affole : ils chargent et vous êtes le seul obstacle entre eux et la sortie de la rue. Le paysan hurle quelque chose mais le bruit des sabots claquant sur les pavés couvrent déjà ses paroles.

Vous devez *faire un test d'Agilité*, si le test échoue vous êtes malmené par les bovins qui vous blessent et vous font perdre 8 Points de Vie. Vous pouvez utiliser un seikoshiro si vous en possédez un, dans ce cas plusieurs bovins vous éviteront mais quelques-uns parviendront tout de même à vous blesser et vous feront perdre 3 Points de Vie.

Si vous réussissez le test, vous parvenez à éviter les cornes et les sabots de tous les animaux.

Si vous maîtrisez *la discipline du Saut du Criquet* vous parvenez à sauter jusqu'à un balcon et vous y agrippez le temps que le troupeau passe sous vos pieds.

Le paysan accourt vers vous une fois le troupeau calmé :

– Seigneur, je suis confus, je n'ai pas pu contrôler les animaux, cette jeune femme est d'une agilité déconcertante.

– Jeune femme ? reprenez-vous surpris.

– Oui c'est Kazuni, une voleuse talentueuse qui sévit dans la région ; mais elle a laissé tomber cela en sautant sur le dernier bœuf.

Le paysan tend la bourse qui vous a été dérobée.

– Merci mon brave, répondez-vous, et ne sois pas confus pour la charge de tes bœufs, si j'avais été plus méfiant elle ne m'aurait jamais approché...

Vous repensez aux paroles d'O sensei quant aux cinq sens d'un samouraï devant être toujours en alerte et vous comprenez que votre apprentissage est loin d'être terminé...

De retour dans la rue Fumitsuji, vous repérez une échoppe qui propose de nombreux produits intéressants :

- du cochon séché (3 portions, +4Pv chacune, compte pour un seul objet) : **6 Kyans**

- fiole de kruji (+10Pv) : **3 Kyans**

- fruits secs (pour 4 utilisations, +3Pv par consommation, compte pour un seul objet) : **5 Kyans**

- du saké jaune (une dose, +12Pv, -1PA, -1PP) : **4 Kyans**

- du miel (4 doses, peut panser une blessure grave ou redonner +2Pv) : **4 Kyans**
- Bandes de lin quantité suffisante pour panser deux blessures graves : **2 Kyans**

Vous pouvez acheter ce que vous voulez ou noter le numéro de ce paragraphe pour y revenir directement plus tard.

Choisissez à présent une nouvelle destination :

la rue des armuriers, [rendez-vous au 33](#),

le monastère, [rendez-vous au 158](#),

la rue centrale, [rendez-vous au 98](#),

ou la ruelle sombre qui partait de la place centrale, [rendez-vous au 238](#).

enfin si vous ne voulez pas risquer votre vie un seconde de plus ici, vous pouvez désobéir à votre maître et partir sans plus tarder vers les trois villages sans vous soucier du devenir des habitants de Tsuki. Dans ce cas si vous désirez empruntez la route principale, [rendez-vous au 263](#), si vous préférez passer par les collines, [rendez-vous au 42](#).

131

— Écoute grand père, ton histoire est très touchante mais j'ai une mission importante à accomplir et ce ne sont pas tes caprices qui vont m'en empêcher... Alors indique-moi le chemin le plus court pour sortir d'ici et je ne te ferais aucun mal...

— Keijiro, tu es encore jeune et tu ne mesures pas le sens de tes paroles. Si tu veux quitter ces collines, fais-le mais tu devras revenir sur tes pas, car je ne bougerais pas d'ici...

Vous approchez d'Osuke pour le saisir par le col et lui faire peur. Celui-ci recule vers le bout de la plateforme. Vous avancez l'air menaçant et ordonnez à Osuke de vous indiquer le moyen de sortir des collines. Au moment même où vous posez les mains sur le vieil homme, celui-ci s'affaisse sur lui-même et vous déséquilibre, il lui suffit juste de tirer sur votre kimono pour vous entraîner vers le vide. Vous ne parvenez pas à vous rattraper et vous chutez le long de la falaise. Une chute qui dure plusieurs secondes, un temps très court qui vous permet quand même de regretter votre geste, l'expérience a eu raison de la force... Vous vous écrasez contre une roche plate au bas de l'à-pic. Votre corps implose comme un fruit bien mûr, vos os sont broyés et vos organes éclatent dans votre corps. Vous ne sentez aucune douleur et c'est dommage car votre déshonneur méritait une pointe de souffrance...

Votre mission et votre apprentissage sont un échec.

132

Vous choisissez deux hommes un peu à l'écart et vous vous faufilez rapidement jusqu'à eux. Faites un *test de Maîtrise de combat* (*ajoutez deux points momentanés à votre total si vous maîtrisez le Ninjutsu*).

Si vous échouez, [rendez-vous immédiatement au 262](#).

Si vous réussissez, vous parvenez à trancher la gorge d'un des deux hommes tout en lui tenant la bouche pour ne pas qu'il crie. Son sang chaud coule sur votre poignet et dans la manche de votre kimono. Le deuxième se retourne mais il reçoit un coup de tanto rapide et précis dans le ventre, dans le même temps votre autre main frappe la bouche du soldat. Celui-ci n'a pas le temps de crier qu'un deuxième coup de tanto lui ouvre la gorge en dévoilant une plaie béante. Il s'effondre dans la boue qui se colore rapidement en terre rougeâtre.

Les cinq autres cavaliers ne remarquent pas l'attaque furtive dont est victime leur groupe, ils mettent alors leur plan à exécution et se redressent comme un seul homme, au milieu de la plaine. Des flèches et des yaris volent vers les cavaliers qui ont juste le temps de sauter à bas de leurs montures. Deux chevaux hennissent lorsque les pointes acérées des yaris transpercent leurs chairs. Des flèches partent en retour et deux soldats d'Akka sont touchés. Les cavaliers s'enfoncent dans les hautes herbes, katana en main. Vous choisissez un soldat proche de vous pour en finir.

Le soldat d'Akka tient un cavalier en respect au bout de sa yari.

Lorsque le cavalier voit arriver un samouraï de Tsuba en embuscade derrière le soldat d'Akka, il se fige un bref instant, juste assez longtemps pour que vous saisissiez votre adversaire et que vous lui plantiez le tanto en plein cœur. Le soldat d'Akka s'écroule sans même un cri. [Rendez-vous au 206](#).

133

Vous surgissez comme un félin qui attaque et vous menacez les hommes. Ceux-ci ne bougent pas en vous voyant et l'un d'eux se permet même de sourire.

— Un samouraï ! Que nous veux-tu noble guerrier ?

Un peu désorienté par leur flegme apparent, vous bredouillez :

— Je cherche à comprendre ce que font quatre hommes de l'est sur les Territoires Libres. En principe lorsque vous venez ici, c'est qu'un mauvais coup se prépare...

Un des quatre hommes se dresse, saisit un marteau de guerre et se met en garde :

— Et c'est en attaquant que tu veux poser des questions ? Les mœurs des temples gardiens ont bien changé en quelques années... viens donc goûter l'acier de mon marteau, lorsque ton crâne sera fracassé, je récupérerai ta cervelle et la donnerai à mes chiens...

Vous venez de vous mettre dans une sale affaire, vous devez combattre ce premier barbare, si au bout de cinq assauts, il est toujours debout, les trois autres se joindront au combat pour vous tuer.

Si vous faites chuter la vie du premier barbare à 5 ou moins, les quatre hommes partiront en jurant de se venger un jour prochain.

Premier Barbare*, classe III, Vie : 30

(Assaut d'initiative possible)

Les autres barbares qui peuvent se joindre à leur camarade ont les statistiques suivantes :

Classe IV, Vie : 20

Si ce farouche combat ne met pas un terme à votre vie, vous pouvez ôter un Point d'Honneur de votre total et [ensuite vous rendre au 147](#).

134

Vous vous enfoncez dans les hautes herbes où seuls quelques animaux, les plus gourmands, espèrent trouver de la nourriture. La boue ralentit votre progression et Jugari souffre des multiples blessures qu'il a reçues des paysans obscurs.

Il chute plusieurs fois mais, armé d'un courage exemplaire, il se redresse et refuse votre aide.

Soudain son visage exprime une terreur sans nom, il désigne quelque chose derrière vous, plus loin dans les herbes : deux longues piques hérissées de clous dépassent des joncs.

Des hommes approchent, pas moyen de se cacher – surtout avec un homme blessé à vos côtés –, vous pensez à toute vitesse lorsque Jugari hurle.

Les hommes viennent de surgir à quelques mètres de vous, menaçants, le regard haineux. Ils se mettent en garde et attaquent tous les deux au même moment.

Si vous maîtrisez la *technique de l'Iaijutsu*, [rendez-vous au 28](#), le cas échéant, [rendez-vous au 37](#).

135

Vous approchez des deux premières femmes et vous les saluez :

— Braves paysannes, je suis un samouraï de Tsuba, je souhaite entrer dans Tsuki mais les gardes m'en interdisent l'accès. Je suis ici pour mettre fin aux agissements des Forces Obscures, indiquez-moi une entrée secondaire.

— Nous n'avons pas le droit de vous aider seigneur ! La femme qui vous répond continue inlassablement son geste ancestral.

— Nous ne prendrons pas le risque de faire entrer dans Tsuki un envoyé de Kankoji, laissez-nous travailler maintenant, répond la deuxième femme.

Vous constatez que la troisième paysanne quelques mètres plus loin ne répond pas à votre réquête, vous approchez d'elle et vous êtes surpris par l'odeur pestilentielle qui règne autour de cette paysanne.

— Elle doit passer sous l'eau une fois par saison, pensez-vous.

— Brave semeuse, pourquoi donc ne parles-tu pas ?

Pas de réponse de sa part.

Vous essayez de la dévisager mais son foulard de soie lui masque les joues et le visage.

— Femme ! Je t'ai parlé, tu me dois le respect par ta réponse !

La semeuse continue de jeter de pleines poignées de grains – un peu trop pleines même – et ne répond toujours pas. Vous approchez un peu plus près de la femme et vous posez la main sur son épaule. Une chaleur intense vous parcourt l'avant-bras et se répand dans votre poitrine comme une vague de feu. Si vous ne maîtrisez pas la *technique du Lotus gelé*, vous perdez immédiatement 3 Points de Vie ; la semeuse se retourne enfin et vous reculez d'un bond, vif comme un tigre.

Le visage de la créature – car ce n'est plus une femme – qui vous fait face et emplie de cloques, comme si son visage avait brûlé ou brûlait encore, ses yeux sont vitreux, presque blancs, et ses lèvres sont gercées et sanguinolentes. Elle incline sa tête sur la droite et esquisse un rictus dévoilant une dentition anarchique, elle se décide enfin à parler, d'une voix rauque et lugubre :

— Tu veux mettre fin à nos agissements ?! Je vais mettre fin à ta vie.

Elle pousse un hurlement bestial qui fait fuir les deux autres paysannes.

Vous reculez encore d'un pas et vous préparez votre âme pour votre premier combat contre une manifestation des Forces Obscures :

***Paysanne Obscure**, classe IV, Vie : 18**

(Assaut d'initiative possible)

Si vous tuez cette servante de Kankoji, les gardes alertés par les cris ne tardent pas à vous rejoindre et s'arrêtent quelques mètres avant le corps inerte de la semeuse :

— Seigneur vous avez vaincu cette abomination ? Nous vous sommes reconnaissant au nom de tous les habitants de Tsuki. Un deuxième garde regarde avec attention le visage de la paysanne étendue à vos pieds :

— Mais comment pouvait-elle se cacher avec un visage et une odeur pareille ?

— La Force Obscure s'est sûrement montrée à mon approche, répondez-vous. Elle voulait m'empêcher d'entrer en ville, il y a quelque chose que je dois voir et que Kankoji ne veut pas que je vois...

— Seigneur Keijiro, nous vous laissons entrer dans Tsuki, votre aide nous sera bien trop précieuse...

— Sage décision, gardes... ajoutez-vous d'une voix posée. **Rendez-vous au 229.**

136

Vous attendez, arme en main, que les samourais approchent plus près, le combat est imminent, votre ki monte en vous à la vitesse d'un torrent en furie. Soudain des deux côtés de la rue, entre les bâtiments vous voyez des hommes en tunique de lin arriver silencieusement au pas de course. Un homme semble les diriger, il est revêtu d'une armure de samouraï. Une armure étincelante malgré la pluie et la nuit. Un long katana en main l'homme se déplace comme un chat, souple, rapide et plein de grâce.

Il vous fait signe de ne pas bouger. Vous obéissez. Lorsque les samourais ne sont plus qu'à quelques mètres, les hommes cachés entre les bâtisses du bourg, ôtent leurs longues tuniques pour laisser apparaître un pagne blanc pour seul habit. Tous les hommes sortent d'un même mouvement dans la rue et se positionnent à vos côtés. Le samouraï argenté s'approche de vous ; à travers la fente servant la vision, vous reconnaissez les yeux de Mokuke.

— Keijiro, déjà sur une ligne de combat ensemble !

Vous souriez mais ne répondez pas.

Les samourais ennemis ralentissent lorsqu'ils voient le nombre d'ennemis qu'ils vont devoir affronter. Mokuke fait un signe à ses hommes, et tous ensemble vous vous lancez dans la rue pour une bataille rangée. Vos cris de guerre résonnent contre la pierre et le bois des maisons du village...

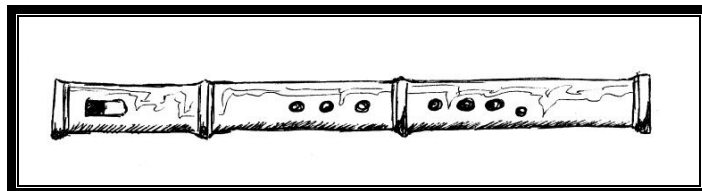
Le premier samouraï à tenter de vous frapper et plus grand que vous, de ce fait vous vous abaissez – la lame de son katana noir siffle tout près de votre tête – et d'une frappe aux jambes vous parvenez à le déséquilibrer. Il tombe mais se relève promptement. Trop vite pour que vous puissiez le frapper, trop vite et trop occupé par votre attaque pour éviter la lame du katana d'un villageois qui lui tranche la gorge. Une gerbe de sang noir macule votre kimono et le pagne de l'homme.

Rapidement vous frappez à nouveau sur un autre ennemi, puis encore un autre. Du coin de l'oeil vous observez Mokuke trancher bras, jambes et têtes avec une aisance terrifiante.

Soudain un samouraï bedonnant jette le corps d'un villageois mort, dans votre dos, en poussant un hurlement bestial. Vous vous redressez, trop tard pour chercher votre arme dans l'obscurité. Vous allez devoir affronter cet homme à la solde de Kankoji, à mains nues.

Samouraï obscur*, classe IV, Vie : 20.

Si vous êtes vainqueur, [rendez-vous au 35.](#)



137

Vous accélérez la cadence pour sortir au plus vite de ces collines qui empestent la mort ; le champ que vous traversez est semblable à une mer d'herbes hautes qui ondulent au gré du vent et plient au rythme des trombes d'eau. Un mouvement plus prononcé que les autres attire cependant votre attention sur la droite, vous patientez quelques instants et le mouvement ondulatoire des herbes se précise : *quelque chose* avance vers vous.

Vous stoppez votre progression et vous portez la main à vos armes, peu importe ce qui va sortir de ce champ, vous êtes prêt à l'accueillir comme il se doit.

Soudain une queue fouette les gouttes de pluie et dépasse des herbes. Une queue poilue, rouge et noire, la queue d'un tigre obscur !

Vous n'avez jamais rencontré cet animal mais vous avez appris à le reconnaître grâce aux superbes dessins de Takeshi, le poète dessinateur de Tsuba.

Vous vous attendez à une attaque en force de la part du félin, aussi vous devez porter un coup important dès le premier assaut. Inutile d'envoyer un seikoshiro, si vous en possédez un, le tigre obscur n'est pas effrayé par ce minuscule rongeur.

Vous voyez soudain la tête énorme du monstre apparaître entre deux touffes d'herbes, il vous fixe de ses yeux flamboyants, feule en découvrant un gueule aux crocs acérés et rabaisse les oreilles sur l'arrière de son crâne.

Tout se joue maintenant et vous le savez. Vous devez attendre le dernier moment pour frapper, l'instant où l'animal décidera lui même de lancer l'offensive. Il râle d'une voix grave et bondit sur vous, toutes griffes dehors.

Faites un test d'Agilité, si vous réussissez, [rendez-vous au 138](#), si vous échouez, [rendez-vous au 109](#).

138

Le tigre envoie un coup de griffe d'une puissance dévastatrice, vous esquiverez de justesse son attaque et vous entendez ses griffes fendre l'air devant vous. Vous frappez le tigre au flanc, il rugit de douleur, ne parvient pas à se rétablir et tombe lourdement dans la boue. Il se relève en un éclair malgré sa blessure et vous montre une nouvelle fois ses crocs. Il est prêt à bondir de nouveau, vous devez combattre et tuer le félin.

Tigre obscur**, classe II, Vie : 13 (blessé)

Si le félin ne vous taille pas en pièces, vous quittez le champ au plus vite et vous parvenez à sortir des collines sans aucune autre rencontre dangereuse. Vous atteignez la plaine alors que la nuit commence à tomber. Vous cherchez un abri sûr que vous trouvez rapidement : un amas de rochers formant cavernes et galeries – plus ou moins grandes – dont l'une d'elles est de taille à accueillir un homme. Vous pouvez dormir ici pour la nuit et vous restaurer si vous avez de la nourriture. [Rendez-vous au 121.](#)

139

Vous arpentez les sentiers à demi recouverts par les lichens depuis un certain temps lorsque vous distinguez, entre les troncs, des silhouettes de forme humaine. Vous vous plaquez immédiatement contre un aulne imposant et vous essayez de distinguer qui sont ces hommes – ou ce dont il s'agit exactement – avant d'aller plus avant sur le sentier.

La pluie est partiellement freinée par la canopée mais l'obscurité est renforcée davantage dans le marais : il vous est impossible de savoir qui se tient un peu plus loin devant vous. Si vous désirez vous rapprocher discrètement des silhouettes, [rendez-vous au 193](#), si vous préférez vous en écarter pour rejoindre une autre partie des marécages, [rendez-vous au 81](#).

140

Vous approchez sereinement de la petite construction et vous saluez sa simplicité doublée d'une solidité à l'épreuve du temps : les bambous sont joints entre eux par des cordages, d'une fibre que vous ne connaissez pas – sûrement une espèce étrangère à l'île principale –, l'abri permet d'accueillir deux ou trois hommes et un animal de la taille d'un cheval. Vous remarquez aussi qu'à l'intérieur règne une pénombre quasi impénétrable à la vue. La charrette sur votre droite est pleine de la dernière récolte de foin, celle qui fut désastreuse en raison des pluies précoces. Le fourrage, jauni et desséché, remplit le compartiment barriéré jusqu'en haut. Si vous désirez vous aventurer dans la cabane en espérant y faire quelque découverte intéressante, [rendez-vous au 176](#), si vous souhaitez fouiller dans le foin, [rendez-vous au 243](#), enfin si vous avez changé d'avis et que vous vouliez partir au plus vite vers Tsuki, [rendez-vous au 95](#).

141

L'habitation de Masanaga se trouve quelques ruelles plus loin et vous est indiqué par un jeune garçon tout juste sorti de sa maison.

– Dis-moi samouraï, tu viens pour nous aider ? demande innocemment le petit homme.

– Oui, en quelque sorte. Tu sais te battre ? demandez-vous fermement.

– Oui, avec mon bâton, j'arrive à repousser les chiens de Kishari.

– C'est bien, entraîne toi encore et lorsque tu seras prêt, bande tes yeux. Si tu parviens à repousser encore les chiens de Kishari, tu seras prêt à aider Ojikinawa contre Kankoji...

Fort de ces paroles professées, vous tapez à la porte de Masanaga.

Un homme dans la fleur de l'âge vient ouvrir, son accueil est ponctué d'un large sourire :

– Bienvenue dans ma demeure, étranger.

– Merci, je suis Keijiro, le samouraï de Tsuba attendu ici.

– Tu as parcouru tout ce long chemin depuis Tsuba pour venir nous rencontrer ?

– Je dois parler à ton chef, nous avons une réunion ce soir. Peux-tu quelque chose pour moi, brave homme ?

Masanaga s'enfonce dans une pièce sombre et revient avec quelques flacons contenant pour la plupart des liquides de couleurs et viscosité différentes, sauf un qui contient des insectes.

Assieds-toi sur ce banc samouraï et ôte ta veste. Masanaga commence à verser une huile très parfumée sur vos épaules et votre nuque et entame une série de massages revigorants. Le bien être que procure ces soins est palpable immédiatement, votre force intérieure est en train de revenir à la vitesse d'un cheval au galop. Au bout de quelques longues minutes de massages avec les huiles, Masanaga sort quelques insectes du dernier pot et dépose chacun de ces insectes sur différents endroits de votre dos. Vous sentez de fortes piqûres puis un engourdissement presque total de vos muscles.

– Qu'est-ce qui m'arrive, sorcier ? Je vais me lever et trancher ta tête !

– Ne bouge pas samouraï, les insectes font leur travail...

Quelques minutes plus tard, vos sensations reviennent. Masanaga vous aide à vous relever et vous confie que les insectes qui vous ont piqué proviennent des portes interdites, sur les pentes du volcan sacré. Leur venin fait remonter l'énergie interne pour qui sait la capter. C'est votre cas et votre Ki retrouve son total de départ. Vos points de vie augmentent de 10 points, *sans dépasser le total de départ*.

Surpris mais obligé d'accepter la vérité, vous remerciez Masanaga et vous quittez poliment sa demeure.

Si vous avez entendu parler de Sakeshi, vous devez connaître son âge. Si tel est le cas, **rendez-vous au paragraphe correspondant**. Sinon, [rendez-vous au 235](#), pour patienter jusqu'à la réunion de ce soir.

142

- Braves moines, dites moi donc comment se manifestent les Forces Obscures ici ?
- Et bien, répond l'un d'eux, le temple principal a été attaqué récemment par des créatures de l'ombre : rapides, sournoises et très violentes. Plusieurs de nos frères sont morts ces derniers jours, dans des circonstances que l'on croyait réservées aux livres de l'ancien temps...
- Frère Kuwashi a été éventré et démembré dans une des cours intérieures du temple, ces entrailles ont été éparpillées sur les pavés et ses membres accrochés aux piliers de l'entrée du temple, une sorte de menace psychique sur notre ordre...
- Je vois, reprenez-vous, Kankoji est donc décidé à frapper de nouveau...
- Votre aide au sein du temple serait précieuse, samouraï !
- Je suis parmi vous en ce sens... Je dois voir précisément le moine principal pour m'entretenir avec lui.
- Je suppose qu'il sera heureux de vous savoir ici en ces heures inquiétantes... Merci de votre aide samouraï de Tsuba...

Vous devez désormais choisir une nouvelle destination :
pour aller directement au monastère, empruntez la rue Ito (du monastère) et [rendez-vous au 158](#),
pour essayer de dénicher des armes supplémentaires, choisissez la rue Takeda (des armuriers) et [rendez-vous au 33](#),
pour essayer de récolter quelque objet utile, visitez la rue Fumitsuji (des marchands) et [rendez-vous au 212](#),
si vous voulez explorer la ruelle sombre qui part sur votre gauche, c'est la rue Imura (du saule), [vous devrez vous rendre au 238](#).

143

- Les armes. Prospection, achat, vente, répondez-vous d'un ton détaché.
 - Les armes ? s'interroge le paysan. Ah, je pensais que les samouraïs de Tsuba avaient leurs propres forgerons et maîtres d'armes sur leur île secrète...
 - C'est le cas, mais apprendre toujours plus est le sens même de l'existence. Dans sa vie, un homme doit pouvoir enseigner et recevoir un enseignement au moins un fois.
- Le paysan ne répond pas et continue de guider l'okura. La pluie se remet à tomber, le paysan lève ses yeux vers le ciel, malgré quelque chose dans son col et ne dit plus un mot. Quelques longs silences plus tard, il se hasarde à demander :
- Et cette île vous ne savez vraiment pas où elle se trouve alors ? c'est amusant ça, rester des années sur une île sans savoir où l'on se trouve exactement...
- Si vous sentez que ce paysan va être du genre trop curieux, vous pouvez descendre de la charrette et continuer sans lui, vous pouvez aussi le questionner sur la présence d'Obscurs dans la région. Pour le laisser poliment et continuer sur la route principale, [rendez-vous au 213](#), pour rejoindre les collines en coupant à travers la plaine, [rendez-vous au 42](#), enfin pour regagner le marais Heihashi, il vous faudra [vous rendre au 108](#).
- Si vous désirez rester avec ce brave homme, vous pouvez le questionner en [vous rendant au 175](#).

144

- Les deux derniers soldats reculent d'un pas.
- Ce n'est pas possible ! Hurle l'un des soldats. Un misérable samouraï nous résiste !...
 - Attaquons-le ensemble, propose l'autre soldat.

Vous tenez fermement votre position sans lâcher les hommes du regard. Vous observez vos deux ennemis qui vous tournent autour comme des oiseaux de proie ayant repéré un lapin chétif. Vous pouvez attendre leur attaque, en [vous rendant au 111](#), ou bien aller provoquer une réaction, en vous [rendant au 85](#).
Si vous maîtrisez l'art du Ninjutsu, [rendez-vous au 55](#).

Votre force intérieure est prête à exploser en dépit d'une attaque psychique continue et étouffante de la part des quatre cavaliers.

Lancez un dé :

Vous obtenez 1 : vous parvenez à toucher cinq fois un soldat en quelques secondes, il s'écroule dans la boue, les trois autres soldats vous défient,

Trois soldats du Temple du Lotus Noir*, classe IV, Vie : 10.

Vous obtenez 2 : vous frappez vite, de manière précise et deux soldats succombent à vos coups, les deux derniers s'approchent de vous pour vous tuer, vous devez combattre,

Deux soldats du Temple du Lotus Noir*, classe IV, Vie : 10.

Vous obtenez 3 : vous atteignez deux soldats à la tête, ils s'effondrent, le troisième reçoit un coup dans la poitrine (*blessure grave à noter*), vous devez combattre ce dernier ainsi que le quatrième soldat valide,

Soldat du Temple du Lotus Noir*, blessé, classe IV, Vie : 2.

Soldat du Temple du Lotus Noir*, classe IV, Vie : 10.

Vous obtenez 4 : vous parvenez à briser poignets et bras de trois ennemis, le dernier évite un coup à la gorge, il vous attend en combat singulier,

Soldat du Temple du Lotus Noir*, classe IV, Vie : 10.

Vous obtenez 5 : vous frappez fort en cherchant à atteindre les points vitaux de vos ennemis, trois hommes meurent d'hémorragies internes, le quatrième s'enfuit lorsqu'il voit ses compagnons cracher du sang par tous les orifices.

Vous obtenez 6 : vous portez les coups à une vitesse effarante et vous tuez les quatre hommes avant qu'ils n'aient pu réagir.

Une fois les ennemis vaincus, vous reprenez votre route ; une douce lumière crépusculaire commence à se diffuser sur la région, la fraîcheur se fait sentir et vous pensez que la nuit ne sera pas agréable tant vous êtes trempé. Vous prenez le risque de faire un petit feu juste le temps de vous réchauffer ; avec la laine de kintaro sèche, trouvée au cœur du chargement, vous démarrez un brasier que vous alimentez durant environ une petite heure. Les flammes jaunes orangées réchauffent à la fois votre corps et votre âme. Vous repensez au Temple de Tsuba que vous avez quitté hier, à ses chambres confortables et apaisantes, aux chants mélodieux des rossignols qui encourageaient vos mouvements répétés maintes fois en forêt. La réalité est pourtant là, devant vos yeux, vous êtes seul sur un territoire autrefois en paix mais aujourd'hui rongé par un mal invisible, qui se propage comme une peste au sein de l'Archipel. Kankoji sait ce qu'il fait, il est méthodique et patient mais les temples gardiens attendent cette heure depuis bien longtemps. Vous allez relever un pays, une population, le cœur et l'âme des hommes qui entendent vivre libres et en paix...

Il est temps pour vous de dormir un peu, vous pouvez dormir loin de la charrette, caché dans des buissons d'acer en [vous rendant au 199](#), vous pouvez aussi choisir de dormir au cœur de la laine de kintaro qui pourrait vous offrir un abri chaud pour la nuit, [rendez-vous pour cela au 260](#).

Vous tentez d'atteindre les bambous supérieurs de la structure du pont. Un des hommes des marais lance sa massue vers votre mollet et vous blesse. Le déséquilibre est réel et malgré la douleur contenue, vous ne parvenez pas à vous accrocher aux cordages. Vous chutez lourdement sur les planches de la traverse. L'autre homme des marais approche rapidement et vous assène un coup de massue d'une violence inouïe : votre rapidité permet d'éviter que votre tête n'éclate sous cette attaque. Vous vous redressez, prêt à combattre, mais l'homme des marais qui vous avait jeté son arme, sort une poignée d'épines de joroshi, plante toxique au suc paralysant et tente de vous blesser avec. En une fraction de seconde vous avez saisi son poignet : vous opérez une clé des plus dou-

loureuses, mais l'homme est robuste, son avant-bras casse mais il se relève encore. Cette fois, la deuxième attaque des hommes est simultanée. Vous évitez la massue, mais pas l'étranglement. La créature puante vous entraîne par dessus la balustrade et vous sombrez dans les flots tumultueux de la rivière. Malgré vos coups et mouvements pour vous dégager, vous venez rapidement à manquer d'air. L'eau s'engouffre dans vos poumons et vous perdez connaissance. Les hommes des marais auront tôt fait de trouver une berge plus en aval, de découper le corps d'un samouraï et de s'offrir un savoureux repas. Votre aventure est terminée.

147

Vous marchez un long moment dans ce dédale végétal, où les cèdres et les pins se côtoient en mêlant leurs branches. Vous cherchez à vue un sentier qui puisse vous faire traverser ces collines mais avec cette pluie incessante, vous n'y voyez rien. Après plusieurs essais infructueux en suivant des sentiers qui n'aboutissent pas, vous parvenez tout de même à trouver un chemin de pierre. [Rendez-vous au 246.](#)

148

Sa force psychique perturbe votre équilibre mental : cette fillette est l'instrument de Kankoji et vous avez beau puiser dans vos défenses psychiques, l'épreuve qu'elle vous fait subir est si forte que vous perdez 2 Points de Vie. Soudain elle se met à ricaner puis change de comportement, elle s'immobilise assise contre le mur les bras attachés au dessus de sa tête.

— Samouraï... petit samouraï... hi, hi, hi... Sa voix est moqueuse et nasillarde

— Tais-toi créature obscure ! hurlez-vous.

— Me taire ?...hi, hi, hi... je ne me tais pas...

— Silence immonde vermine ! hurlez-vous

La fillette vous fixe de ses deux petits yeux, elle continue à glousser.

— Keijiro... Keijiro... tu seras bientôt des nôtres...

— Tu connais mon nom ? Encore un artifice de Kankoji, ne te méprends pas, je ne pencherais jamais de ton côté, ignoble monstre.

— Je connais ton nom et ton destin, bientôt tu seras des nôtres, hi, hi, hi... Et tu auras des femmes pour assouvir tout tes fantasmes...

Ces mots dans la bouche de cette fillette vous choquent autant qu'ils vous alarment : Kankoji use de tous les pièges monstrueux pour faire flancher l'esprit sage.

— Keijiro... je te tue !

En un éclair, la fillette parvient à arracher les fixations des murs et se redresse sur son lit, jambes fléchies et doigts écartés, tendus vers vous.

Vous devez agir vite : pour assommer la fillette si elle lance une attaque, [rendez-vous au 151](#) ; si vous préférez frapper pour tuer, [rendez-vous au 217](#).

149

Vous grimpez avec difficulté sur la toiture d'une maison, l'effort fourni, les chutes répétées et la douleur due au poison du tikki vous coûte 6 Points de vie (*3 Points de Vie si vous maîtrisez la technique du saut du criquet*). Une fois au faite du toit, deux tikkis offrent une cible potentielle : une créature s'en prend à une jeune femme qui a perdu son arme, une autre créature s'en prend à un villageois et son jeune fils.

Pour aider la jeune femme désarmée, [rendez-vous au 124](#), pour porter secours au père et son fils, [rendez-vous au 117](#).

150

Le sentier que vous suivez n'en finit pas de monter, les arbres ont laissé place à des gros rochers qui forment une sorte de couloir minéral, la pluie résonne dans ce goulet et vous avez toutes les peines du monde à essayer de discerner le moindre bruit suspect. Après quelques centaines de mètres à progresser sur une roche de plus en plus glissante, quelque chose attire votre curiosité : il vous semble avoir entendu le son d'une flûte. Une flûte ? ici, au milieu de nulle part ??

Pour continuer à avancer dans la gorge de calcaire, [rendez-vous au 154](#), pour ressortir de ce goulet et reprendre un sentier dans la forêt, [rendez-vous au 147](#).

151

Elle bondit sur vous en hurlant comme une bête fauve. Vous esquivez sans mal cette attaque et vous frappez du plat de la main le visage d'Asæ, celle-ci bascule en arrière, coupée net dans son élan et retombe lourdement sur le lit, mais dans sa chute elle parvient à vous griffer profondément l'avant-bras ; cette blessure vous coûte 3 Points de Vie (*notez blessure grave bras sur votre parchemin*).

Vous reculez et vous vous mettez en garde prêt à en finir si elle récidive, mais Asæ roule sur elle-même et se retrouve de l'autre côté du lit, elle fonce maintenant sur sa mère. Vous bondissez sur la fillette et lui administrez un puissant coup du tranchant de la main sur la nuque. Elle s'effondre inconsciente.

Sa mère hurle sa peine, mais vous la rassurez immédiatement :

-Ta petite Asæ peut encore être sauvée de l'emprise de Kankoji, il ne veut pas la tuer... Il veut juste s'en servir pour effrayer les habitants. Sa force psychique est trop faible pour représenter un réel danger.

Vous adressant alors aux deux villageois restés en arrière, vous ajoutez :

— Conduisez-la à Shiakito, les moines guérisseurs sauront tuer l'esprit obscur qui réside en elle.

Nanami s'agenouille devant vous et vous remercie en joignant ses deux mains devant son visage.

Vous sortez de la pièce sans dire un mot.

Vous devez désormais choisir une nouvelle destination :

pour aller directement au monastère, empruntez la rue Ito (du monastère) et [rendez-vous au 158](#),

pour essayer de dénicher des armes supplémentaires, choisissez la rue Takeda (des armuriers) et [rendez-vous au 33](#).

pour essayer de récolter quelque objet utile, visitez la rue Fumitsuji (des marchands) et [rendez-vous au 212](#),

si vous voulez explorer la ruelle sombre qui part sur votre gauche, c'est la rue Imura (du saule), [vous devrez vous rendre au 238](#).

enfin si vous ne voulez pas risquer un autre contact direct avec les Forces Obscures, vous pouvez désobéir à votre maître et partir sans plus tarder vers les trois villages sans vous soucier du devenir des habitants de Tsuki. Dans ce cas si vous désirez emprunter la route principale, [rendez-vous au 263](#), si vous préférez passer par les collines, [rendez-vous au 42](#).

152

Une frappe rapide précédée d'une esquive maîtrisée surprend votre adversaire qui reçoit le coup. Il tombe suffoqué. Vous l'achevez immédiatement et vous lancez une deuxième attaque vers un des deux autres ninjas. Lancez deux dés et reportez-vous au TCP, les dégâts subis par votre ennemi sont doublés (sauf BG) et les vôtres annulés. Choisissez bien votre arme pour le combat à venir :

***Ninja blessé**, classe III, Vie : 20** (*moins les dégâts subis par votre attaque*)

***Ninja obscur**, classe II, Vie : 17**

Si vous parvenez à tuer ces deux redoutables adversaires, vous pouvez immédiatement retourner dans la salle commune porter secours à ceux coincés là-bas en vous [rendant au 93](#), vous pouvez aussi attendre dans la rue, pour juguler éventuellement une deuxième vague d'ennemis, [rendez-vous dans ce cas au 44](#).

153

L'okura ne semble guère se soucier de qui est assis sur la banquette et tire les rênes, il avance, impassible, sous une pluie battante. Vous ne tardez pas à atteindre la bifurcation des routes dont celle allant au nord conduit à Dorikashi et celle partant sud est mène aux trois villages. Les plaines alentour affichent un teinte morose tant la pluie est dense, le bruit de l'eau parvient à emplir votre esprit d'une mélodie enivrante. Mais rien ne trouble vraiment l'esprit d'un samouraï bien longtemps : vous apercevez au loin se détacher des formes. Quatre silhouettes, montées sur des animaux arrivent dans votre direction, impossible de définir avec précision de qui ou de quoi il s'agit, mais elles approchent, doucement et sûrement.

Dans quelques instants vous allez croiser ces ombres de la pluie, si vous souhaitez garer la charrette sur le bas côté, l'abandonner et fuir vers les marais, [rendez-vous au 115](#), si vous souhaitez pour-

suivre votre voyage par la route sans vous soucier de croiser les quatre silhouettes, [rendez-vous au 221](#).

154

Le son de la flûte augmente et vous en arrivez à vous demander s'il y a bel et bien une flûte ici ou si votre imagination vous joue des tours avec l'aide de la pluie et du jeu des échos.

Si vous avez parlé à Kazuni lors de votre passage à Tsuki, et qu'elle a mentionné Osuke, [rendez-vous sans tarder au 256](#).

Si ce n'est pas le cas, [rendez-vous au 51](#).

155

Vous vous éloignez avec prudence des bambous sans jamais leur tourner le dos, une impression d'inachevé se répand dans votre esprit mais votre décision est prise, vous reprenez la route du village de 'Mo. Cette action peu courageuse *vous coûte toutefois un point d'Honneur*. [Rendez-vous ensuite au 70](#).

156

Vous suivez les jeunes femmes à travers un dédale végétal et boueux dont vous ignoriez l'existence au sein du Marais. Quelques longues minutes de marche plus tard, vous atteignez une clairière complètement isolée par une épaisse bordure de bambous, serrés les uns contre les autres et infranchissable pour tout animal plus gros qu'un chat.

— C'est nous qui les avons plantés, intervient Aïho qui surprend votre regard étonné. Une barrière naturelle plus épaisse que n'importe quel autre matériau !

Un énorme chêne blanc se tient au milieu de la clairière, il est bordé par un ruisseau large de quelques mètres et très peu profond – à peine de l'eau jusqu'à mi-mollet – et un joli potager expose fleurs et légumes un peu plus loin sur la gauche.

Un monde au sein même du marais. L'image vous paraît à la fois irréelle et apaisante...

Hatsue vous montre la hutte siégeant à quelques mètres de haut dans le cœur du chêne.

— Voici notre demeure samourai.

— Une bien étrange cabane, braves femmes. Un bien étrange endroit pour vivre, ajoutez-vous.

Vous grimpez à une échelle de corde et vous pénétrez dans la hutte : c'est très grand en dépit des apparences extérieures, Aïho vous fait asseoir sur une couche de paille et de mousse et vous demande d'ôter votre kimono.

Vous ne savez pas trop quoi répondre à cette demande, vous êtes seul avec trois femmes et votre virilité pourrait vous pousser à commettre des actes s'éloignant quelque peu de votre mission. Mais si cette femme vous demande de vous dévêtir, ce n'est peut être pas pour ce à quoi votre esprit pense...

Si vous désirez toutefois ôter votre tenue, [rendez-vous au 269](#). Le cas échéant, [rendez-vous au 56](#).

157

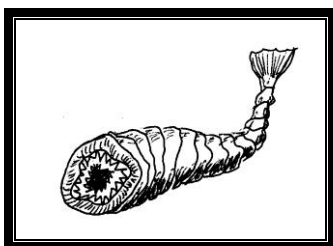
L'eau est froide, très froide pour cette saison. Vous puisez en vous-même un grand courage pour ne pas grelotter, vous perdez vite pied et vous devez nager avec vigueur tant le courant vous déporte de votre trajectoire initiale. Vous sentez des piqûres sur tout le corps et vous sourirez en pensant que ce genre de désagréments vous est arrivé de nombreuses fois lorsque vous méditez, nu sous Kiwa, la cascade sacrée. Vous atteignez l'autre rive au prix de quelques efforts et vous vous dirigez vers votre équipement éparpillé ça et là dans les herbes spongieuses. Une nouvelle piqûre se fait sentir sous votre aisselle droite, une autre au niveau de votre cuisse, vous examinez immédiatement les zones concernées et vous constatez avec effroi qu'une sorte de ver est accroché à votre peau. Le ver est long comme un doigt, fin comme un fétu de paille, mais sa morsure est douloureuse et il ne veut pas vous lâcher. Il semble agité de spasmes et paraît gonfler à chaque fois que vous ressentez la douleur. Vous remarquez que d'autres vers ont décidé de se servir de vous comme garde-manger. Vous pincez l'arrière de la tête de chaque ver et vous parvenez à les ôter, non sans mal.

Ce sont sûrement les vers hémophages dont vous avez entendu parler maintes fois durant votre enseignement chez maître Heihashi. Ces vers infestent les cours d'eau des régions en proie aux

forces obscures ; sur le territoire de Kankoji, les lacs eux-mêmes ne sont qu'amas grouillants de ces choses. Aujourd'hui les eaux des Territoires Libres contiennent des vers hémophages et cela n'augure rien de bon...

La douleur occasionnée par les morsures vous fait perdre 3 Points de Vie plus le lancer d'1d6.

Vous reprenez votre marche et après une longue route à travers les arbres, vous ressortez du sous-bois et rejoignez un large chemin caillouteux qui devrait être la route principale reliant Tsuki aux trois villages. Un pin assez haut peut vous servir d'abri pour passer la nuit. Au réveil, [rendez-vous au 121](#).



158

La rue qui monte jusqu'au sommet de Tsuki – où se dressent les murailles du monastère – est jonchée de pétales de fleurs de cerisier : vous reconnaissez là le signe de protection ancestral contre les esprits de l'ombre. Malheureusement, ces talismans semblent inutiles contre la détermination de Kankoji...

Un moine au pas alerte croise votre route, son visage est marqué par de profondes griffures, récentes à en juger par les onguents qui les recouvrent.

— Samouraï ne reste pas ici, seule la mort t'attend sur ces terres maudites...

Il poursuit sa route en remettant les mains dans ses larges manches. Vous continuez votre progression jusqu'en haut de la butte et vous voyez apparaître devant vous les portes du monastère de Tsuki. Vous remarquez que des linges blancs sont enroulés autour des piliers d'entrée du temple, un moine s'approche de vous et chuchote :

— Ta venue est très attendue ici, noble seigneur, mais la mort rôde et frappe n'importe qui, je te conseille d'être plus que prudent.

— Pourquoi les piliers de l'entrée sont couverts de linge blanc ? demandez-vous curieux.

— L'un de nos frères a été tué il y a peu et ses membres arrachés ont été suspendus par les créatures aux piliers que vous voyez recouverts de blanc. C'est un hommage à sa disparition, un rituel de purification de son âme...

— Je dois voir le moine principal, reprenez-vous.

— Mmmh... Tsunekuni ne veut voir personne, il médite devant le grand saule.

— Dis-lui simplement que le samouraï de Tsuba est arrivé...

Le moine acquiesce puis disparaît dans l'enceinte du monastère. Vous examinez les pierres sculptées qui composent le mur d'enceinte du bâtiment et vous remarquez que de nombreux messages de paix émaillent les dessins. Le légendaire sens de la paix et de l'harmonie des moines de Tsuki se retrouve jusque dans la pierre des lieux, ce détail vous apaise intérieurement. Le moine revient quelques minutes plus tard et annonce :

— Tsunekuni accepte de te rencontrer, entre dans le monastère et dirige toi vers le grand saule, il t'attend dessous. Je dois aussi te prévenir : si tu acceptes d'entrer dans le monastère, tu peux y laisser la vie. Réfléchis bien samouraï...

Si vous désirez pénétrer dans le monastère comme vous l'a demandé votre maître, [rendez-vous au 211](#). Si vous préférez vous concentrer sur la réunification du clan Kishorudo, quittez dès à présent Tsuki et empruntez la route principale à la sortie de la ville, en [vous rendant au 263](#), ou passez par les collines, en [vous rendant au 42](#).

159

Une volée de flèches s'envole par dessus les hautes herbes, elles sont tirées de tous côtés depuis le bord de la route ; certains tireurs sont à quelques mètres de vous, d'autres à plusieurs dizaines d'enjambées.

Les cavaliers essuient une embuscade et ont tôt fait de mettre pied à terre. Deux chevaux hennissent lorsque flèches et yaris s'enfoncent dans leurs chairs. Les cavaliers s'enfoncent courageusement entre les joncs, katana et saïs en main. Les flèches pleuvent toujours mais les tirs sont plus directs, moins courbés, le combat rapproché ne va pas tarder.

Si vous jugez opportun d'aider les cavaliers en visant les postes des tireurs embusqués, [rendez-vous au 244](#), si vous préférez aider les hommes cachés en tirant sur les cavaliers, [rendez-vous au 266](#).

160

Vous poursuivez votre marche sans vous soucier de ceux qui viennent à votre rencontre. Vous entendez le bruit des sabots approcher dans la boue, les animaux soufflent et les quatre cavaliers font une halte à quelques mètres de vous. Votre suge-kasa dissimule une partie de votre visage et vous ne levez pas les yeux vers les quatre hommes.

— Un samouraï digne de ce nom redresse la tête lorsqu'il croise d'autres samouraïs, déclame l'un des hommes.

Vous relevez lentement vos yeux vers eux et vous fixez celui qui vient de vous parler. Un samouraï portant une armure grise, usée et marquée par les coups répétés. Le visage de l'homme est couvert d'entailles et il ne possède qu'un seul œil, l'autre étant blanc et opaque.

— Je t'ai parlé, samouraï ! reprend ce dernier.

— Et moi je t'ai répondu, lancez-vous fermement. Tu voulais voir mon visage, c'est fait.

Vous observez les quatre hommes qui s'avèrent être des samouraïs n'appartenant à aucun temple. Ni au service d'Ojikinawa, ni au service de Kankoji. Aucun blason, aucunes armoiries sur les caparaçons des chevaux. Ce sont quatre hommes sans idéaux, des *rônins*.

— Si mes souvenirs sont bons, un keikogi rouge annonce une appartenance à Tsuba, n'est-ce pas ? demande un des trois autres hommes, un homme court sur pieds, bedonnant portant deux saïs à la ceinture.

— Tes souvenirs ne te trompent pas, petit homme.

— Et que fais-tu dans la région ? ajoute-t-il.

— Je vous renvoie la question, nobles hommes de guerre... Si mes souvenirs sont bons, un samouraï sans blason est un *rônin*...

Les quatre hommes s'échangent des regards amusés et le borgne répond à votre question :

— Les gens de la région payent nos services pour retrouver leurs troupeaux, leurs enfants disparus ou venger la mort d'un proche. Nous sommes des mercenaires.

— Et bien bonne route, moi je voyage de ville en ville pour apporter la bonne parole de Tsuba...

Vous baissez la tête et reprenez votre route, croisant puis dépassant les quatre hommes.

— Halte, Tsuba ! Nous avons une question à te poser... lance un des deux hommes qui n'avait pas encore pris la parole. Sans vous retourner, vous répondez :

— Je vous écoute, mercenaires...

— Tu ne veux même pas te battre avec nous ?

— Me battre ? Pourquoi vous affronter, vous n'êtes pas une menace pour les Territoires Libres.

Vous n'avez plus foi en rien, c'est tout. Je ne blâme pas les gens sans foi, je les plains...

Les quatre hommes ricanent.

Soudain l'un d'eux pousse un cri bref et étranglé, vous faites volte-face et vous voyez l'un des quatre hommes tenir à pleines mains une flèche enfoncée dans sa cuisse. Ses yeux sont exorbités tant la douleur doit être intenable.

Un sifflement se fait entendre et l'homme reçoit une deuxième flèche dans le front. Il est projeté au bas de son cheval dans une gerbe de sang. Aussitôt les trois cavaliers restants sautent dans la boue et se mettent à couvert derrière leurs montures. Vous êtes au cœur d'une embuscade !

Si vous voulez prendre part au combat du côté des mercenaires, [rendez-vous au 123](#), si vous préférez fuir au plus vite vers les marais, [rendez-vous au 108](#).

161

Vous attendez les hommes de pied ferme au milieu de la rue. Ils sont trois et se mettent en ligne lorsqu'ils vous font face. Des ninjas obscurs sont prêts à vous attaquer mais quelque chose les retient. Vous ne cessez de bouger, rester en perpétuel mouvement pour mieux anticiper celui de votre ennemi. Vos mains se resserrent, vos cuisses deviennent légères comme l'air. Brusquement, un ninja saute vers vous en brandissant sa faucille. Si vous possédez *la technique du saut de criquet*,

vous évitez son attaque sinon vous perdez 3 Points de Vie. Il se retrouve sur votre droite. Les deux autres ninjas se répartissent et forment désormais un triangle dont vous êtes le centre. Un ninja avance vers vous en faisant tourner son tanto. Il se décide à frapper dans un mouvement haut-bas visant votre gorge. Si vous *maîtrisez la technique de l'Iaijutsu*, [rendez-vous au 152](#), sinon faites un test de *Maîtrise de combat*. Si c'est un échec vous perdez à nouveau 3 Points de Vie, si un succès, vous évitez l'attaque de votre adversaire et vous passez à l'offensive :

Premier ninja obscur*, classe III, Vie : 20

Deuxième ninja obscur*, classe III, Vie : 18

Troisième ninja obscur*, classe IV, Vie : 20

(Assaut d'initiative impossible)

En fin de combat la méditation d'après combat est impossible.

Si vous parvenez à résister au moins trois assauts, les ninjas tomberont sous les flèches des villageois venus à votre secours.

Vous pouvez immédiatement retourner dans la salle commune porter secours à ceux coincés là-bas en vous [rendant au 93](#), vous pouvez aussi attendre dans la rue, pour juguler éventuellement une deuxième vague d'ennemis, [rendez-vous dans ce cas au 44](#).

162

Yoki s'installe au creux d'une branche, ôte son chapeau – laissant apparaître un crane chauve – et soupire en regardant vers le ciel :

– Il a y fort longtemps, j'étais comme toi, jeune, solide et intrépide. Les Forces Obscures continuaient sans relâche leur travail d'affaiblissement des Territoires Libres mais les Temples Gardiens veillaient. Puis il y eu ce jour, ce jour où le maître précédant O sensei Murata me convoqua et m'annonça ma mission : je devais m'infiltrer au cœur des Territoires Obscurs, longer la frontière des Terres Sauvages puis remonter jusqu'à Kankoji. Une fois sur ces terres maudites, je devais tuer un général des armées de Kankoji, l'un des ses plus fidèles et surtout l'un de ses plus brillants, il s'appelait Yoshimitsu. Je parvins à remonter jusqu' au lieu où se terrait Yoshimitsu mais la puissance psychique des lieux et des mauvais hommes me contraint à repartir, je luttai deux jours et deux nuits mais je dus me résoudre à renoncer, j'étais trop faible pour affronter cette épreuve. Si je te raconte tout cela, jeune samouraï c'est pour éviter que tu ne sombres dans la folie qui est aujourd'hui la mienne. Accomplis ton destin, suis ta voie, mais garde à l'esprit que la fuite est quelque fois la plus sage des décisions, la plus grande des intelligences...

– Que trouve-t-on sur les Territoires Obscurs ? demandez-vous enfin à quelqu'un qui en revient.

– Le mal... À l'état pur. Des longs gémissements, des cris, du sang, une vision de cauchemar constante.

– Me croyez-vous prêt, honorable Yoki ? ajoutez-vous hésitant.

– La réponse est en toi, je ne puis pas te la donner, tu en auras le cœur net une fois devant ton destin.

Yoki grimpe quelques branches – son agilité dans les arbres malgré son âge vous sidère – et redescend avec une petite bourse en cuir.

– J'espérais un jour les offrir à mon successeur, celui qui partirait à nouveau défendre la paix, celui qui aurait le courage de venir me trouver.

Il ouvre la bourse et vous tend deux objets que vous reconnaissez aussitôt : des shurikens. Un losange percé en son centre, et décoré d'une fleur de cerisier.

– Ils sont vieux mais tranchants comme le meilleur des katanas, je te les offre. Autre chose aussi, si tu ne devais parler qu'à une seule personne dans le village de 'Mo, rencontre Sakeshi, il a 103 ans, n'a plus tout son esprit mais il est de bon conseil contre les Forces Obscures. Il a combattu à mes côtés il y quatre vingt deux ans...

– Merci, répondez-vous timidement, à la fois honoré et gêné par ce cadeau (*notez les deux shurikens de Yoki (un objet, 3 Points de dégâts) sur votre parchemin, et 103 ans : âge de Sakeshi*).

Vous prenez congé de cet étrange et singulier personnage et retrouvez le chemin menant au temple, [rendez-vous au 215](#).

163

Vous laissez là le cadavre difforme et visqueux de la pieuvre des marais. Vous quittez rapidement cette zone dangereuse et vous débouchez dans une clairière envahie de fougères. Les arbres malgré leur hauteur démesurée, laissent passer quelques rayons de soleil, un bien être psychologique dans cette tourbière lugubre et éreintante ; vous récupérez 2 points de Ki.

Votre pied heurte quelque chose au milieu des multiples espèces végétales. Du bout de l'arme vous écartez les feuilles dentelées des fougères et vous constatez qu'un corps gît à vos pieds. Un samouraï en étude au dojo Heihashi à en juger par les restes du kimono noir ; à ses côtés pour apercevez quelques shurikens rouillés, vous pouvez les emporter si vous le souhaitez (*notez shurikens rouillés dans votre équipement, chacun inflige 1 point de dégâts*).

La nuit commence à emplir de sombres formes le marais Heihashi et il vous faut dormir ici ; continuer votre progression de nuit serait trop risqué.

Si vous voulez dormir sur un lit de mousse près du ruisseau qui coule un peu plus loin, [rendez-vous au 172](#), si vous préférez vous réfugier dans un arbre quitte à y être mal installé, [rendez-vous au 99](#).

164

Vous empruntez le sentier de droite et vous passez sans frémir devant cette idole. Ce n'est pas une vulgaire statue de pierre qui va vous barrer la route !

De larges fougères bordent le chemin embrumé, quelques branches de sapins viennent vous griffer le visage comme autant de mains spectrales surgissant de l'épais manteau de coton.

Une voix résonne soudain dans le sous-bois. Une voix rauque, envahissante, flottante. Il vous semble voir bouger quelques mètres plus loin, derrière un tronc de saule, un mouvement bref, furtif mais semblant cacher une créature assez imposante. Et cette voix qui amplifie, des mots incompréhensibles, une langue inconnue...

Des bruissements de feuilles sur votre droite, puis sur votre gauche. Là-bas, une branche qui rompt. Un cri d'oiseau lugubre. Un murmure qui susurre :

— Keiiiiiirooo...

Vous empoignez une de vos armes et vous vous figez sur le chemin. Un soldat aux prises avec la brume. Mais rien ne vient vous attaquer, rien ne vient griffer ou mordre vos chairs. Juste ce souffle frais qui pousse la brume autour de vous, cette brume persistante qui semble pénétrer votre corps et votre âme...

Vous avancez malgré tout sur le sentier, lorsque soudain, les branches des arbres s'agitent avec violence comme animées par un vent mauvais. Vous taillez, cassez et repoussez toutes les attaques des arbres, mais certaines branches vous entaillent les avant-bras et le visage. Vous perdez 3 Points de Vie. Les branches s'arrêtent aussi brusquement qu'elles se sont animées. Le calme revient dans le Marais. Une nouvelle bifurcation s'offre à vous : deux chemins identiques, pierreux, bordés de fougères et d'arbres aux longues branches.

Le sentier de droite [vous conduira au 207](#), celui de gauche [vous guidera mène au 232](#).

165

Une tête casquée vole entre les cordes de pluie avant de retomber dans la boue avec un bruit mat. Des cris brefs et répétés témoignent de la maîtrise du combat de part et d'autre. Les pointes des yaris s'entrechoquent avec les lames des katanas et de nombreuses gerbes de sang dépassent des hautes herbes. En quelques minutes, seule la pluie se fait entendre dans la plaine.

Sur le qui-vive, vous vous redressez en pensant que le combat a été livré jusqu'à la mort des deux côtés. Un katana fend les herbes et vient s'arrêter tout près de votre gorge.

— Qui es-tu ? lance une voix dans votre dos.

Lentement vous éloignez vos mains de votre ceinture et vous répondez, surpris de ne pas avoir entendu cet ennemi :

— Je suis un samouraï de Tsuba, trop confiant pour oublier d'avoir des yeux dans le dos...

La lame du katana s'écarte de votre cou et l'homme dans votre dos passe devant vous.

— Je m'appelle Fusahira, voici mes compagnons Dai, Fujikita et Taya. Trois autres soldats sortent d'entre les herbes.

— Vous êtes les cavaliers. Qui sont donc les sept hommes morts dans la boue ? reprenez-vous avec méfiance.

— Samouraï de Tsuba, bien des choses t'échappent encore... Ils sont ce que nous avons été, des soldats du Temple Maudit d'Akka.

Nous avons déserté, trahi Kankoji et ils ont été envoyés pour nous punir.

— Vous avez été au service des Forces Obscures ? demandez-vous en préparant une riposte si la discussion tourne mal.

— Oui, «été». Nous sommes aujourd'hui des *rônins*, sans foi, ni loi, nous offrons nos services aux populations pour les débarrasser d'un tigre qui décime un troupeau, pour retrouver un enfant qui s'égare dans les collines. Nous sommes des mercenaires.

— Retrouvez donc la foi en la cause juste qui est l'harmonie et la paix, et un jour prochain nous combattrons côte à côte contre vos anciens maîtres. Votre honneur de *ronin* peut être sauvé par les actions que vous accomplirez. Merci de m'avoir épargné.

Les quatre soldats ne répliquent pas et disparaissent entre les herbes. *Vous perdez un point d'Honneur* pour votre lâcheté et votre imprudence.

Vous reprenez votre route vers les trois villages, [rendez-vous au 127](#).

166

Vous suivez le sentier qui serpente entre de gros chênes à l'écorce blanche et vous atteignez bientôt une partie plus plate et plus large. Vous suivez ce chemin depuis un bon moment lorsque vous êtes attiré par un bruit non loin de vous. Vous vous abaissez et avancez, caché par les arbres, vers le lieu d'où provient le bruit. Quelle n'est pas votre surprise en découvrant un gros panda, cassant ça et là des bambous qu'il mâche avec appétit !

Vous vous détendez sachant que cette espèce d'ours, bien que musclée et imposante, est craintive et peu dangereuse. Vous êtes sur le point de vous découvrir pour reprendre votre route lorsque vous apercevez un homme quelques mètres derrière l'animal. Un homme assez grand, longs cheveux noirs, vêtu d'une grande toge beige coiffé d'un *suge-kasa* brun – de l'osier semble-t-il.

Il siffle tranquillement et suit le panda. Il stoppe derrière l'animal, qui s'est arrêté pour se délecter des jeunes pousses de bambous qu'il vient d'arracher et s'assoit en tailleur non loin de la bête.

Si vous voulez vous montrer et aller à la rencontre de cet homme, [rendez-vous au 107](#). Si vous préférez ne pas attendre ici que ces deux compagnons reprennent leur route, vous devrez emprunter un autre chemin qui part sur votre droite ; vous ne voulez pas trop traîner dans les bois : il vaudrait mieux que vous soyez sorti d'ici avant la nuit. [Rendez-vous dans ce cas au 86](#).

167

Vous suivez le sentier bordé d'un ruisseau paisible, plusieurs carpes agiles sautent hors de l'eau pour attraper mouches et autres insectes passant à portée ; vous avancez rapidement dans ce sous-bois agréable accompagné par le chant mélodieux des *kiki-jibari*, ces sortes de gros lézards rouges chantant comme des rossignols. Votre progression est fluide et rien ne vient perturber votre avancée vers les Deux Pics. Au bout d'un moment, le sentier s'estompe complètement et vous ne devez vous fier qu'à votre instinct, vous poursuivez néanmoins dans la direction choisie et vous pénétrez dans un sous-bois changeant radicalement des cèdres qui vous accompagnaient jusqu'à présent : des arbres marbrés composent ce coin de l'île. Ce sont de grands arbres à l'écorce lisse et dure comme de la pierre, très haut et possédant une structure s'étalant telle une ombrelle, [rendez-vous au 102](#).

168

Vous restez immobile devant la fontaine centrale, en admirant l'eau s'écouler le long des muscles de bronze de l'*okura*. Des bruits de pas approchent de toutes parts dans votre dos et vous êtes bientôt encerclé par neuf hommes.

Sans lever les yeux de la course apaisante de l'eau, vous adressez la parole à tout le groupe :

— Habitants de 'Mo, je ne suis pas là en ennemi...

Vous entendez l'un des hommes chuchoter :

— Comment sait-il qui nous sommes ?

— Neuf hommes des rangs de Kankoji m'auraient déjà percé de leurs flèches maudites... Vous vous retournez lentement pour faire face aux hommes.

Neuf hommes vêtus de noir, *suge-kaza* enduits de boue, tenant faux, piques, *naginata* et *yaris* se tiennent comme un seul homme, sur un même rang.

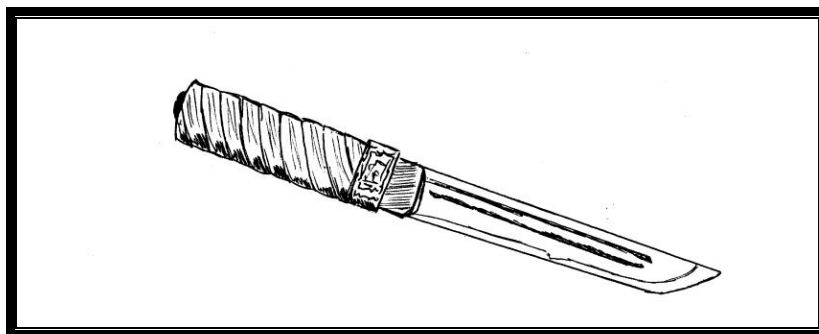
— Qui es-tu ? demande l'un d'entre eux. Le bonhomme est épais, grand et ses larges mains témoignent de la force colossale qu'il doit posséder.

— Je viens voir Mokuke. Je suis un samouraï du temple gardien de Tsuba.

— Mokuke ? Mmmh... reprend un autre homme.

Les hommes se regardent sans échanger la moindre parole.

— Je suis là, samouraï de Tsuba ! Une voix s'élève sur la place centrale, une voix venant de partout et nulle part à la fois. [Rendez-vous au 9.](#)



169

L'oiseau vole au dessus de vous et pousse des cris brefs et stridents. Jugari se cale au fond de la banquette de bois et se prépare à quelque chose de mauvais, il ne le dit pas mais son visage exprime une terreur sans nom.

Vous pouvez continuer à bord de la charrette à travers les hautes herbes de la plaine, [rendez-vous au 62](#), si vous préférez continuer à pied malgré l'état de Jugari, [rendez-vous au 100](#).

170

En un geste précis et rapide vous saisissez le bras de celui qui voulait dérober la bourse pendue à votre ceinture. Vous parvenez à coucher le voleur au sol et celui-ci ne peut s'empêcher de crier lorsque vous tordez son poignet pour lui faire lâcher prise.

La voix est très aigüe pour un homme ; lorsque d'un revers de main vous ôtez la capuche, vous voyez apparaître le visage d'une femme, très jolie.

— Qui es-tu voleuse ? demandez-vous sèchement.

— Personne... l'ombre de Tsuki, répond-elle.

— Tu vas devoir t'expliquer. Pourquoi moi ? et pourquoi ici ?

— Je suis une voleuse, je frappe où je veux et qui je veux.

— Je suis un samouraï, je défends les Territoires Libres. Tu sers Kankoji ?

— Non.

— Je peux t'ôter la vie en un éclair, répond-moi ! Pourquoi m'avoir attaqué ?

— J'ai vu l'occasion de gagner quelques kyans... c'est tout. Dis-moi samouraï, que fais-tu à Tsuki ?

— Cela ne te regarde en rien, voleuse.

— Je m'appelle Kazuni. Je demande cela car je n'ai jamais vu de samouraï de Tsuba dans les environs et tu pourrais avoir besoins de conseils... La région n'est pas sûre en ce moment...

Si vous voulez parler de votre mission à Kazuni, [rendez-vous au 71](#), si vous ne voulez rien lui dévoiler, [rendez-vous au 173](#).

171

— Je ne comprends pas votre entêtement vieux bouc, dites-vous plein de colère.

— Je n'ai pas à te faire de cadeau, la vie ne m'en a pas fait...

— Et c'est de cette façon que vous comptez retrouver un soupçon d'honneur, en entravant un défenseur d'Ojikinawa, auriez-vous perdu la foi à ce point ??

Osuke ne répond pas et indique une direction dans votre dos. Il se remet à jouer de la flûte et ferme les yeux. Vous ne comprenez pas son geste mais vous faites demi-tour et reprenez le chemin en sens inverse, en ajoutant :

— Tu aurais quelques années de moins je t'aurais défié. Je ne vais quand même pas me battre avec un vieux bouc ! Impassible, Osuke ne répond pas.

Après plusieurs heures de marche, vous finissez par retrouver un chemin qui débouche sur la route principale, [rendez-vous au 263](#).

172

Vous façonnez une sorte de nid avec des touffes de mousses et vous fabriquez un barrière rudimentaire avec des branches épineuses que vous disposez en cercles concentriques de plus en plus grands autour de votre couche. Un prédateur nocturne sera contraint de franchir cet obstacle douloureux et vous serez prévenu.

Vous vous enfoncez confortablement dans votre nid douillet et la main serrée sur votre arme, vous ne tardez pas à fermer les yeux.

Une brûlure vous tire avec violence de votre sommeil. Puis deux autres, suivies de brûlures de plus en plus rapprochées. Vous sautez hors de votre abri et à la faible lueur d'une lune voilée vous apercevez une colonie de fourmis Nakinori traversant votre nid. Ces insectes ne sont pas ennemis de l'homme mais elles libèrent une sécrétion qui brûle les chairs. Vous plongez dans le ruisseau tout près pour apaiser vos brûlures, une fois le feu calmé, vous trouvez une branche assez grosse pour finir votre nuit, vous vous y installez et vous vous rendormez.

Vous êtes réveillé par les premiers rayons de lumière qui filtrent à travers les feuillages. Les stigmates de la nuit se font encore sentir au réveil et vous devez retirer 5 Points de Vie de votre total. Vous vous remettez en route promptement et parvenez au prix de quelques derniers efforts à vous extirper de ce dédale boueux et lugubre qu'est le marais Heihashi. Une route se dessine devant vous et file vers le sud-est, c'est la direction des trois villages. [Rendez-vous au 180](#).

173

— J'ai été formé pour rendre les régions sûres... Je n'ai pas besoin d'une voleuse de ton espèce. Hors de ma vue maintenant !

Kazuni ne répond pas et se contente de disparaître au détour d'une rue. Étrange jeune femme que cette voleuse, de quelle manière aurait-elle bien pu vous aider ? Vous ne le saurez probablement jamais mais la question vous trotte dans la tête durant quelques minutes.

De tous les marchands présents dans la rue Fumitsuji, vous repérez une échoppe qui propose de nombreux produits intéressants :

- du cochon séché (3 portions, +4Pv chacune, compte pour un seul objet) : **6 Kyans**
- fiole de kruji (+10Pv) : **3 Kyans**
- fruits secs (pour 4 utilisations, +3Pv par consommation, compte pour un seul objet) : **5 Kyans**
- du saké jaune (une dose, +12Pv, -1PA, -1PP) : **4 Kyans**
- du miel (4 doses, une dose peut panser une blessure grave ou redonner +2Pv) : **4 Kyans**
- Bandes de lin quantité suffisante pour panser deux blessures graves : **2 Kyans**

Vous pouvez acheter ce que vous voulez ou noter le numéro de ce paragraphe pour y revenir directement plus tard.

Vous devez à présent choisir une destination :

pour aller au monastère, empruntez la rue Ito (du monastère) et [rendez-vous au 158](#),

pour essayer de dénicher des armes supplémentaires, choisissez la rue Takeda (des armuriers) et [rendez-vous au 33](#).

si vous voulez parcourir la plus grosse artère qui part de la place, empruntez la rue Tsuki-Misa (centrale) et [rendez-vous au 98](#),

enfin si vous voulez explorer la ruelle sombre qui part à droite de la place centrale, c'est la rue Imura (du saule), [vous devrez vous rendre au 238](#).

Si vous ne voulez pas rester plus longtemps dans cette ville où même les femmes osent défier les samouraïs, vous pouvez désobéir à votre maître et ne pas vous préoccuper des habitants et des

moines de Tsuki pour rejoindre sans tarder le village de 'Mo ; si telle est votre décision, vous pouvez emprunter la route principale à la sortie de Tsuki, [rendez-vous au 263](#), ou passer par les collines, [rendez-vous au 42](#).

174

— Messieurs, intervenez-vous, cessez donc de geindre. Les Forces Obscures ne sont pas encore installées et ne s'installeront pas de la manière que vous pensez.

Les trois gardes reculent d'un pas à la vue de votre kimono rouge :

— Un samouraï de Tsuba ! déclame l'un d'eux, mon vieux père m'en a toujours parlé et je dois attendre d'avoir trente-huit printemps pour en voir un en face de moi ! Honoré samouraï ! Très honoré de votre présence.

Les autres hommes vous dévisagent et ne disent rien.

— C'est moi qui suis honoré de venir apporter mon aide aux braves âmes de l'archipel.

Si vous voulez poser des questions aux moines, [rendez-vous au 142](#), si vous préférez vous entretenir avec les gardes de Tsuki, [rendez-vous au 200](#).



175

— Brave homme saurais-tu me dire si des Obscurs ont été aperçus dans la région ?

— Des Obscurs ? Dans la région ?? Oui, et trop à mon goût...

Vous souriez intérieurement en pensant que ce vieil homme doit être comme beaucoup de gens ici, apeuré et énervé en même temps par les actions sournoises du seigneur Kankoji.

La pluie ne cesse pas et votre kimono dégouline de tout côtés, votre suge-kasa protège tant bien que mal votre visage mais cette pluie est bien décidée à inonder la région.

Le paysan se tourne vers vous et manifeste son désespoir :

— Il y a quelques semaines, je voyageais vers Shiakito, la charrette chargée de bambous provenant de Kitsu. Une belle journée, les coupes avaient été abondantes, tout se passait bien, et les kyans n'allaient pas tarder à rentrer dès mon arrivée à Shiakito. Je tombe alors sur ce groupe de moines-guérisseurs, blessés, couchés sur le bord de la route. Je m'arrête, demande ce qu'il leur est arrivé et l'un d'eux me répond qu'ils ont été attaqués par trois guerriers montant des tigres obscurs, ils pensaient que ces hommes appartenaient au temple maudit principal. Quelques heures plus tard, j'arrive à Shiakito et j'apprends par une foule effrayée que le seigneur de la ville, le tant aimé Akira Ikeda, vient d'être féroce ment assassiné par trois guerriers obscurs. Ce fut le début des histoires qui ensanglantent la région depuis quelques semaines.

Vous soupirez en pensant à la vague de terreur que le seigneur Kankoji est en train de répandre sur la région, il commence déjà son contrôle de la population par une peur diffuse instillée dans chaque esprit des habitants, une empreinte indélébile qui va tous les ronger comme un mauvais mal...

Le paysan ne tarde pas à approcher d'une route de forêt conduisant à Dorikashi, il vous salue, vous souhaite bonne chance et vous laisse seul, au bord de la route qui mène aux trois villages.

La charrette débordante de laine rouge détrempée s'éloigne doucement entre les épaisses cordes de pluie qui descendent sur la région depuis ce matin. [Rendez-vous au 213](#).

176

Vous avancez prudemment vers l'intérieur de la cabane, jusqu'à ce que l'obscurité vous enveloppe entièrement. Vous patientez quelques secondes pour habituer vos yeux à la nuit mais un bruit vous oblige à réagir au plus vite :

devant vous, quelque chose bouge et grogne, une sorte de grognement bref, saccadé suivi de quelques souffles rapides. Pour attendre et voir si le bruit va enfin montrer son visage, [rendez-vous au 126](#), si vous ne voulez pas courir de risque, reculez arme au poing jusqu'à l'extérieur de la cabane pour choisir une nouvelle destination.

Pour partir vers Tsuki [rendez-vous au 95](#), pour examiner la charrette si vous ne l'avez pas déjà fait, [rendez-vous au 243](#).

177

Si vous avez pénétré dans le bâtiment d'où s'échappaient les cris tout à l'heure, continuez à lire, sinon [rendez-vous immédiatement au 101](#).

Dans la cour, un moine avance vers vous et soupire :

— Seigneur de Tsuba, les Forces Obscures vont-elles nous épargner durant quelques temps ?

— Je n'en sais rien brave moine mais je peux te dire une chose : tant que les temples gardiens continueront d'exister, il y aura toujours un rempart entre Kankoji et Ojikinawa.

Le moine vous tend un objet enroulé dans un tissu doré :

— Tiens c'est un tanto forgé par nos frères armuriers. Nous te l'offrons de bon cœur si tu en as besoin.

Vous remerciez le moine d'un signe de tête ; vous pouvez prendre ce tanto forgé (+1 point de dégâts) si vous n'en possédez pas ou si vous voulez le changer.

Tsunekuni vous remercie longuement de votre venue à Tsuki et vous fait remarquer que le tube métallique contenu dans l'idole est gravé du nombre 181. Il vous explique que d'après la légende, ce serait le nombre d'ennemis que les trois maîtres du Kishorudo auraient tués le dernier jour de la guerre, avant la dissolution du clan (*notez ce nombre sur votre parchemin, il pourrait vous être utile plus tard...*). Le moine principal vous offre ensuite une petite bourse en cuir contenant du miel séché ; consommé tel quel il vous permet de récupérer 10 Points de Vie, réchauffé et appliqué il permet de soigner totalement une blessure grave (*toutes les cases noircies d'une partie du corps redeviennent vierges*).

Vous approchez des portes du monastère, le moine principal s'est arrêté quelques pas derrière vous, les portes s'ouvrent et vous quittez le monastère de Tsuki en tenant fermement le petit tube métallique, sagesse du clan Kishorudo, espoir de reformation de cet art martial...

Vous atteignez la sortie de Tsuki en quelques minutes, la pluie s'est calmée mais les nuages noirs menacent toujours autant la région. Les hautes portes de l'est se profilent bientôt devant vous, quelques gardes vous saluent et vous souhaitent bonne route. Un vieux moine encapuchonné s'approche de vous et vous chuchote :

— Samouraï, je ne te conseille pas les marais si tu pars vers l'est, d'étranges créatures y vivent et toutes ne sont pas amicales...

Vous regardez le moine sans dire un mot et celui-ci disparaît dans les ruelles de Tsuki. Avertissement amical ? Manœuvre habile pour vous tenir à distance des marais ? Le proche avenir vous dira le reste, vous sortez de Tsuki et vous devez prendre à présent une décision :

Pour suivre la route se dirigeant vers les collines au sud est d'ici, [rendez-vous sans tarder au 42](#),

pour suivre la route principale, conduisant directement aux trois villages, [rendez-vous au 263](#).

un paysan va jusqu'à Dorikashi avec sa charrette, il propose de vous emmener jusqu'au croisement des routes au sud est, si vous acceptez sa proposition, [rendez-vous au 79](#),

enfin si vous préférez demander la route la plus sûre aux trois gardes en poste devant les portes de la ville, [rendez-vous au 219](#).

178

Vous grimpez les mètres qui vous séparent de l'homme perché et vous restez à distance sur une branche voisine ; quelque chose vous frappe en premier lieu : les mains de l'homme sont décharnées, pourvues de griffes aux ongles noirs et l'osier est manipulé avec une telle dextérité que vos yeux ont du mal à suivre les mouvements accomplis. L'odeur aussi vous rebute, une odeur qui vous rappelle étrangement le jasmin, un parfum décalé du lieu dans lequel vous vous trouvez. La peau de l'homme est anormalement blanche est parcourue de minuscules veines bleues. Il porte une tige rouge et un large suge-kasa, ce chapeau conique et aplati porté par tant de paysans des Territoires Libres.

— Qu'y a-t-il ? Tu parais étonné ?

Vous n'osez répondre, mais vous avez peur de comprendre.

— Alors jeune samouraï, parle !

— Vous êtes Yoki...

— ... je vois que maître Murata sait toujours former de bon samouraïs... J'ai d'importantes révélations à te faire, c'est ma façon de saluer le courage dont tu as fait preuve en venant ici, jusqu'à moi...

Tu n'es pas allé sur le chemin que je t'ai indiqué tantôt et tu as bien fait, une créature vit là-bas, un Kokutsu.

Vous connaissez cet animal sans en avoir jamais rencontré, cette créature est un croisement naturel et ancestral entre un tigre et un chien de montagne, sorte de grand loup. Ce Kokutsu ne possède pas la robe typique du tigre ni le pelage du chien mais une épaisse fourrure grise aux poils à l'extrémité blanche. Il est d'une férocité légendaire.

— Cet animal je l'ai ramené des Territoires Obscurs, reprend Yoki, le jour où j'ai échoué dans la mission que m'avait confié le temple. La Force Obscure a réussi à souiller mon âme et je ne pourrais jamais plus revenir au temple, je me suis obligé cette malédiction pour avoir failli à mon but. Le jour où je rendrais ce Kokutsu docile, le jour où je m'approcherais de lui et je pourrais le toucher, c'est que mon esprit aura vaincu les Forces Obscures... en moi et en l'animal...

Approche et écoute-moi attentivement.

[Rendez-vous au 162.](#)

179

Vous constatez que les cavaliers qui approchent n'arborent aucun blason sur leurs armures, ni sur le caparaçon de leurs montures. Ils sont à quelques dizaines de mètres de vous lorsque vous remarquez du mouvement dans les herbes. Soudain vous voyez des casques et des yaris dépasser des herbes, dans les secondes suivantes, des flèches s'envolent en direction des cavaliers. Ceux-ci sautent au bas de leurs chevaux lorsqu'ils aperçoivent les hommes se découvrir dans les hautes herbes, les animaux reçoivent des flèches et des yaris sans aucune échappatoire. Deux chevaux hennissent et s'écroulent, dans un souffle plein de douleur. L'un des cavaliers reçoit une pointe de yari dans la cuisse, celle-ci traverse son muscle et vient se ficher dans la boue ; l'homme est littéralement cloué au sol. Les trois autres cavaliers foncent vers les hautes herbes, katana en main. Vous pouvez prendre part au combat du côté des cavaliers [en vous rendant au 123](#), ou bien aider les archers et autres hommes embusqués contre les cavaliers, [en vous rendant au 189](#).

Vous pouvez aussi observer la scène sans bouger de votre position ; [rendez-vous alors au 165](#).

180

La journée commence sous une pluie battante. Les nuages noirs menacent d'exploser à tout moment tant leur grondement est puissant ; la route vers les trois villages se dessine vaguement devant vous, l'épais rideau de pluie masquant le paysage environnant.

Au bout de quelques minutes de marche vous voyez se dessiner une masse sur la droite, non loin de la route dans un champ. Vous redoublez de prudence en approchant de cette silhouette immobile.

[Rendez-vous au 2.](#)

181

Vous montrez le tube métallique récupéré dans le ventre du tikki. Comprenant que l'idole d'Ojikinawa a été fracassée, Mokuke affiche un mine désemparée.

— Ils ont frappé au cœur de notre foi, au cœur de ce qui nous fait vivre. C'est Tsunekuni qui te l'a confié ?

— Oui, pour que vous jugiez par vous même du degré d'urgence pour la reformation du kishorudo.

— Tu a été valeureux, je sais que vous avez subi une attaque hier lorsque tu étais au monastère. Ton courage et ta détermination sont exemplaires. Je dois m'entretenir avec Koshin et Tokawa, dès ce soir. En attendant, va dans le village, à ton aise (*vous pouvez ajouter trois points à votre total d'Honneur*). [Rendez-vous au 245](#).

182

Vous approchez lentement du groupe d'hommes et vous entendez ce qu'ils disent :

— Ils ont été attaqués hier, sur la route conduisant à 'Mo, dit l'un des gardes.

— Oui, braves moines, et aucun d'eux n'a survécu, une vraie tuerie... ajoute un autre garde.

— Frères d'armes, reprend l'un des deux moines, Kankoji est en train d'achever l'œuvre qu'il a débuté il y a bien longtemps, les oracles sont formels, la Force Obscure va se répandre comme une coulée de lave dans tout l'Archipel...

Si vous souhaitez ignorer ces hommes qui palabrent sans rien faire, [rendez-vous au 49](#), si vous voulez vous mêler à leur discussion en vous présentant, [rendez-vous au 174](#).

183

Les cèdres vous enivrent de leurs essences et les nombreuses fleurs rouges et jaunes tapissant le sol paraissent vous guider à bonne allure et en confiance. Les Deux-Pics ne devraient plus être très loin maintenant et vous commencez à imaginer à quoi peut bien ressembler Yoki. Un cri d'oiseau vous sort de vos pensées : vous levez les yeux et vous apercevez trois gros corbeaux sur une branche qui vous scrutent de leurs petits yeux noirs. Vous ne prêtez pas attention à eux, mais ils renouvellent leur avertissement et commencent à s'agiter.

Aucune raison qu'ils vous attaquent, vous ne venez pas leurs voler quelque charogne, en revanche, ils pourraient se montrer agressifs s'ils avaient à défendre une nichée, et c'est visiblement le cas : les deux oiseaux décollent soudain et piquent vers vous toutes serres tendues. Une roulade sur le côté pour permet d'éviter leur griffure. Ils tournent à quelques mètres au-dessus de vous et fondent à nouveau vers votre tête, bec ouvert prêt à frapper, vous devez vous battre contre ces animaux :

Premier corbeau noir classe IV, Vie : 8**

Deuxième corbeau noir, classe IV, Vie : 8**

Troisième corbeau noir, classe IV, Vie : 8**

À noter que pour ces animaux les blessures graves du TCP que vous pourriez leur faire subir, deviennent des blessures mortelles et obtenir le chiffre 7 au TCP est l'équivalent du chiffre 8.

Une fois débarrassé de ces oiseaux, vous vous dirigez vers un sous-bois radicalement différent du précédent, un sous-bois composé d'arbres marbrés ; [rendez-vous au 102](#).

184

Vous ne réfléchissez plus à compter de cet instant, seuls vos réflexes comptent pour vous défaire de ces quatre individus. *Si vous maîtrisez l'art de l'Iaijutsu, [rendez-vous au 32](#)*. Si votre total actuel de Ki est supérieur à votre total actuel de Vie, [rendez-vous au 145](#). Si vous n'êtes dans aucun des deux cas précédents, vous allez devoir combattre :

Vous devez combattre !

Quatre soldats du Temple du Lotus Noir*, classe IV, Vie : 14

(Assaut d'initiative impossible)

Lorsqu'un premier soldat meurt, [rendez-vous au 255](#).

185

Vous lâchez la corde de l'arc. Un sifflement. Un bruit sec. Un gargouillis étranglé. Le sang qui coule sous les plis du col en toile du premier homme. L'homme porte les mains à sa gorge mais la pointe de votre flèche lui a sectionné la trachée et une partie de la jugulaire.

Un autre sifflement interrompt la mélodie envoûtante de la pluie. La pointe de la deuxième flèche vient faire exploser l'œil droit du deuxième homme. Il est projeté en arrière par la violence de l'impact.

Le chant hypnotique de l'eau reprend son cours. Vous approchez du premier paysan qui se vide comme une outre percée. Agonisant, l'homme cherche encore à griffer et mordre en poussant des râles abjects. Un regard insistant ne suffit pas à lui faire baisser les yeux. Vous vous agenouillez près de lui et chuchotez :

— Kankoji, je suis Keijiro... Aujourd'hui, dans un mois, un an, un siècle, tu tomberas. Tsuba te renverra dans les profondeurs de ton monde. Dans le temps qui m'est imparti, si je peux y arriver, j'aurais réussi ma vie...

Vous frappez du tranchant de la main sur la nuque de l'homme et vous l'achevez (*n'oubliez pas de rayer deux flèches de votre carquois*)

Vous laissez là les deux hommes en songeant à Kankoji et son insatiable soif de conquête lente et sournoise... [Rendez-vous au 254.](#)

186

Vous descendez à votre tour les quelques marches de pierre qui mènent aux portes ouest du temple. Vous arrivez dans la cour principale, au sol sablonneux, au milieu de laquelle trône une statue de jade représentant un samouraï ailé, vestige de la guerre de l'Archipel. Sakano se trouve un peu plus loin vers le cœur du temple et vous vous dirigez vers sa demeure lorsque vous voyez quinze jeunes hommes portant kimono et geta marcher dans votre direction ; ce sont des novices qui suivent l'enseignement d'O sensei Murata.

Le premier à venir à votre rencontre vous salue et vous demande :

— Puis-je vous poser une question ?

— Bien sûr, répondez-vous calmement.

— est-ce vrai ce que l'on dit sur les Forces Obscures ? Qu'elles peuvent non seulement tuer votre corps mais aussi tuer votre âme ?

— Ecoute jeune guerrier, les Forces Obscures veulent *surtout* tuer ton âme, c'est pour cette raison que tu dois sans cesse écouter ton maître et apprendre à protéger ton esprit de toute forme d'attaque. Passe des années sous Kiwa, tu comprendras ce que je veux t'expliquer...

Les jeunes disciples vous écoutent attentivement et l'un d'eux s'approche de vous avec un regard sombre :

— Et vous qu'est-ce que vous en savez ? Vous n'êtes jamais allé en Territoire Obscur, peut être que les Forces Obscures ne sont pas aussi terribles qu'on le prétend...

Vous regardez le novice avec un brin de compassion et vous lui répondez simplement :

— Je vais excuser ta naïveté par ton manque d'expérience. Si tu veux sortir du temple, demande simplement au maître, personne ne te retiens... Mais pour ta propre information, j'ai passé dix neuf ans ici, dans ce temple, j'ai suivi d'autres apprentissages dans les dojos sacrés des Territoires Libres pourtant aujourd'hui je crains toujours les Forces Obscures...

— Ah oui ?! Tout ça ?! Et bien je vous défie ! Ici même ! Cela fait sept ans que je vis, m'entraîne, dors et apprends dans ce temple, je veux voir autre chose.

Les quatorze autres novices reculent inquiets et gênés par tant d'arrogance de la part d'un de leur semblable. Vous apercevez O sensei au fond de la cour, regarder la scène avec attention.

Le novice se met en garde, à mains nues et vous lance :

— Je suis prêt !

Le jeune homme attaque deux fois au poing puis tente un coup de pied sauté ; sans même accélérer votre rythme cardiaque vous évitez sans mal ses coups répétés. Au bout de quelques secondes, il reprend son souffle. Amusé par sa jeunesse, vous vous mettez à genoux et lui faites signe d'approcher. Il prend ce geste comme une insulte et vous fonce dessus. Vous ramassez une pleine poignée de sable que vous lui jetez au visage juste avant son attaque ; aveuglé le jeune homme perd l'équilibre et chute à côté de vous. Vous posez votre main droite sur sa nuque et chuchotez simplement :

— Ma main est un sabre. Tu es mort...

Le jeune disciple parvient à murmurer, le souffle coupé :

— J'ai rien vu...venir... Ce n'est pas... possible... une telle vitesse...

Vous vous retournez vers le jeune disciple et vous lui chuchotez :

— Je t'ai aveuglé, en fourbe, c'est comme cela que les obscurs procèdent... Continue à apprendre et alors peut être que tu pourras survivre...

— Merci... Maître... entendez-vous de la bouche même de celui qui vient de vous attaquer.

Vous reprenez la direction de la demeure de Sakano lorsque O sensei vient à votre rencontre, un petit sourire en coin :

— Belle démonstration, Keijiro. Ce jeune homme va travailler jour et nuit pour imiter ton geste !...

Vous approchez de la demeure de Sakano. Il est dans son atelier en train de tremper les lames dans une substance inconnue à l'odeur forte. Il vous aperçoit à contre jour et vous invite à le rejoindre.

— Keiji, mon brave Keiji ! Je suis affairé à protéger tes lames contre le sang obscur de tes futurs ennemis ; cette résine évitera à l'acier de perdre son tranchant... Je t'ai préparé sur la demande d'O sensei, un katana et un tanto. J'ai gravé «courage» sur le katana et «honneur» sur le tanto.

Si tu as des questions pendant que je termine ça, n'hésite pas !

Pour ne pas perturber Sakano pendant son travail méticuleux, vous n'êtes autorisé à poser que deux questions :

Si vous voulez demander comment tuer les ennemis Obscurs que vous rencontrerez, [rendez vous au 216](#).

Si vous préférez poser des questions sur les armes dont vous disposez, [rendez vous au 19](#).

Enfin, pour obtenir des renseignements sur les Terres D'Ojikinawa, [rendez vous au 50](#).

187

La pluie continue son éternelle chanson et le clapotement de l'eau sur chaque chose vous entourant produit une symphonie des plus douces et des plus apaisantes. L'odeur de la terre mouillée est un pur régal pour l'esprit autant que pour le nez. Cette tranquillité aurait tout du parfait climat propice à la méditation si le paysan qui vous accompagne n'avait pas l'idée de se retourner brusquement et de vous planter son couteau dans l'avant bras droit (*notez blessure grave bras sur votre parchemin*), vous perdez immédiatement 5 Points de Vie à moins de *posséder la technique de l'Iaijutsu*, dans ce cas, le paysan vous rate.

Vous sautez à bas de la charrette dans un geste aussi vif que maîtrisé et vous vous préparez au combat, le paysan n'a plus du tout le même regard qu'auparavant, deux yeux flamboyants, la peau blafarde et striée de minuscules veinules bleues. Il grogne comme un chien hargneux et saute lui aussi dans une boue spongieuse.

Il vous observe et vous tourne autour, d'un geste vif, il tire un bambou dissimulé dans le chargement de laine, fait quelques moulinets avec ce dernier et se met en garde. Le combat peut éclater d'un moment à l'autre mais vous êtes dans votre élément : un combat sous la pluie, lorsque vos yeux ne sont plus les seuls guides disponibles, mais lorsque votre ouïe et votre odorat sont sollicités. Les combats sous la pluie, sous la neige ou par grand vent ont toujours été vos préférés lors des entraînements ; vous faites corps avec les éléments environnants et vous vous servez d'eux pour gagner en habileté.

Le paysan s'élançait soudain vers vous, l'écume aux lèvres :

***Paysan Obscur**, classe IV, vie : 20**

(Assaut d'initiative possible)

Vous débutez le combat par un combat Ki, reprenez ensuite le cours normal de l'affrontement.

Si vous parvenez à vous défaire de cet adversaire, vous pouvez abandonner votre katana au profit du bambou du paysan (*arme longue, +1 point de dégâts*), et poursuivre ensuite votre route en empruntant la charrette, [rendez-vous dans ce cas au 153](#), ou à pied, [rendez-vous au 213](#).

188

Si vous n'avez plus de flèches, vous pouvez en prendre au villageois tout près de vous, lui aussi armé d'un arc.

Vous pouvez tirer deux fois avant que les samourais ne soient trop proches, *si vous maîtrisez la technique de Kyujutsu*, vous pouvez tirer trois fois de plus. Chaque flèche victorieuse blesse votre adversaire en lui faisant perdre 3 points de vie. D'autres villageois armés d'arcs et de naginata se joignent à vous pour affronter la vague de samourais. Brusquement, vous voyez encore d'autres hommes se faufiler le long des bâtiments des côtés de la rue. Vous reconnaissez les longues tenues de lin des villageois, un homme est en tête, en armure de samourai. Une armure étincelante malgré la pluie et la nuit. Un long katana en main, l'homme se déplace comme un chat, souple, rapide et silencieux. Le samourai ôte la visière de son masque et vous reconnaissez Mokuke, il vous fait signe de patienter jusqu'à la dernière limite, vous obéissez comprenant sa stratégie.

Lorsque les samourais seront à distance de combat, affrontez celui que vous preniez pour cible :

***Samourai obscur**, Classe II, Vie : 18** (*moins les dégâts subis par vos flèches, assaut d'initiative possible*)

Lorsque votre ennemi sera au sol, [rendez-vous au 35.](#)

189

Vous rejoignez le groupe d'hommes rapidement en hurlant :

— Je suis avec vous, finissons-en !

Trois des sept hommes se retournent vers vous, en ricanant.

Vous comprenez – trop tard – qui sont ces hommes : le blason représentant un serpent dévorant sa queue n'a pas d'autre appartenance dans l'Archipel, ces hommes appartiennent au Temple Maudit d'Akka, un temple obscur à la solde de Kankoji.

Deux soldats d'Akka se dirigent vers vous, l'œil noir et l'arme au poing. À moins de maîtriser *la technique vent des forêts*, vous devrez retirer un point au résultat obtenu aux dés pour le TCP en raison de l'environnement jouant en votre défaveur.

Voici vos adversaires :

1er soldat d'Akka*, classe III, Vie : 20

2è soldat d'Akka*, classe IV, Vie : 15

(Assaut d'initiative possible)

Si vous parvenez à tuer vos deux ennemis, les cavaliers vous rejoignent et sans quitter leurs katanas, ils s'adressent à vous. [Rendez-vous au 253.](#)

190

La cabane se met à bouger. Pas dans son ensemble mais pierre après pierre, elle s'anime. Elle est *vivante*... De la porte d'entrée sort une créature répugnante, pire que celle aperçue dans votre flash quelques secondes auparavant : elle est grande, longiligne, couverte d'une sorte de résine gluante qui sent fort le soufre. Ses mains sont pourvues de griffes acérées, son crâne comporte des rangées de petites cornes et deux larges ailes sont dépliées dans son dos. La créature pousse un hurlement strident qui vous glace le sang. Vous essayez de sortir une arme mais vos membres sont paralysés par la peur. Vous essayez de contrôler votre esprit comme vous l'ont enseigné vos maîtres Heihashi et Subara mais votre force psychique est submergée par les pouvoirs de la créature, du lieu même... Vous essayez vainement de frapper la créature qui avance inexorablement vers vous, lentement, sûre d'elle. Vous aller à l'encontre même de ce que vos dix-neuf ans à Tsuba vous ont enseigné : toujours avancer vers l'ennemi, ne jamais reculer. Mais cette créature vous effraie, elle vous manipule, elle a malheureusement l'avantage psychique sur vous. Vous êtes tellement fixé sur vos coups inutiles que vous ne remarquez pas que vous approchez dangereusement du bord de la falaise qui délimite le plateau rocheux. Vous trébuchez sur un monticule de pierres et vous perdez l'équilibre : *faites un test d'Agilité.*

Si votre test est réussi vous perdez 3 Points de Vie mais la chute vous permet de reprendre vos esprits. En un éclair, vous trompez la vigilance de la créature et vous foncez vers le sentier conduisant au sous-bois, fait étrange la créature ne vous suit pas, créature réelle ou apparition de cauchemar, vous n'en savez rien mais vous vous empressez [de fuir au 129.](#)

Si votre test est un échec, vous ne parvenez pas à vous rétablir, vous partez en arrière et vous sentez le sol disparaître sous vos geta. La chute est rapide et vous vous fracassez les os contre les rochers, trente mètres plus bas. D'un autre côté, le sort que vous réservait la créature n'était guère mieux.

Votre aventure est terminée, votre mission en tant que samouraï est un échec, votre vie se termine dans les collines de la province de Tsuki...

191

— Je viens pourchasser les Forces Obscures qui décident d'y établir leur repaire. Depuis quelque temps, Kankoji envoie des forces à lui terroriser la région. Les temples gardiens existent dans le but d'éviter que les Forces Obscures ne prennent le contrôle total de l'archipel.

— Ah, bien, je vois... Mais pourquoi ne pas laisser les Obscurs tuer tout ceux qui ne méritent pas de vivre ?

— Je ne comprends pas ta réaction, brave homme, n'as-tu donc point connu l'archipel au temps de la paix établie. Juste après la dernière guerre, le pays entier était dans un climat d'harmonie et de paix, n'était-ce pas plus agréable à vivre que le climat actuel ?

— Non, je travaillais jeune, je travaille toujours maintenant, je veux vivre et profiter de la vie sans travailler, je veux m'enrichir et faire travailler les autres.

— Il ne tient qu'à toi de créer une coopérative paysanne, vieil homme, associe-toi avec d'autres, ainsi vos travaux seront plus rentables, enfin ce n'est pas moi homme de guerre qui vais t'apprendre l'économie ?!

— Je veux tuer tous ceux qui se dressent contre moi, rien ni personne ne pourra m'arrêter...

Le dernier mot prononcé par le vieil homme sonne bizarrement dans sa bouche, comme étouffé ou avalé. Le vieil homme commence sérieusement à s'agiter sur sa banquette et souffle comme un bœuf.

— Olà, grand père ! calme-toi, tu vas faire exploser ton cœur à t'énerver de la sorte !

Il ne répond pas et enfonce sa tête dans son col. Il souffle de plus en plus nerveusement et crache même à plusieurs reprises par dessus son épaule. La pluie recommence à tomber et seul le bruit de l'eau martelant la terre rompt le silence du convoi.

Si vous ne souhaitez pas prêter attention au comportement étrange du paysan, [rendez-vous au 187](#), en revanche quitte à entacher votre honneur, si vous décidez de porter discrètement la main à votre arme, [rendez-vous au 24](#).

192

Une odeur intenable de fauve stagne dans tout le commerce sombre et poussiéreux. Une fois vos yeux habitués à l'obscurité, vous voyez une silhouette avancer vers vous :

— Je suis Kusuriko ! Animaux rares et utiles !

Un frisson vous parcourt l'échine, le vieillard en face de vous est celui qui était assis sur le banc l'instant précédent, une telle rapidité vous paraît impossible.

— Alors samouraï, le vieux Kusu va te donner accès à ses perles rares, celles que je ne sors qu'à des guerriers des Temples Gardiens. Vois les animaux et écoute mes conseils. Le vieil homme tire un rideau qui dévoile des cages, des bocal, et deux immenses cellules aux barreaux d'acier dans lesquelles dorment deux animaux incroyables.

Bien, nous avons dans ce premier bocal quelques limaces d'Ojikinawa, une limace coûte **12 kyans**. Son pouvoir est simple : sa bave permet de recoudre complètement n'importe quelle blessure grave telle que bras, jambe ou poitrine entaillée par un vilain coup de katana (*cela a pour effet d'effacer toutes les cicatrices d'une partie blessée*) L'inconvénient est qu'une limace meurt une fois sa bave utilisée.

Dans le deuxième bocal, je te propose des scarabées blancs de l'île de Jodan, un seul coûte **15 kyans**. Tu manges cet insecte et tes points de vie remontent à leur total de départ, l'inconvénient est que le suc que contient le scarabée provoque des engourdissements passagers, si bien que tu ne pourras pas utiliser la Maîtrise de Combat pour ton prochain combat.

Dans le troisième et dernier bocal, j'ai quelques centaines de fourmis des Terres Sauvages : ces petites bestioles sont un fléau pour les peuples barbares. Elles sont rapides, mordent fort et ne lâchent pas prise. Si tu lances un pot contenant ces fourmis aux pieds d'un ennemi avant un combat, celui-ci sera tellement perturbé par les morsures que tu pourras ajouter un point au score obtenu pour le TCP, et ceci pour tout le combat. Un petit cartouche en terre cuite, contenant cent fourmis, coûte **12 kyans**.

Enfin, dans cette petite cage tu peux voir un Seikoshiro, c'est un petit rat dont la queue est enduite naturellement d'une sécrétion qui s'enflamme sur n'importe quelle surface, lorsque ce rongeur se sent agressé, il abaisse sa queue et la frotte sur le sol, il en résulte une production de flammes qui s'enchaînent au passage rapide du rongeur autour de son ennemi. Inutile de te dire que lancer ce rongeur devant un adversaire provoque une fuite immédiate de celui-ci s'il ne veut pas s'embraser des pieds à la tête. Ce rat coûte **17 kyans**.

— Et les deux animaux «plus gros» ? demandez-vous en désignant les cellules aux épais barreaux.

— Un tigre dompté, pour 500 kyans et un okura de combat pour 750. Je ne les vends pas encore, pas prêts...

Voilà samouraï, fais ton choix et bon voyage.

Achetez ou non ses animaux (*objets spéciaux*), puis quittez l'échoppe vers une nouvelle destination :

pour aller directement au monastère, empruntez la rue Ito (du monastère) et [rendez-vous au 158](#),
pour essayer de récolter quelque objet utile, visitez la rue Fumitsuji (des marchands) et [rendez-vous au 212](#),
si vous voulez explorer la plus grosse artère de Tsuki, empruntez la rue Tsuki-Misa (centrale) et [rendez-vous au 98](#),
enfin vous pouvez aussi visiter la rue des armuriers : [rendez-vous au 33](#).

193

Vous approchez des silhouettes en vous dissimulant de tronc en tronc ; arrivé à quelques mètres des hommes, vous avez tout loisir d'examiner attentivement les inconnus devant vous : ce sont des cueilleurs pourvus de longues robes noires à large capuche, le costume traditionnel de moines. Mais ceux-là sont à des lieues de tout temple ou tout monument dédié à Ojikinawa. Qui sont-ils ? Vous restez là observant leurs faits et gestes lorsque l'un des trois moines parle à haute voix tout en poursuivant la cueillette des baies rouges abondant dans ce marais :

— Quelqu'un nous surveille...

Immédiatement vous pensez que les moines vous ont repérés. Vous vous abaissez davantage, la main prête à sortir une arme.

— Inutile de te cacher inconnu, nous avons senti tous les trois ta présence...

Vous vous montrez alors tandis que les trois moines se retournent lentement vers vous. L'un d'eux fait tomber sa capuche en arrière et celle-ci découvre le magnifique visage d'une femme.

— Je suis Aïho, je vis ici. Qui es-tu étranger ?

La ton aussi direct qu'amical de la part de cette femme vous surprend, mais vous consentez tout de même à répondre :

— Je suis un samouraï de Tsuba, en mission sur les Territoires Libres.

Les deux autres moines ôtent à leur tour les capuches qui dissimulent leurs visages et vous constatez avec stupeur que deux autres femmes sont cachées sous les robes de moines.

— Voici Hatsue et Miya, intervient Aïho. Mes deux sœurs.

— Nous vivons ici depuis quelques années, reprend Hasue, notre hutte dans les arbres n'est pas très loin, ici nous sommes cachées du reste du monde et peu de créatures obscures s'aventurent dans ce labyrinthe boueux...

— Je dois me rendre aux trois villages, au sud-est d'ici, connaissiez-vous le chemin le plus co...

Hatsue pose ses doigts sur votre bouche pour vous empêcher de parler. Elle fait signe à ses sœurs de vérifier les environs. Elle vous chuchote :

— Peu de créatures obscures vivent ici, mais un tigre a élu domicile dans le coin et il nous traque inlassablement, c'est une bête énorme.

Tandis qu'Aïho vérifie les buissons derrière elle, Miya revient à pas feutrés vers vous.

— Il est là, il rôde, je l'ai aperçu près du bassin noir...

Si vous voulez aider les femmes à se débarrasser de la menace que représente ce tigre, [rendez-vous au 64](#), si vous pensez que cette traque va être une perte de temps, vous pouvez purement et simplement fausser compagnie aux trois sœurs et vous [rendre au 81](#).

194

Vous passez devant l'homme sans prêter attention à son regard fou. Il abat son katana vers vous avec une violence incroyable. Trop lent pour vous, il ne vous effleure même pas, vous vous mettez en garde et tentez de raisonner cet homme :

— Je ne suis pas là pour toi, ne commet pas d'imprudences. Je n'aurais aucune pitié à te tailler en pièces si tu m'y contrains.

— Pitié ? Elles n'en ont pas de la pitié les voix... Il bondit sur vous tel un félin. Le combat est inévitable.

***Samouraï fou**, classe II, Vie : 18**

(Assaut d'initiative impossible)

Si vous parvenez à tuer votre adversaire, vous ne pouvez vous résoudre à la mort d'un disciple du dojo Heihashi : *vous perdez un point d'Honneur.*

Vous pouvez poursuivre votre route par un chemin s'enfonçant sous de hauts cèdres, sur votre droite, [en vous rendant au 113](#), ou emprunter un sentier délimité par de la mousse qui file vers la gauche [en vous rendant au 207](#).

195

Vous tentez de suivre le sentier mais il s'efface progressivement pour disparaître totalement au bout de quelques mètres. La mousse recouvre désormais le sol et vous ne devez vous fier à votre seul et unique sens de l'orientation. La brume ne se dissipe pas et votre progression demande une grande concentration : vous ne voudriez pas faire une mauvaise rencontre ici, le combat serait certes poétique mais aussi très dangereux...

Vous atteignez un autre croisement qui propose deux nouvelles voies, l'une part discrètement sur la droite, l'autre continue droit devant vous. Pour continuer tout droit, [rendez-vous au 76](#), pour tourner et suivre le chemin qui part à droite, [rendez-vous au 8](#).

196

— Repose-toi le moine, je dois repartir car ma mission n'attend pas. Poursuis ton œuvre de copiste et reste fidèle à Ojikinawa, et apprend à te servir d'un katana, cela pourra t'éviter ce genre de problème...

Jugari ne répond pas et laisse le crépitement de la pluie parler pour lui. Vous quittez la clairière aux bambous sans vous retourner (*cette attitude peu serviable pour coûte tout de même un retrait de 2PH*).

[Rendez-vous au 70.](#)

197

Vous vous dirigez vers les mannequins de bambou qui restent impassibles à votre approche comme des ennemis trop sûr d'eux. Un bokken (sabre de bois) est posé contre un tronc de cerisier, vous ôtez vos geta et vous vous emparez de l'arme, si souvent portée depuis votre admission à Tsuba. Vous enclenchez le mécanisme à poulies des mannequins et vous vous préparez à affronter leurs coups sournois.

Le principe du mannequin de bambou repose sur un système d'aller-retour de ce dernier autour de son axe central – sa colonne vertébrale pour ainsi dire – créé par un simple mécanisme de poids-contrepois de jarres reliées à des poulies. Les jarres se vident et se remplissent alternativement dans des bassins irrigués par un ruisseau, le mouvement ainsi créé induit des attaques poings-pieds du mannequin assez rapides et violentes ; l'art de cet entraînement réside dans votre concentration : les attaques surgissent de tous côtés et à des vitesses différentes ; dans la cour où vous trouvez vous faites face à cinq mannequins tous reliés à des jarres de différentes tailles et actionnées par des cordes de différentes longueurs, ce qui fait de cet entraînement un excellent exercice pour vos réflexes.

Lancez deux dés, si vous obtenez :

2 : vous ne parez que deux attaques sur 10, vous perdez 3 Points de Vie

3 : vous ne parez que 5 attaques sur 10, vous perdez 2 Points de Vie

4 : vous ne parez que 8 attaques sur 10, vous perdez 1 Points de Vie

5 : vous parez toutes les attaques

6 : vous parez toutes les attaques et désarmez un mannequin

7 : vous parez toutes les attaques et désarmez deux mannequins

8 : vous parez toutes les attaques et désarmez trois mannequins,

9 : vous parez toutes les attaques et désarmez quatre mannequins, vous pourrez ajouter un point à votre total de Maîtrise de combat le temps de votre prochain combat

10 : vous parez toutes les attaques et désarmez les cinq mannequins, vous pourrez ajouter un point à votre total de Maîtrise de combat le temps de votre prochain combat ; vous augmentez immédiatement de deux point votre total de points de vie

11 ou 12 : vous parez toutes les attaques, désarmez tous les mannequins et brisez trois «bras» ; vous pourrez ajouter un point à votre total de Maîtrise de combat le temps de votre prochain com-

bat ; vous augmentez immédiatement de deux points votre total de points de vie et deux points sont ajoutés à votre total de Ki (*même si exceptionnellement vous dépassez votre total de départ*).

Votre entraînement achevé, vous reposez le bokken et quittez la cour, [rendez-vous au 215](#).

198

La demeure d'Hanako n'est pas bien loin de la fontaine. Une petite porte ornée d'un rideau de fins bambous qui cliquètent au gré du vent. Vous tapez contre le bois et attendez qu'on vienne ouvrir. Une femme dans le milieu de l'âge se présente dans l'ouverture. Longs cheveux noirs tombant sur ses hanches, kimono rouge d'aspect lisse et brillant, un magnifique papillon brodé sur la poitrine. Un visage apaisant et très agréable.

— Bienvenue, samouraï, je suis Hanako.

— Merci de m'accueillir dans ton humble demeure, femme.

Hanako vous fait entrer et une odeur de végétal brûlé vous emplit immédiatement les narines. De l'herbe aromatique qui plonge la pièce dans un climat mystique. Deux lanternes à huile sont allumées dans deux coins opposés et baignent l'endroit dans une lumière presque surnaturelle.

— Approche samouraï, je vais panser tes blessures et redonner de l'énergie à ton corps.

Hanako vous fait agenouiller au centre de la pièce et entame une incantation tout en tenant un bol emplit d'herbes incandescentes. Elle souffle la fumée vers vous à l'aide feuilles de bambous liées en éventail. En quelques minutes, votre tête commence à tourner et vous êtes pris de vertiges assez violents.

— Que me fais-tu femme ? Tu es une sorcière à la solde de Kankoji ??

Mais le temps de finir vos mots, vous tombez sur le tapis d'Hanako.

Le réveil à lieu un peu plus tard, vous êtes assis contre le mur et Hanako est en face de vous, en train de sourire tout en vous regardant.

— Qu'est-ce qui te fais sourire, femme ?

— Ton corps samouraï. Un si jeune corps, déjà meurtri par les sévices des temples gardiens...

— Que m'as tu fait, Hanako, réponds ou je te coupe en deux.

— J'ai piqué ton corps avec des aiguilles venimeuses de Waishiki. Ton système nerveux a été obligé de réagir et il a produit de nombreuses substances curatives. J'ai accéléré le travail. En une heure, j'ai accompli le travail d'une semaine...

— Et c'est tout ? demandez-vous peu rassuré.

— Presque, oui. J'ai aussi joué avec toi, et ce dont la nature t'a pourvu, mais là c'est uniquement pour mon plaisir personnel...

À la fois gêné et flatté, vous ne répondez-pas. Vous vous relevez et effectivement vous vous sentez un autre homme.

Votre total de vie est remonté à son total de départ et si vous aviez des blessures graves, elles sont toutes amoindries d'un état (*une case noire sur le parchemin*). Vos points de Ki augmentent de 10 points, sans toutefois dépasser *le total de départ*.

Vous souriez finalement et esquissez un salut martial en sortant de la demeure d'Hanako. elle vous raccompagne, sourit et lance avant de refermer la porte :

— Si d'aventure, tu veux passer me voir, même si tu n'es pas blessé, je saurais m'occuper de toi, jeune samouraï...

Si vous avez entendu parler de Sakeshi, vous devez connaître son âge. Si tel est le cas, **rendez-vous au paragraphe correspondant**. Le cas échéant, [rendez-vous au 235](#), pour patienter jusqu'à la réunion de ce soir.

199

Cela fait quelques heures que vous dormez lorsque des bruits suspects vous sortent du sommeil. Vous empoignez vos armes et vous essayez de discerner ce qui dans l'ombre rôde autour de vous. Le ciel étant très nuageux, la lune ne vous aide guère et vous devez vous fier à votre ouïe : d'après le souffle court, les intervalles entre les bruits de pas – succions dans la boue û et l'odeur caractéristique, un kokutsu cherche à se nourrir. Cet animal est un croisement naturel et ancestral entre un tigre et un chien de montagne, sorte de grand loup. Ce Kokustu ne possède pas la robe typique du tigre ni le pelage du chien mais une épaisse fourrure grise aux poils à l'extrémité blanche. Il est

d'une férocité légendaire. Il renifle par à-coups brefs et répétés et il s'avère que s'il vous trouve, il cherchera à vous dévorer. Vous pouvez tenir une arme en main et vous tenir prêt à son attaque en [vous rendant au 234](#), ou vous pouvez ne pas prêter attention à l'animal et vous recoucher entre les buissons, [rendez-vous pour cela au 68](#).

200

— Messieurs, vous qui êtes des hommes de guerre, ne me dites pas que quelques créatures de la nuit vous effraient à ce point ?! demandez-vous avec un brin de moquerie.

— Oui samouraï, au risque de vous décevoir, nous avons peur...

— Seraient-elles dangereuses à ce point ? reprenez-vous d'un ton sérieux.

— Samouraï, les créatures qui nous attaquent, nous autres moines ainsi que les habitants de Tsuki, sont des créatures que nous n'avions jamais vues auparavant. Kankoji nous a envoyé des animaux Obscurs par le passé, je ne compte plus les tigres obscurs et les kokutsus que nous avons tués, mais là il s'agit d'autre chose : les créatures sont rapides, furtives, elles se déplacent comme des ninjas, ces maudits soldats de l'ombre...

— Bien gardes, je vais tâcher de libérer Tsuki de cette emprise obscure...

Vous devez désormais choisir une nouvelle destination :

pour aller directement au monastère, empruntez la rue Ito (du monastère) et [rendez-vous au 158](#),

pour essayer de dénicher des armes supplémentaires, choisissez la rue Takeda (des armuriers) et [rendez-vous au 33](#),

pour essayer de récolter quelque objet utile, visitez la rue Fumitsuji (des marchands) et [rendez-vous au 212](#),

si vous voulez explorer la ruelle sombre qui part sur votre gauche, c'est la rue Imura (du saule), [vous devrez vous rendre au 238](#).

201

Vous vous dissimulez en un instant derrière la fontaine. Les silhouettes se dévoilent enfin : neuf hommes vêtus de noir, suge-kaza enduits de boue, tenant faux, arcs, naginata et yaris se répandent et s'alignent comme un seul homme, sur un même rang, à quelques mètres du bassin.

Vous ne les voyez pas mais entendez leurs pas. Soudain, plusieurs claquements quasi simultanés résonnent dans le silence lugubre de cette fin de journée. Quelques secondes plus tard, une volée de flèches s'abat sur vous. Les pierres éclatent à côté de votre tête, certaines pointes viennent se fichent dans la boue fraîche devant vous. Certaines, plus maîtrisées vous blessent. Vous devez lancer un dé : le nombre obtenu indique combien de flèches vous ont atteint ; chaque flèche vous ôte 2 Points de Vie. Vous criez clairement à l'attention des hommes de 'Mo :

— Arrêtez ! Je ne suis pas un envoyé de Kankoji, je suis un samouraï de Tsuba !

L'un des hommes reprend :

— Alors sors de ton abri et présente toi comme un homme, samouraï !

Vous vous redressez lentement. Les hommes archers vous tiennent en joue, les cordes tendues prêtes à projeter des flèches meurtrières.

— Calmez-vous... Je ne suis pas là en ennemi, au contraire, dites-vous à voix basse. Je dois parler à Mokuke votre chef.

Un homme armé d'une naginata avance vers vous et demande, le regard noir :

— Tu n'es pas ennemi mais tu te terres comme un ver à notre approche ?

Une voix s'élève à l'arrière des hommes en rang :

— Je suis là, samouraï de Tsuba ! Cette voix résonne de partout et nulle part à la fois. [Rendez-vous au 9](#).

202

— Messieurs je ne voudrais pas vous manquer de respect mais ma laine se charge d'eau et il me tarde d'arriver à 'Mo. Si vous pouviez me laisser reprendre ma route...

Les hommes se regardent, sourient et talonnent leurs montures ; ils s'éloignent en soulevant des mottes de boue et des gerbes d'eau.

Vous avez évité un combat difficile et vous pouvez continuer votre chemin.

Une douce lumière crépusculaire commence à se diffuser sur la région, la fraîcheur de la saison des labours se fait sentir et vous pensez que la nuit ne sera pas agréable tant vous êtes trempé. Vous prenez le risque de faire un petit feu juste le temps de vous réchauffer ; avec la laine de kintaro sèche, trouvée au cœur du chargement, vous démarrez un brasier que vous alimentez durant environ une petite heure. Les flammes jaunes orangées réchauffent à la fois votre corps et votre âme. Vous repensez au Temple de Tsuba que vous avez quitté hier, à ses chambres confortables et apaisantes, aux chants mélodieux des rossignols qui encourageaient vos mouvements répétés maintes fois en forêt. La réalité est pourtant là, devant vos yeux, vous êtes seul sur un territoire autrefois en paix mais aujourd'hui rongé par un mal invisible, qui se propage comme une peste au sein de l'Archipel. Kankoji sait ce qu'il fait, il est méthodique et patient mais les temples gardiens attendent cette heure depuis bien longtemps. Vous allez relever un pays, une population, le cœur et l'âme des hommes qui entendent vivre libres et en paix...

Il est temps pour vous de dormir un peu, vous pouvez dormir loin de la charrette, caché dans des buissons d'acer en [vous rendant au 199](#), vous pouvez aussi choisir de dormir au cœur de la laine de kintaro qui pourrait vous offrir un abri chaud pour la nuit, [rendez-vous pour cela au 260](#).

203

Vous prenez le witayo dans votre main et il se met à siffler joyeusement. Jiji, le panda intervient :
— Samouraï, ce petit oiseau pourrait te sauver la vie, garde-le précieusement toujours avec toi. Il peut chanter dans tes oreilles si tu le poses sur ton épaule.
— Je ne sais comment vous remercier. Je suis honoré du cadeau qui m'est fait.
— Ne nous remercie pas, reprend Shoda, tu vas sûrement risquer ta vie pour que nous puissions encore nous balader dans ces forêts et pour que Jiji puisse encore trouver du bambou à manger. C'est nous qui te remercions pour la noble tâche que tu vas accomplir.
Shoda et Jiji se remettent en route et disparaissent entre les gouttes de pluie, au bout du chemin. Vous êtes désormais accompagné par un allié d'un nouveau genre et il chante joyeusement malgré la pluie qui malmène son plumage. [Rendez-vous au 48](#).

204

La première flèche vient se planter dans le bras du premier homme, il hurle de terreur – et de douleur – tandis que la deuxième flèche vient traverser le suge-kasa du deuxième homme, trop haut apparemment, la flèche n'ayant fendu que l'osier (*vous rayez deux flèches de votre carquois*). Les deux hommes crient dans une langue inconnue et fondent sur vous en brandissant des faucilles rouillées, vous devez combattre au milieu des herbes hautes :

Premier paysan obscur*, classe IV, Vie : 15
Deuxième paysan obscur*, classe IV, Vie : 8 (blessé par votre flèche)

(Assaut d'initiative impossible)

Notez que si vous possédez la *technique «vent des forêts»*, vous bénéficiez d'un point de plus au résultat obtenu aux dés pour la consultation du TCP, les herbes hautes et la pluie vous aidant à vous dissimuler pour des attaques furtives.

Si vous triomphez de vos adversaires, vous laissez là les deux hommes en songeant à Kankoji et son insatiable soif de conquête lente et sournoise... [Rendez-vous au 254](#).

205

Vous vous éloignez rapidement des bambous en laissant là cette voix inconnue qui supplie. Quelque chose vient frapper votre honneur de samouraï mais votre psychologie reprend vite le dessus : vous avez une mission et rien ni personne n'est plus important que l'harmonie de l'Archipel. La route est monotone et vous avez tout le temps de penser à ce que pourra bien vous répondre Mokuke, chef du village vers lequel vous marchez. Acceptera-t-il de reformer le clan Kishorudo ? Sera-t-il convaincu qu'Ojikinawa court un grand danger et que toutes les forces disponibles sont sollicitées ? Vous aurez la réponse dans quelques heures et votre cœur accélère lorsque vous effleurez l'idée d'une réponse négative de sa part.

Vous arpentez les chemins caillouteux et les routes boueuses durant une bonne partie de la journée sans aucune rencontre fâcheuse. Vous apercevez quelques cerfs à l'orée des bois, mais la pluie persistante qui s'abat sur la région dissuade quiconque de mettre un nez, un museau, un bec dehors... Quiconque sauf un samouraï de Tsuba. [Rendez-vous au 70.](#)

206

— Merci, samouraï.

L'homme qui vient de vous parler finit d'essuyer la lame ensanglantée de son katana sur la tunique du soldat d'Akka.

— Je m'appelle Fusahira, voici mes compagnons Dai, Taya, la seule femme du groupe. Fujikita est l'homme qui vient de mourir sous tes yeux. Et toi quel est ton nom ?

— Je suis un samouraï de Tsuba, mon nom t'importe peu. Pourquoi ces hommes voulaient votre mort ? demandez-vous d'un ton sec et l'esprit prêt à combattre à nouveau.

— Mmmhh... Et bien samouraï de Tsuba, même si nous avons été contre tes principes et ton idéologie à un moment de notre vie, aujourd'hui je me dois de te répondre. Tu viens de nous sauver la vie en un sens, et c'est une preuve d'honneur de ta part. Nous sommes des soldats.

— Des soldats ? reprenez-vous insatisfait de la réponse écourtée.

— Oui, reprend Taya. Nous appartenions autrefois au Temple Maudit d'Akka. Nous avons déserté lorsque Kankoji nous demanda de massacrer le village de Kiyotsuji, dans les Terres Sauvages. Sa folie meurtrière nous poussa à la trahison et nous avons massacré nos propres frères d'armes rendus aveugles par la Force Obscure. Ensuite nous avons erré de villages en villages, proposant nos services pour défendre les populations, pour retrouver des troupeaux égarés. Nous sommes des mercenaires, de vulgaires *rônins*... Les trois soldats baissent les yeux comme un seul homme, emplis par la honte.

— Keijiro. Je m'appelle Keijiro. Et je salue votre geste pour contrer la Force Obscure. Ne soyez pas honteux de ce que vous êtes ni même de ce que vous avez été. Votre honneur s'écrit au futur...

— Keijiro, reprend Dai – petit homme aux longs cheveux noués –, je ne sais pas quelle est ta mission précise sur les Territoires Libres, mais en gage de remerciement, choisis quelque chose dans notre équipement qui pourrait t'être utile :

— des fruits séchés (+8 Points de Vie/ +4 Points de Ki)

— du kintaro séché et fumé (2 doses de 4 Points de Vie/+2 Points de Ki)

— des bandages pour soigner deux blessures (*deux cases noircies redeviennent vierges sur le parchemin*)

— Un katana simple (arme longue)

Vous pouvez choisir un objet parmi la liste ci-dessus. Vous remerciez ensuite les trois *rônins* et vous reprenez votre route vers les trois villages, les cavaliers remontent sur les deux chevaux encore en vie et poursuivent leur route vers le nord-ouest.

[Rendez-vous au 127.](#)

207

Vous avancez assez rapidement malgré la brume ; les arbres se font plus distants, les buissons moins envahissants. Quelque chose vous dit pourtant qu'un danger vous guette (*si vous avez un witayo sur l'épaule, il ne parait pas affolé, ce qui vous inquiète encore plus*).

Vous devez redoubler de force au fur et à mesure que vous progressez dans la zone ; au bout de quelques instants vous prenez conscience que plus aucun arbre ni buisson ne vit autour de vous. Vous vous arrêtez immédiatement et vous constatez avec effroi que le sol sous vos pieds se fait mou. Vos geta s'enfoncent dans un sable poisseux, visqueux : il faut vous rendre à l'évidence, vous êtes au cœur de sables mouvants.

Vous devez effectuer un test de *Psychisme*:

si vous échouez, vous perdrez 2 Points de Vie et vous devrez recommencer le test.

si vous réussissez, vous devrez ensuite tester votre *Agilité* pour sortir de la zone dangereuse.

Si votre test d'Agilité est un échec, vous perdrez 2 Points de Vie et vous devrez recommencer ce même test ; si en revanche vous êtes victorieux des sables mouvants, [vous pourrez vous rendre, éprouvé, au 242.](#)

208

Vous vous demandez si les essences d'arbres ont été plantées là par l'homme ou si Ojikinawa y est pour quelque chose dans cette formation naturelle aussi drôle qu'étrange... Vous courbez l'échine pour passez sous la branche et vous vous engagez sur le chemin ; il est sinueux et descend fortement, avec la pluie vos geta glissent plusieurs fois sur des pierres couvertes de mousse, vous dévallez la pente sur une bonne centaine de mètres avant d'arriver à une bifurcation. Une odeur de mort, semblable à celle du corps gisant au croisement précédent, se fait à nouveau sentir. Deux chemins partent devant vous, l'un s'enfonce dans un épais mur de buissons verts aux fleurs violettes, l'autre prend ses aises au milieu des arbres et devient aussi large qu'une route au bout de quelques mètres. Il conduit à un champ d'herbes hautes.

Si vous voulez empruntez le sentier qui conduit au petit champ, [rendez-vous au 137](#), si vous voulez suivre le sentier qui s'enfonce entre les arbres et les buissons fleuris, [rendez-vous au 84.](#)

209

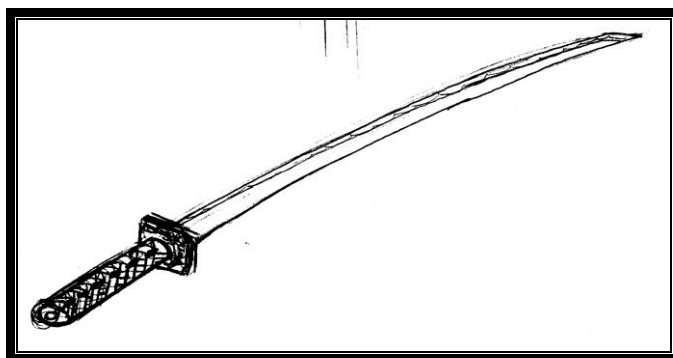
Votre esprit semble tourmenté par les assauts psychiques de Yokai. Vos mains tremblent, votre gorge devient sèche et votre clairvoyance est ébranlée. Si vous ne possédez pas *la technique de la muraille psy*, vous perdez immédiatement 6 Points de Vie, si vous possédez cette technique, vous ne perdez que 3 Points de Vie. Le moine se lance vers vous en tendant ses mains vers votre gorge, vous inspirez profondément, faites le vide dans votre esprit et vous vous préparez au combat :

***Yokai, moine Possédé**, classe IV, vie : 25**

(Assaut d'initiative possible)

En raison des attaques psychiques constantes et répétées de Yokai, vous devrez ôter 1 au score obtenu pour tout lancer concernant le TCP.

Si vous réussissez à vaincre cette créature, [rendez-vous au 118.](#)



210

Le pont est une structure en bois et pierres qui enjambe une rivière aux eaux tumultueuses. Des tresses de cordes font office de balustrades et deux gros poteaux en pierre s'élèvent à plusieurs mètres de haut, au milieu du pont. De là partent des cordages de chaque côté de l'ensemble et donnent à la structure une silhouette de voile maritime. Les traverses en bois qui forment le passage ont l'air solide et les excréments laissés là témoignent du passage récent d'animaux.

Vous vous penchez pour examiner l'eau fuyante et rugissante, les berges quelques mètres plus bas, sont envahies de mousses et de fougères. Vous regardez en amont aussi que vos yeux distinguent quelque chose et vous sentez une colère dissimulée dans le courant de la rivière, comme si l'eau voulait vous avertir d'un danger imminent...

Si vous avez un witayo sur l'épaule, [rendez-vous au 259](#), si vous voulez finalement retourner vers la place centrale de 'Mo, [rendez-vous au 52](#), enfin si vous voulez franchir le pont pour continuer vos recherches, [rendez-vous au 10](#).

211

Vous remerciez le moine d'un signe de tête et vous passez les deux portes du monastère.

Une cour intérieure s'ouvre devant vous avec de nombreux petits bâtiments à droite comme à gauche, au fond un bâtiment plus imposant trône fièrement et impose le respect par sa dizaine d'étages. De nombreux moines travaillent à la coupe de bois pour préparer l'hiver, d'autres entretiennent les potagers, tandis que vous apercevez du coin de l'œil quelques moines affairés à réparer des fenêtres et des portes littéralement déchiquetées – une trace des attaques récentes, pensez-vous.

Un saule pleureur majestueux se trouve au centre d'un étang, lui même au centre de la cour. Un petit pont de bois vous permet d'enjamber l'eau et de rejoindre Tsunekuni.

– Viens en paix frère de Tsuba, vous lance Tsunekuni.

– Merci à toi moine, je te rend ton gage de paix. Le moine principal est de taille modeste, plutôt robuste et épais sous sa toge, il a des yeux noirs dont l'iris et la pupille se confondent, il est balafé par une griffure sur la joue droite, qui lui donne un rictus dérangeant.

– Je prie sous ce saule depuis des années. Tu peux te joindre à moi durant quelques instants, après nous discuterons.

Si vous *maîtrisez la discipline de l'Ascension Astrale*, vous pouvez en faire usage ici, sinon, l'aura bénéfique du saule âgé vous apporte 2 points de Ki.

Tsunekuni laisse s'écouler quelques longues minutes silencieuses et vous dit d'une voix calme et posée :

– Vois-tu Samourai même le ciel ressent notre peine et notre désespoir, en disant cela il montre d'un signe de tête la pluie qui commence à tomber sur le gravier blanc de la cour du monastère. Tsuki est malade, gangrénée par les actions maléfiques de Kankoji. Si j'ai fait appel aux Temples Gardiens, c'est que nos prières ne suffisent plus à endiguer la menace obscure.

– Je dois me rendre aux trois villages au sud-est d'ici, il faut que je parle à Mokuke, je dois le convaincre de reformer le clan du Kishorudo... Pourras-tu m'aider moine ?

Le moine vous propose de le suivre :

– Allons dans la salle de chant, il faut que tu voies quelque chose...

Vous suivez Tsunekuni sur le pont aux lattes noires et vous vous dirigez vers la bâtisse principale. Soudain sur votre gauche, de l'un des petits bâtiments, s'échappe un hurlement bestial, vous portez la main à votre arme, mais le moine ne tourne même pas la tête.

– Ce cri ?! C'est normal ? demandez-vous vivement.

– Un moine à nous qui n'a pas été tué par les Forces Obscures, elles possèdent en revanche son esprit...

Si vous décidez de suivre le moine vers la salle de chant sans prêter attention aux cris, [rendez-vous au 58](#), si en revanche vous voulez vérifier par vous même l'origine de ces hurlements, [rendez-vous au 94](#).

212

Vous déambulez dans la rue Fumitsuji en respirant toutes les effluves de poissons grillés, de viandes fumées et de fruits frais. Les habitants de Tsuki font leurs emplettes en essayant d'oublier tant bien que mal la menace qui pèse sur leur ville. Le bruit des truites cuisant sur les braises ardentes du marchand rend quelque chose d'humain, d'habituel à la ville. Vous observez une jeune fille manipuler des brochettes de viande avec une dextérité inouïe : la viande semble danser sur la grille de cuisson. Absorbé par ces images apaisantes, vous ne sentez pas immédiatement qu'on vous bouscule dans le dos. Vous sentez qu'on tire sur votre ceinture. *Faites un test de Maîtrise de combat*, si c'est un succès, [rendez-vous au 170](#), si c'est un échec, [rendez-vous au 31](#).

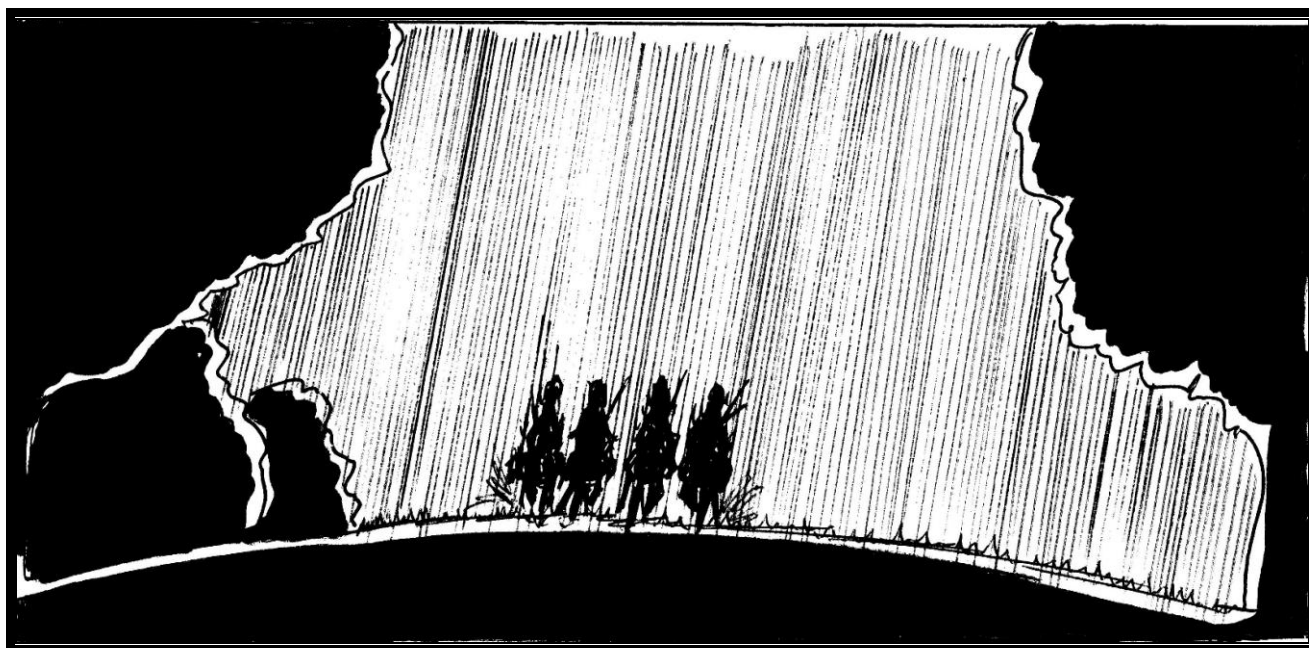
213

Vous progressez rapidement malgré la pluie torrentielle qui n'arrête pas de tomber. Au bout d'une heure, vous apercevez des silhouettes se détacher vaguement dans l'épais rideau de pluie. Vous essayez de discerner l'origine des ceux qui approchent de votre position et vous parvenez à identi-

fier quatre silhouettes montant des chevaux, impossible de dire s'il s'agit de gardes du village de 'Mo, de paysans ou quelque chose d'autre...

Vous pouvez rester sur la route jusqu'à croiser les silhouettes, [rendez-vous dans ce cas au 160](#), vous pouvez courir vers les herbes hautes qui bordent la route, vous y dissimuler et attendre le passage des cavaliers, [rendez-vous dans ce cas au 39](#). Vous pouvez aussi rebrousser chemin en choisissant les marais que vous pouvez rejoindre en traversant la plaine sur votre gauche. Les saules pleureurs à quelques enjambées confirment que la zone marécageuse est juste derrière. Si vous pensez que les Marais sont le meilleur refuge pour passer inaperçu, [il vous faut vous rendre au 108](#).

Enfin si vous maîtrisez *la technique du Kyujutsu*, et que vous disposiez d'un arc, vous pouvez attendre que les cavaliers approchent et tenter quelque chose contre eux, s'ils représentent une menace. Pour cette action, [rendez-vous au 91](#).



214

Vous sortez de l'enceinte du temple et vous arpentez un chemin caillouteux ; sur la plage tout en bas de la colline vous apercevez l'un de vos maîtres en train de faire subir des épreuves physiques aux novices et vous repensez aux années passées à répéter inlassablement ces mêmes mouvements, au même endroit qu'eux...

Un petit sentier sur votre droite quitte le chemin principal et s'enfonce dans une forêt de cèdres : celle qui conduit aux Deux Pics. Vous vous y engagez et au bout de quelques centaines de mètres vous débouchez sur une clairière accueillante dans laquelle les oiseaux se livrent un combat de mélodies. Trois sentiers presque effacés par la végétation s'enfuient de ce lieu : le premier part plein sud et semble longer un petit ruisseau, le deuxième s'enfonce profondément entre les cèdres et court sud-est, le dernier, quant à lui, part sud-ouest et conduit aux marais de l'île. En théorie, les trois chemins devraient vous conduire aux Deux Pics, situés à l'extrême sud d'ici, mais lequel est le plus sûr, vous n'en savez rien.

Aucun disciple n'a jamais osé s'aventurer vers les Deux Pics, non par peur mais par respect pour Yoki. La mémoire vivante du temple de Tsuba, l'un des plus courageux samouraïs et sûrement l'un des plus fous : il fût le seul homme à s'infiltrer en territoire obscur afin d'éliminer un général des armées de Kankoji. Les nombreuses confrontations avec les Forces Obscures eurent raison de son esprit ; à son retour, il décida de vivre reclus au fond des bois et déconseilla à tous de s'approcher de lui... On prétend que Yoki aurait ramené quelque chose de mauvais des Territoires Obscurs, quelque chose dépassant l'entendement...

Pour partir vers le chemin longeant le ruisseau, [rendez-vous au 167](#).

pour suivre le sentier au milieu des cèdres, [rendez-vous au 183](#),

enfin pour rejoindre les Deux Pics en passant par les marais, [rendez-vous au 59](#).

Vous retrouvez Ikki, le passeur de Tsuba devant l'habitation la plus à l'est du temple, une demeure sobre et dénuée de décoration qui sert de lieu d'instruction aux novices entrant au temple ou, comme pour vous ce soir, aux préparatifs des samourais quittant le temple.

Ikki fait bouillir de la nourriture dans un gros chaudron et vous invite à vous asseoir près de lui :

— Keijiro peut ramasser ses armes, Sakano les a données à Ikki.

Vous tournez la tête vers l'endroit que désigne Ikki du doigt et vous apercevez un katana dans son fourreau et un tanto. À côté se trouve un baluchon attaché au bout d'une branche de sapin. Vous pouvez désormais prendre le katana et le tanto pour débiter votre mission.

— Dans le sac, Ikki a mis quarante kyans (*notez-les sur votre parchemin*), une portion de cochon noir séché et fumé (*un objet, redonne 6 Points de Vie*) et une carte de l'île principale dessinée par O sensei. Ikki va laisser mijoter cette soupe le temps d'expliquer à Keijiro sa mission.

Le passeur vient s'asseoir tout prêt de vous et chuchote :

— Keijiro n'a pas peur ?

— Non, répondez-vous immédiatement.

— Keijiro devrait... Il ne sait pas ce qui l'attend hors du temple, mais Ikki le sait lui... Keijiro va devoir entrer dans Tsuki, la ville qui a subi les attaques ces derniers jours, la ville qui est en proie à des choses inexplicables... Ikki doit aussi informer Keijiro que le monastère de Tsuki compte sur le temple de Tsuba pour lui venir en aide, Keijiro ne doit pas oublier cela, même si le danger dans la ville sera grand...

— Très bien Ikki, j'irais au monastère.

— Keijiro doit ensuite rejoindre les trois villages au sud-est, 'Mo, 'Ko et 'To. Il devra réunir les trois chefs et les convaincre de reformer le Kishorudo.

— Le Kishorudo ? reprenez-vous interrogateur.

— O sensei n'a rien dit à Keijiro alors ? Ikki tourne alors vers vous ses yeux aux iris mauves et sourit ; un frisson vous parcourt l'échine quand vous voyez apparaître ses canines effilées.

— Non, Ikki, rien à ce propos.

— Et bien Ikki va t'enseigner : le Kishorudo est un art martial très complexe créé par Mokuke, Koshin et Tokawa, aujourd'hui chefs des villages de 'Mo, 'Ko et 'To. Ils sont les héritiers des techniques basées sur l'attaque et la paralysie psychique de l'adversaire, le déplacement physique très rapide et la frappe sur certains points vitaux ; chacun avait sa spécialité et lorsque ces trois hommes étaient sur un champ de bataille, peu d'ennemis qu'ils affrontaient étaient encore en vie après leur passage. Après la dernière guerre de l'Archipel, celle qui ne dura que deux jours et qui opposa les Forces Obscures aux tribus frontalières des Terres Sauvages, ils décidèrent d'oublier cette arme et sculptèrent une statue représentant le Volcan Sacré. Ils déposèrent cette idole au monastère de Tsuki en symbole de non violence, tentant ainsi d'oublier leurs actes en les enfermant dans cette statue, au sein d'un monastère ; ils n'utilisèrent plus jamais cet art depuis.

— Et vous voulez que je propose à ces trois hommes de reformer cet art martial, ce clan ? demandez-vous.

— Oui, Keijiro devra parvenir à faire entendre raison à ces hommes et leur prouver que les Territoires Libres sont menacés, toutes les forces martiales libres devront se réunir pour anéantir Kan-koji et détruire ses armées, une fois pour toutes...

— Mais Ikki, si nous déclenchons à nouveau une guerre, Ojikinawa...

— Ojikinawa ne va pas se réveiller en quelques jours, il faut maîtriser sa colère grandissante pour en finir avec la Force Obscure, les sages de tout l'Archipel sont formels, c'est le seul moyen...

Vous restez un instant silencieux devant tant d'informations à la veille de votre départ ; sans aucun doute, O sensei ne voulait pas embrumer votre esprit avec tout cela et laissa donc le soin à Ikki de le faire aujourd'hui...

Ikki se relève et se dirige vers le chaudron, il hume le fumet qui s'en échappe et annonce :

— Keijiro et Ikki vont maintenant manger...

Vous avalez cette délicieuse soupe en quelques minutes et vous dégustez un bol de riz parfumé au thé vert. Ikki se sert pour la huitième fois du saké chaud dont les seuls effluves vous enivrent.

Ikki vous tend finalement un petit bout de champignon blanc et dit :

— Keijiro doit à présent manger Kitoshi, il va ensuite partir pour l'île principale sur la jonque d'Ikki. La jonque attendra Keijiro à son retour, cachée par des rochers et du feuillage.

Vous mâchez lentement le champignon, vous ramassez vos armes, votre sac et vous quittez le temple pour rejoindre la mer, quelques centaines de mètres plus bas. Vous arrivez devant une jonque sombre sur laquelle Ikki vous aide à monter : les effets du champignon sont exceptionnellement rapides. Vous prenez place sur le pont et vous vous allongez presque inconscient. La dernière chose que vous apercevez avant de partir dans un autre monde sont quatre nijis, les dauphins de Tsuba, protecteurs des embarcations du temple.

Vous émergez de la torpeur provoquée par le champignon Kitoshi plusieurs fois au cours de la traversée ; vous ne voyez que brume épaisse et n'entendez que les sifflements des dauphins fendant l'eau à vie allure. Un grognement lointain et rauque résonne soudain sur la frêle jonque qui vous conduit vers votre destin :

— Quel est... ce cri ?... parvenez-vous à bredouiller.

— Créature des mers obscures. Keijiro n'a pas à se soucier de cela pour l'instant, Keijiro doit reposer son esprit, bientôt le combat d'une vie va se jouer...

Vous retombez aussitôt dans une douce sensation de chaleur...

La jonque accoste au sud de l'île principale. Ikki détache l'embarcation annexe et l'attache solidement à un tronc de palmier sur la plage – votre moyen de retour vers Tsuba. Il vous semble entendre Ikki siffler, un long sifflement presque inaudible et vous apercevez deux bœufs arriver vers vous. Ils marchent côte à côte et sont reliés par un treillis de bambou. Ikki vous aide à monter sur ce lit de fortune et siffle à nouveau les bœufs qui se mettent en route vers le nord. Dans quelques heures, vous vous réveillerez non loin de Tsuki.

[Rendez-vous au 23.](#)

216

— Sakano, voilà dix neuf ans que j'étudie, m'entraîne et essaie de comprendre la faille des Forces Obscures, mais aujourd'hui, au pied de mon destin, j'ai toujours ce doute lancinant : vais-je oui ou non être de taille à lutter face à un ennemi que je ne connais pas et dont les armes sont invisibles ?

— Je comprends ton doute mon brave Keiji, moi aussi, il y a quelques années, j'étais dans cet état. Mais lorsque le premier ennemi des Forces Obscures s'est attaqué à moi, tout ce que j'avais appris ici est ressorti comme une seconde nature et j'ai tué mon adversaire en quelques coups de katana. Ce sont des ennemis comme les autres, que tu combattes un barbare des Terres Sauvages ou un jikatoshi des plus abjects, le combat se gagne avant tout dans ton esprit. Si tu cherches à vaincre tu perdras, si tu acceptes l'idée de mourir, tu triompheras... J'insiste sur ce point, car les Forces Obscures disposent aussi d'une arme invisible : l'esprit. C'est pour cela que le maître nous envoie tous, à un moment précis de notre éducation, au sein du dojo Heihashi. Les techniques que tu as acquises et tes aptitudes physiques et mentales sont les vraies armes qu'il te faudra posséder pour venir à bout de tes ennemis...

— Je te remercie pour ces précieux conseils mon ami.

Si cette question était votre deuxième question, [rendez-vous sans plus tarder au 69](#), si il vous reste encore une question à poser, faites-le en [vous rendant au 50](#) pour avoir des informations sur les Terres d'Ojikinawa, ou [rendez-vous au 19](#) pour avoir des informations sur les armes.

217

Elle hurle et se jette sur vous avec les yeux luisant d'une rougeur démoniaque. Son attaque est bien trop lente pour un samouraï de votre rang et d'un coup du plat de la main sous le menton, vous lui brisez les cervicales. Elle retombe lourdement sur le lit, morte. Nanami hurle sa douleur lorsqu'elle se rend compte que sa petite fille est sans vie, les deux villageois restés en arrière se ruent sur Nanami et l'écartent d'Asæ.

Honteux, vous vous adressez aux deux hommes :

— Asæ était l'instrument de Kankoji, il ne l'aurait jamais laissé tranquille et l'aurait torturé jusqu'à la fin. Je suis désolé mais j'ai été formé pour que les Forces Obscures ne s'étendent pas sur nos territoires... Les villageois acquiescent et emmènent Nanami hors de la maison.

Vous quittez le domicile à votre tour mais *vous devez retirer deux points d'Honneur de votre total d'Honneur*. Les Forces Obscures sont décidément sans pitié...

Vous devez désormais choisir une nouvelle destination :

pour aller directement au monastère, empruntez la rue Ito (du monastère) et [rendez-vous au 158](#), pour essayer de dénicher des armes supplémentaires, choisissez la rue Takeda (des armuriers) et [rendez-vous au 33](#), pour essayer de récolter quelque objet utile, visitez la rue Fumitsuji (des marchands) [et rendez-vous au 212](#), si vous voulez explorer la ruelle sombre qui part sur votre gauche, c'est la rue Imura (du saule), [vous devrez vous rendre au 238](#), enfin si vous ne voulez pas demeurer un instant de plus dans cette ville où votre devoir vous fait tuer des innocents, vous pouvez désobéir à votre maître et partir sans plus tarder vers les trois villages sans vous soucier du devenir des habitants de Tsuki. Dans ce cas si vous désirez emprunter la route principale, [rendez-vous au 263](#), si vous préférez passer par les collines, [rendez-vous au 42](#).

218

Vous ne rétorquez pas aux railleries des guerriers du Temple du Lotus noir, un jour prochain vous croiserez à nouveau leur route et ils goûteront à votre lame. Vous saluez les cavaliers et tirez sur les rênes de l'okura qui se remet en route, cette manœuvre intelligente vous épargne certes un rude combat, mais vous coûte cher en honneur, *déduisez un point de votre total d'Honneur immédiatement*.

Les cavaliers s'éloignent rapidement et le calme revient dans votre esprit.

Vous repensez subitement aux paroles professées par maître Hirohito Kuke, le senseï dirigeant le dojo de la montagne de glace :

— Keijiro, l'intelligence c'est de savoir renoncer... ne crois pas être un guerrier invincible, intouchable et insaisissable. Tu es faillible...

Ces paroles longtemps dures à avaler prennent tout leur sens aujourd'hui.

Vous parcourez la lande durant encore quelques longues heures sans qu'aucun problème ne vienne perturber votre voyage : un troupeau de chèvres mené par deux femmes et un kili-kushi – sorte d'éléphant noir de la taille d'un gros bœuf – sont les seuls rencontres que vous faites. La pluie cesse enfin sa mélodie et la lumière commence à diminuer. Vous guidez l'okura vers une cerisaie sauvage et vous y entrer toujours assis sur la charrette. Vous êtes ainsi invisible depuis la route principale et la nuit devrait être tranquille. Vous pouvez vous restaurer pour regagner un peu de points de vie (*si vous n'avez rien à manger une grosse poignée de baies et quelques racines sauvages devraient vous faire regagner 2d6 Points de Vie*), vous pouvez aussi méditer quelques instants sous un cerisier pour regagner 4 Points de Ki. Si vous possédez *la technique de l'ascension astrale* vous pouvez en faire usage maintenant.

Une douce lumière crépusculaire commence à se diffuser sur la région, la fraîcheur de l'automne se fait sentir et vous pensez que la nuit ne sera pas agréable tant vous êtes trempé. Vous prenez le risque de faire un petit feu juste le temps de vous réchauffer ; avec la laine de kintaro sèche, trouvée au cœur du chargement, vous démarrez un brasier que vous alimentez durant environ une petite heure. Les flammes jaunes orangées réchauffent à la fois votre corps et votre âme. Vous repensez au Temple de Tsuba que vous avez quitté hier, à ses chambres confortables et apaisantes, aux chants mélodieux des rossignols qui encourageaient vos mouvements répétés maintes fois en forêt. La réalité est pourtant là, devant vos yeux, vous êtes seul sur un territoire autrefois en paix mais aujourd'hui rongé par un mal invisible, qui se propage comme une peste au sein de l'Archipel. Kan-koji sait ce qu'il fait, il est méthodique et patient mais les temples gardiens attendent cette heure depuis bien longtemps. Vous allez relever un pays, une population, le cœur et l'âme des hommes qui entendent vivre libres et en paix...

Il est temps pour vous de dormir un peu, vous pouvez dormir loin de la charrette, caché dans des buissons d'acer en [vous rendant au 199](#), vous pouvez aussi choisir de dormir au cœur de la laine de kintaro qui pourrait vous offrir un abri chaud pour la nuit, [rendez-vous pour cela au 260](#).

219

Vous approchez sereinement des gardes de Tsuki, fiers hommes en dépit de la peur qui les ronge, et ceux-ci vous saluent d'un hochement de tête respectueux.

— Messieurs, demandez-vous, pourriez-vous m'indiquer le chemin le plus sûr pour rejoindre le village de 'Mo ? Je n'aimerais pas tomber sur un groupe surarmé qui puisse compromettre ma mission...

L'un des gardes réfléchit un instant puis rétorque :

— Aucun chemin n'est sûr depuis quelques semaines... Mais la route principale est à éviter à tout prix. Des samourais obscurs sillonnent les landes et tuent à volonté. Je ne saurais trop vous conseiller les marais, dangereux mais épargnés des Forces Obscures, ou encore les collines, sûres mais il ne faut pas rencontrer Osuke, l'ermite fou.

— En revanche les nuits risquent d'être courtes pour vous seigneur de Tsuba, la nuit rien ne dort sur les terres d'Ojikinawa...

Fort de ces conseils vous devez à présent choisir votre destination :

Pour suivre la route se dirigeant vers les collines au sud est d'ici, [rendez-vous sans tarder au 42](#).

pour suivre la route principale, à partir de laquelle vous pourrez rejoindre les marais au bout de quelques kilomètres, [rendez-vous au 263](#).

Un paysan va jusqu'à Dorikashi avec sa charrette, il propose de vous emmener jusqu'au croisement des routes au sud est, si vous acceptez sa proposition, [rendez-vous au 79](#).

220

Vous jetez vos armes et votre équipement sur l'autre rive, vous ôtez vos geta et vous prenez quelques bonnes enjambées d'élan, puis vous sautez par dessus l'eau tumultueuse. *Faites un test d'Agilité*, si c'est un échec, vous tombez au milieu du cours d'eau et vous êtes contraint de traverser à la nage, [rendez-vous au 157](#) ; si c'est un succès pour parvenez à vous rétablir sur la berge. Vous récupérez votre équipement et vous reprenez le chemin qui s'enfonce dans les bois. Après un long moment de marche à travers les arbres, vous ressortez du sous-bois et rejoignez une route qui devrait être la route principale reliant Tsuki aux trois villages. Un pin assez haut peut vous servir d'abri pour passer la nuit. Au réveil, [rendez-vous au 121](#).

221

Vous poursuivez paisiblement votre route jusqu'à croiser celle des cavaliers : arrivés à votre niveau vous sentez d'emblée une puissante force maléfique s'échapper de leur être. L'un des cavaliers vous interpelle :

— Qui es-tu paysan ?

Il ne se doute pas de votre appartenance à Tsuba car depuis que le vieux paysan n'est plus avec vous, vous avez pris soin de vous couvrir d'une vieille couverture en laine qui traînait à l'arrière de la banquette.

Pour lever les yeux vers les quatre hommes, [rendez-vous au 267](#), pour répondre sans lever les yeux, [rendez-vous au 43](#).

222

Vous poussez la porte de l'armurerie et vous faites tinter un carillon de bambou suspendu au dessus de l'entrée, aussitôt une voix féminine retentit dans la pièce :

— J'arrive ! Je suis à vous dans quelques instants.

Vous jetez un rapide coup d'œil aux armes exposées, celles-ci sont chères mais ont l'air d'avoir été exécutées par un maître d'armes confirmé. Un katana à l'acier bleuté et à la poignée blanche vous sidère par son éclat, sa perfection et son équilibre.

— C'est une de mes plus belles réussites ! La voix derrière vous n'est autre que celle de la propriétaire des lieux. Une femme d'une quarantaine d'années, souriante, le sourire aux lèvres et de longs cheveux noirs lui retombant sur les épaules. Elle porte un tablier de cuir et une chemise blanche ornée de fleurs de cerisier.

— C'est vous qui forgez les armes ? demandez-vous surpris.

— Oui, depuis vingt ans. Mon père était forgeron et maître d'armes à Eidokan, au nord-est d'ici, il forgeait les katana sur les pentes d'Ojikinawa, son atelier était réputé dans tout la région d'Eidokan. Mais pardonnez moi, je ne me suis même pas présentée, je m'appelle Ishokura.

— Keijiro, samouraï du temple de Tsuba, vous avez quelques armes «spéciales» à me proposer ?

— Un instant, seigneur... Ishokura disparaît dans l'arrière salle et revient avec quelques armes qu'elle dispose devant vous. Voilà mes plus belles pièces avec le katana que vous regardiez tantôt. Devant vous sont étalées des armes que vous trouvez forts belles :

— 3 poignards de jet (2 Points de dégâts), lame blanche, poignée noire gravée d'un superbe tigre, coût : **4 kyans** pièce

— Hokode (griffes de fer), ces griffes, forgées dans un acier particulièrement dur, permettent d'ajouter un point de dégât à chaque coup porté à l'ennemi lors d'un combat à mains nues ; elles coûtent **20 kyans**.

— un arc pourrait vous intéresser (*impossible de combattre avec, impossible de s'en servir avec un bras blessé. Test Agilité pour atteindre ennemi, il compte comme un objet*), il coûte **15 kyans**.

— Ishokura vous propose aussi 6 flèches dans un carquois pouvant en contenir 15, chaque flèche inflige 4 Points de dégâts à un ennemi, le tout coûtant **5 kyans**.

— Boule de fumée : petite boule de terre cuite, qui lancée par terre explose et libère une fumée épaisse, peut être utile pour fuir sans être vu ou pour attaquer deux fois au cours du premier assaut, dans ce dernier cas, les dégâts qui vous sont infligés sont annulés, il y en a deux de disponible et chaque boule vous coûtera **5 kyans**.

— le katana aperçu sur le râtelier est vendu au prix de **35 kyans**, c'est un katana supérieur (+1 Point de dégâts) d'une légèreté et d'une précision incroyables.

Ishokura vous propose aussi quelques articles annexes tels qu'une fiole de kruji (+10 Points de Vie) au prix de **8 kyans** et un éventail représentant Ojikinawa, ce dernier article coûtant **3 kyans**.

Vous n'êtes pas obligé d'acheter quelque chose maintenant, vous pouvez visiter la ville et revenir ici ensuite. Notez le numéro du paragraphe pour y revenir directement.

Faites éventuellement vos choix et notez-les sur votre parchemin puis choisissez une autre destination depuis la place principale :

pour visiter l'armurerie de Tsuki, [rendez-vous au 61](#).

pour aller directement au monastère, empruntez la rue Ito (du monastère) et [rendez-vous au 158](#),

pour essayer de récolter quelque objet utile, visitez la rue Fumitsuji (des marchands) et [rendez-vous au 212](#),

si vous voulez suivre dans la plus grosse artère qui part de la place, rejoignez la rue Tsuki-Misa (centrale) et [rendez-vous au 98](#),

si vous voulez explorer la ruelle sombre qui part de la place, c'est la rue Imura (du saule), [vous devrez vous rendre au 238](#),

enfin si vous ne voulez pas risquer votre vie pour quelques moines, vous pouvez désobéir à votre maître et partir sans plus tarder vers les trois villages sans vous soucier du devenir des habitants de Tsuki. Dans ce cas si vous désirez empruntez la route principale, [rendez-vous au 263](#), si vous préférez passer par les collines, [rendez-vous au 42](#).

223

Vous parvenez à repousser l'homme qui arrive dans votre dos ; d'un coup de fouet, la lanière de cuir s'enroule autour de sa gorge et il tombe au bas de la charrette, sonné il ne se relève pas. L'homme sur votre droite saute vers Jugari qui l'attend avec un bambou pour toute arme défensive ; de votre côté, l'homme bondit vers vous et vous devez vous battre à l'arrière de la charrette.

Homme en kimono*, classe III, Vie : 16

(Assaut d'initiative impossible)

Si vous sortez vainqueur de votre combat vous parvenez à porter secours à Jugari et vous repoussez le dernier homme au sol.

— Qui étaient ces hommes ? demande Jugari.

— Aucune idée, aucune appartenance à un temple ou dojo connu, aucun signe de force obscure dans leurs yeux... Sûrement des rôlins venus des Terres Sauvages, pas encore à la solde de Kankoji, mais avec de tels comportements, ils seront bientôt ses esclaves...

Vous poussez un long soupir de désespoir avant de vous [rendre au 21](#).

224

Vous vous éloignez de l'entrée de Tsuki avec la ferme intention d'y pénétrer malgré les interdictions, ces gardes méfiants mais bornés ne vous empêcheront pas de mener à bien votre mission. Vous pouvez longer la palissade en espérant trouver un moyen d'entrer en ville, [rendez-vous, dans ce cas au 83](#), vous pouvez vous diriger vers le groupe d'hommes en train de travailler la terre non loin de vous, [rendez-vous alors au 116](#), ou vous pouvez aussi vous diriger vers le groupe de femmes en train de semer dans les champs, [rendez-vous enfin au 26](#).

225

La rue dans laquelle vous arrivez est étroite et déserte, vous avancez rapidement entre les murs de pierre qui semblent se resserrer sur votre passage comme de gigantesques mâchoires. La ruelle fait un brusque virage sur la droite et débouche sur une arrière cour où picorent quelques poulets ; aucune trace du voleur, il n'a pas pu s'échapper de ce cul-de-sac, il a dû prendre l'autre rue, mais il désormais trop tard pour le rattraper. Votre bourse est perdue et votre honneur de samouraï est ébranlé. Vous repensez aux paroles de votre maître :

— Keijiro, un samouraï accompli doit avoir les cinq sens en alerte, toujours...

Vous constatez avec une certaine honte que votre apprentissage est loin d'être terminé...

Vous perdez 1 point d'Honneur.

Choisissez à présent une nouvelle destination :

la rue des armuriers, [rendez-vous au 33](#),

le monastère, [rendez-vous au 158](#),

la rue centrale, [rendez-vous au 98](#),

ou la ruelle sombre qui partait de la place centrale, [rendez-vous au 238](#),

enfin si vous ne voulez pas risquer votre vie dans cette ville où même les voleurs se jouent de vous, vous pouvez désobéir à votre maître et partir sans plus tarder vers les trois villages sans vous soucier du devenir des habitants de Tsuki. Dans ce cas si vous désirez emprunter la route principale, [rendez-vous au 263](#), si vous préférez passer par les collines, [rendez-vous au 42](#).

226

Vous entrez dans l'étang et vous vous y enfoncez jusqu'à mi-cuisse. Le fond ne paraît pas vaseux, au contraire il semble même assez dur, comme une grosse pierre plate. Vous approchez de la statue avec la ferme idée de vous être mis tout seul dans un piège quelconque, vestige des dernières guerres.

Votre cœur bat de plus en plus vite lorsque vous approchez de la statue, vous examinez le visage de la femme et son rictus semble avoir disparu, il a laissé place à un sourire angélique, gracieux et apaisant. Vous vous abandonnez à fermer les yeux pour communier avec l'eau qui vous entoure et la pierre de la statue.

Une puissante énergie se répand en vous, de vos chevilles jusqu'au chignon nouant vos cheveux au sommet de votre crâne. Quelques instants plus tard vous rouvrez les yeux et constatez que vous êtes toujours en vie. L'eau de l'étang et la puissance bienfaitrice de la statue ont eu un effet soignant sur vos éventuelles blessures qui ont toutes disparu (*notez-le sur votre parchemin*) et vous ajoutez le lancer d'1d6 à votre total de points de vie. Vous reprenez votre route, heureux d'avoir bravé votre peur. [Rendez-vous au 48](#).

227

Dégainant une arme, vous vous empressez de rejoindre discrètement un bouquet de bambous non loin de là. Les herbes hautes continuent de trahir la présence de ceux qui s'y dissimulent. Soudain les herbes restent figées, plus un bruit, plus un mouvement, seul le bruissement de la pluie dans les

feuilles vient rompre le silence. Et puis ce sont les cris, les hommes qui vous épiaient, qui veulent faire de vous leur esclave, bondissent comme des félins : deux paysans en loques de lin, suge-kasa d'osier tenant chacun une faucille rouillée.

Si vous possédez *la technique de l'Iaijutsu*, vous n'êtes pas blessé par cette attaque surprise, sinon vous perdez le premier assaut, il vous en coûte 3 Points de Vie.

Premier paysan obscur*, classe IV, Vie : 15

Deuxième paysan obscur*, classe IV, Vie : 12

Si vous triomphez de vos adversaires, vous laissez là les deux hommes en songeant à Kankoji et son insatiable soif de conquête lente et sournoise... Vous patientez quelques minutes pour être sûr que personne ne viendra encore tenter de vous tuer, puis vous reprenez sereinement la route vers 'Mo.

[Rendez-vous au 254.](#)

228

— Braves gens, du calme, du calme ! annoncez-vous clairement. Je suis ici pour vous aider dans ce qui semble être votre tourment.

— Tsuba ! Voilà que le temple de Tsuba nous envoie un samouraï, c'est pire que ce que je pensais, intervient l'un des hommes.

— Pire ? demandez-vous étonné.

— Oui, reprend un autre, les temples gardiens ne mandatent pas leurs précieux samourais si la menace n'est pas réelle. Les Forces Obscures ont donc bien l'intention de nous éradiquer...

— Exact, rétorquez-vous, mais les temples gardiens ont pour rôle d'éviter cela.

— Vous vous sentez de taille à lutter face à des créatures qui décapitent les hommes avant de les éviscérer et de répandre leurs entrailles dans les rues ?

— Vous vous sentez assez courageux pour vous battre contre des samourais dont les yeux luisent d'une flamme rouge comme le sang et dont la bouche ne profère que des paroles injurieuses et blasphématoires envers Ojikinawa ?

— J'ai été formé pour cela, assurez-vous.

— Et bien commencez par aider Nanami, et sa jeune fille Asæ... Celle-ci semble être l'instrument de Kankoji.

Vous restez quelques secondes stupéfait lorsque qu'une femme d'une trentaine d'année – cheveux noirs, courts et lisses, kimono rose sur lequel est peint un cerisier en fleurs – apparaît au milieu des hommes.

— Je suis Nanami. Ma fille est souffrante samouraï, souffrante d'un mal qu'aucun savant ne peut soigner. Elle a la Force Obscure dans son âme et elle me fait peur...

Si vous décidez que votre devoir de samouraï est de porter secours à cette jeune femme, [rendez-vous au 241](#), si vous préférez décliner la demande, [vous devez vous rendre au 14](#).

229

Les gardes vous conduisent un peu plus loin après les portes de Tsuki et vous indiquent le chemin le plus direct pour atteindre la place centrale de la ville.

L'un d'eux s'approche de vous et dit à voix basse :

— Je n'ai rien à apprendre à un samouraï de Tsuba, mais ne faites confiance à personne... L'un de nous, un autre garde, est mort il y a trois jours. Il a été tué par son propre chien. Ce dernier avait disparu depuis une semaine, il est réapparu soudainement, a couru vers son maître et lui a dévoré la gorge en quelques secondes ; cet événement s'est déroulé quelques heures avant la première attaque des Forces Obscures...

— Comment s'est manifestée l'attaque de la ville ? demandez-vous intrigué.

Un autre garde prend la parole :

— La nuit... toute la ville dormait. Et puis il y eut les cris, ceux des moines d'abord puis ceux des créatures. Rapides, invisibles, nous avons pu en blesser une mais aucune de ces horreurs n'est morte ce soir là... en revanche le monastère de Tsuki perdit neuf membres, en seulement quelques minutes... Le monastère semble être la cible prioritaire des Forces Obscures, aller là-bas demande un courage exceptionnel...

Le troisième garde pose la main sur la poignée de sa *yari* (lance) et ajoute :

— Quitte à y laisser ma vie mais un jour je planterais la tête d'une de ces choses au bout de cette pointe !...

— Lorsque le moment sera venu, les Territoires Libres auront besoin d'hommes au courage comme le tien... Vos dernières paroles font bomber le torse du garde qui apprécie qu'un samouraï le félicite.

— Une dernière chose, reprend le premier garde, évitez d'emprunter la rue Zaki, un éleveur déplace son troupeau de bœufs en ce moment même... Et pensez à visiter l'échoppe de Kusuriko dans la rue Imura, elle recèle quelques articles «surprenants»...

Vous remerciez les trois gardes et vous vous dirigez vers la place principale.

[Rendez-vous au 36.](#)

230

Le village affiche ses premières maisons, modestes, au bord de la route caillouteuse et sinueuse. Quelques saules pleureurs vous accueillent et la silhouette du bourg se précise au gré de vos pas. Pas de muraille, pas de tour de guet. Aucun fossé pour garder l'ennemi à distance, ce village croit en Ojikinawa et un sentiment de bien être se dégage immédiatement de l'image que renvoient les bâtiments principaux. Une haute toiture, celle du temple certainement, dépasse de loin toutes les autres. Un pieu effilé, tendu vers le ciel, entouré de bâtiments hétéroclites : bambous, bois, pierre, boue et paille, toute la panoplie des possibilités de construction sont déployées ici. Chaque famille vit comme elle aime et personne ne semble vouloir le contraire.

Votre entrée dans le cœur de la bourgade vous paraît toutefois anormale : il n'y a personne dans les rues, personne pas même un chien. Non pas que vous vouliez être accueilli dignement mais durant la saison des labours, peu de gens sont dans leurs maisons de si bonne heure...

Il n'y a pas un son excepté la bruit fulminant de la rivière qui coupe 'Mo en deux, du nord au sud. Vous pouvez d'emblée vous diriger vers la place principale, où vous devriez trouver la maison de Mokuke, en vous [rendant au 52](#). Vous pouvez aussi franchir le pont qui ouvre sur la partie est du village, [rendez-vous dans ce cas au 210](#).

231

Une porte austère, pour une maison modeste. Bambous, pierre et bois de cèdre. Vous frappez et quelqu'un vient ouvrir. Sur le perron, se tient un homme bien plus grand que la moyenne : une fois et demie votre taille, sec comme un os, un barbe hirsute qui tombe sur son nombril, de grands sourcils blancs broussailleux et pas un seul cheveu sur la tête. L'obscurité vous empêche de voir clairement son visage et ses yeux.

Quelque peu effrayé par cet homme, vous contenez votre émotion et saluez Sakeshi d'un geste de tête respectueux.

— Honorable Sakeshi, le village de 'Mo est attaqué, Mokuke m'a demandé de venir vous demander de l'aide.

— Tu es un samouraï de Tsuba ? O sensei ne forme plus les samourais pour protéger l'Archipel ?

Un sentiment de honte vous envahit (*vous perdez un point d'honneur*). Vous attendez quelques instants avant de répondre :

— Oui, Sakeshi, O sensei nous forme toujours en ce sens. Mais les Forces Obscures sont aujourd'hui plus fortes que moi. Je pourrais donner ma vie pour protéger un arbre de l'Archipel, mais ce soir même en donnant ma vie je ne sauverais pas 'Mo...

— Bien, je vais m'équiper et venir me battre aux côtés de Mokuke. Tu lui diras cela.

Le vieil homme referme froidement la porte.

[Rendez-vous au 67.](#)

232

Le chemin est sinueux et votre progression n'est pas des plus aisées. Vous commencez à marcher dans un borbier sans nom, collant, puant et très sauvage. Une masse sombre vous barre le passage à quelques mètres devant vous. Un rocher ?

Le temps de définir précisément la nature de l'obstacle, un tentacule noir vous percute violemment au plexus. Immédiatement, vous vous redressez : impossible de fuir, un Shikki vous a pris pour cible !

C'est une pieuvre des marais géante avec de longs et puissants tentacules pourvus de ventouses dentées. Sa peau plissée se colore comme la surface qui l'entoure : elle offre un mimétisme specta-

culaire à l'animal tout en la rendant assurément dangereuse. Le Shikki s'approche lentement de vous dans un bruit visqueux en se servant de ses bras allongés pour créer une barrière de protection.

Si vous possédez un arc, vous pouvez tenter de tirer à deux reprises vers la tête du Shikki (*minorez votre résultat du test Agilité de deux points si vous maîtrisez le Kyujutsu*).

Lorsque le Shikki n'est plus qu'à quelques mètres, vous bondissez en poussant un cri contenu, l'explosion de votre énergie interne :

Shikki**, *classe IV, Vie : 40* (moins les éventuels dégâts occasionnés par vos tirs à l'arc)

Si vous triomphez de ce redoutable adversaire, vous pourrez [vous rendre au 163](#).

233

Vous suivez les entailles laissées sur les bambous et vous remarquez que le chemin tourne tant et plus à travers les végétaux serrés. Vous continuez à penser que cette issue est salutaire et votre mental n'a jamais été aussi bon (*ajoutez deux points à votre total de Ki*). Après quelques efforts au sein du marais, vous atteignez une zone dégagée. Le chemin des bambous était bel et bien un repère pour atteindre les endroits sûrs du marais Heihashi !

[Rendez-vous au 242](#).

234

Vous tenez fermement votre arme et essayez de suivre les mouvements de l'animal dans le sous-bois qui vous abrite. Soudain le Kokutsu s'arrête, relève le nez, hume l'air et tourne la tête vers vous. Un frisson vous parcourt l'échine lorsque vous apercevez furtivement la largeur de sa tête, il souffle et s'élance brutalement vers le bouquet d'acer où vous êtes dissimulé. Si vous l'attendez, sa force et son poids vous feront perdre l'avantage, en un instant vous sortez des buissons, vif comme un éclair, l'arme au poing et vous préparez un coup qui puisse déstabiliser l'animal dès le premier assaut. Le combat qui s'annonce se doit d'être bref, il peut y avoir d'autres animaux dans le coin et les cris de celui-ci ne doivent pas alerter ses éventuels congénères.

Si vous maîtrisez *la technique du contrôle animal* c'est l'occasion rêvée d'en faire usage, en aucun cas vous ne pouvez combattre à mains nues, ni utiliser un seikoshiro :

Kokutsu*, *classe II, vie : 15*

(Assaut d'initiative possible)

Si l'animal ne vous tue pas, vous laissez son cadavre tout près de votre couche ; en effet vous savez que les Kokutsu sont apeurés par la dépouille d'un semblable. Vous parvenez à vous rendormir assez rapidement. Quelques heures plus tard, le jour se montre timidement.

Une jolie mésange bleue vous sort de votre torpeur nocturne par un chant des plus mélodieux. Curieuse, elle vous observe quelques mètres plus haut, sur la branche d'un cerisier sauvage. Après avoir rafraîchi votre visage avec de l'eau recueillie dans un trou d'arbre, mangé quelques baies revigorantes, vous reprenez la charrette, et rejoignez la route menant aux trois villages, but ultime de votre voyage (*notez que cette nuit vous permet de regagner 6 Points de Vie*). [Rendez-vous au 78](#).

235

L'obscurité commence à envelopper le village de 'Mo d'un épais manteau lorsque vous vous présentez à la maison commune. Une demeure assez vaste, haute de cinq ou six mètres. Une façade rouge laquée et un étrange symbole peint au dessus de la double porte d'entrée. Deux hommes âgés discutent devant la porte, ils se taisent à votre arrivée.

— Quelle belle nuit n'est-ce pas ? commencez-vous poliment.

— Oui, très douce effectivement, répond l'un des deux hommes.

— Alors vous êtes un samouraï de Tsuba ? Lorsque j'étais jeune mon père me parlait souvent des Temples Gardiens. C'est vrai ce qu'on prétend ? Personne pas même un samouraï ne sait où se trouve son propre temple ?

— Oui, acquiescez-vous. Je sais que le temple de Tsuba se trouve en pleine mer, mais impossible de dire exactement où...

Les deux hommes vous regardent et l'un d'eux reprend :

— Et votre vie est vraiment dévoué à Ojikinawa alors, moi c'est à mes courgettes et mes carottes que j'ai voué ma vie...

— Oui mais toi tu n'aurais su tenir autre chose qu'une fourche ! lance son ami, narquois.

— Messieurs, fourche ou katana, nous respectons tous les trois Ojikinawa. son enseignement, ses volontés et nous faisons tout pour faire perdurer l'harmonie qu'il a créée il y bien longtemps. Soyez sereins, il ne faut pas être forcément samouraï des Temples Gardiens, pour être aimé par notre volcan...

Les deux hommes échangent un regard complice et vous laissent pénétrer dans la salle commune.

Plusieurs villageois curieux et désireux de participer à la réunion sont déjà là. Mokuke vous accueille avec un grand sourire :

— Keijiro, brave samouraï, viens manger quelque chose, il y a de la truite fumée préparée par Ikira, du cochon noir en ragoût, cuisiné par Sakeho, des fruits juteux et sucrés cueillis par les deux fillettes là-bas, ce sont Akeni et Tiro-Ktar.

Vous examinez les villageois présents dans cette pièce et vous remarquez que tous ont le sourire, personne ne paraît inquiet par la Force Obscure qui rôde dans la région. Ce village est tout simplement étanche aux problèmes extérieurs ; Mokuke est parvenu à instaurer un tel climat de sérénité que c'en est presque irréel...

— Tu as parlé avec Tokawa et Koshin ?

— Moi ? non, je ne savais même pas qu'ils étaient déjà là.

— Si, devant la porte, ce sont eux qui t'ont parlé !

— Devant la... Mais...

— Oui, ils aiment bien tromper les gens, ça les amuse ! Allez viens Keijiro, la réunion va commencer.

Mokuke se place au centre de la pièce et tape dans ses mains deux fois, les villageois se rassemblent autour de Mokuke et Tokawa et Koshin entrent à leur tour dans la salle et rejoignent Mokuke, et vous à ses côtés.

Mokuke prend la parole :

— Chers amis, chers frères et sœurs, nous vivons ici depuis très longtemps, nous avons toujours œuvré dans le respect des traditions et des coutumes du Volcan Sacré. L'harmonie a été préservée durant des siècles mais aujourd'hui Kankoji ressort de l'ombre. Ce vilain pourceau recommence ces attaques dispersées et usantes. L'homme à ma droite, est un samouraï du Temple Gardien de Tsuba, dirigé par O sensei Murata. Il est ici car il a une requête à nous faire. Keijiro la parole est à toi.

— Amis de 'Mo, vénérables Mokuke, Tokawa, Koshin. Je ne vais pas tourner comme le serpent, ni être bavard comme la pie. Kankoji représente à nouveau un menace pour l'équilibre de l'archipel. Nous, les samouraïs des trois Temples Gardiens avons pour but de parcourir les îles de l'archipel et de former des clans martiaux, de libérer des villages et de réunir les forces existantes ou ayant existé. C'est le cas de votre village. Le clan du Kishorudo doit être reformé d'urgence. C'est aussi simple que cela.

Un long silence plane dans la salle, les trois chefs de village échangent des regards croisés et furtifs.

Un jeune garçon, douze ou treize printemps, avance vers les trois hommes et déclame :

— Si Kankoji nous veut du mal, s'il veut briser notre harmonie, je suis prêt à apprendre les secrets du Kishorudo. Ma petite sœur ne devra jamais être victime de la cruauté du seigneur de l'ombre.

Un brouhaha diffus commence à se répandre dans la salle, les villageois pèsent le pour et le contre cette reformation. Les trois chefs, se décalent doucement vers l'arrière et se concertent en privé.

Vous pouvez rester dans la pièce et attendre qu'une décision soit prise, [rendez-vous alors au 30](#), ou vous pouvez sortir de la salle pour prendre l'air quelques instants, [rendez-vous dans ce cas au 34](#).

236

Vous progressez aisément sur le sentier qui serpente entre les arbres. Plusieurs buissons vous barrent la route mais les contourner ne présente pas une grande difficulté dans cette forêt claire et dégagée. Vous atteignez enfin une clairière qui vous paraît bien singulière : il y a un étang au centre duquel se tient une statue, socle immergé. La statue représente une sorte de poisson à tête de femme mais quelque chose dans le regard de cette statue ne vous plaît pas.

Elle paraît sourire mais vous ne parvenez pas à déterminer si le sourire en est un ou si c'est un rictus sadique.

Si vous désirez aller voir cette statue de plus près, [rendez-vous au 226](#), si vous préférez passer votre chemin, [rendez-vous au 48](#).

237

— Je ne suis pas au service de Kankoji et je peux t'aider si tu m'apportes une arme que je cherche depuis longtemps. Crois-moi ou non mais trouve un tanto forgé pour moi et je te donnerais quelque chose en retour.

— Une arme ? demandez-vous surpris.

— Oui, je cherche un tanto forgé par le maître Zuwashu, il doit y en avoir dans la rue des armuriers. Apporte-moi cette arme et tu ne seras pas déçu...

Si vous avez encore des Kyans et que vous souhaitiez en dépenser pour acheter cette arme, [rendez-vous au 33](#) – dans la rue des armuriers – et une fois le tanto acheté, **allez directement au 268**.

Si vous possédez actuellement un tanto de Zuwashu et que vous souhaitiez en faire cadeau au vieil homme, [allez au 268](#).

Si vous ne souhaitez pas ou ne pouvez pas honorer la demande du vieil homme, choisissez à présent une nouvelle destination :

pour visiter l'échoppe de Kusuriko, [rendez-vous au 192](#),

pour aller directement au monastère, empruntez la rue Ito (du monastère) et [rendez-vous au 158](#),

pour essayer de dénicher des armes supplémentaires, choisissez la rue Takeda (des armuriers) et [rendez-vous au 33](#),

pour essayer de récolter quelque objet utile, visitez la rue Fumitsuji (des marchands) et [rendez-vous au 212](#),

si vous voulez rester dans la plus grosse artère qui part de la place, empruntez la rue Tsuki-Misa (centrale) et [rendez-vous au 98](#).

238

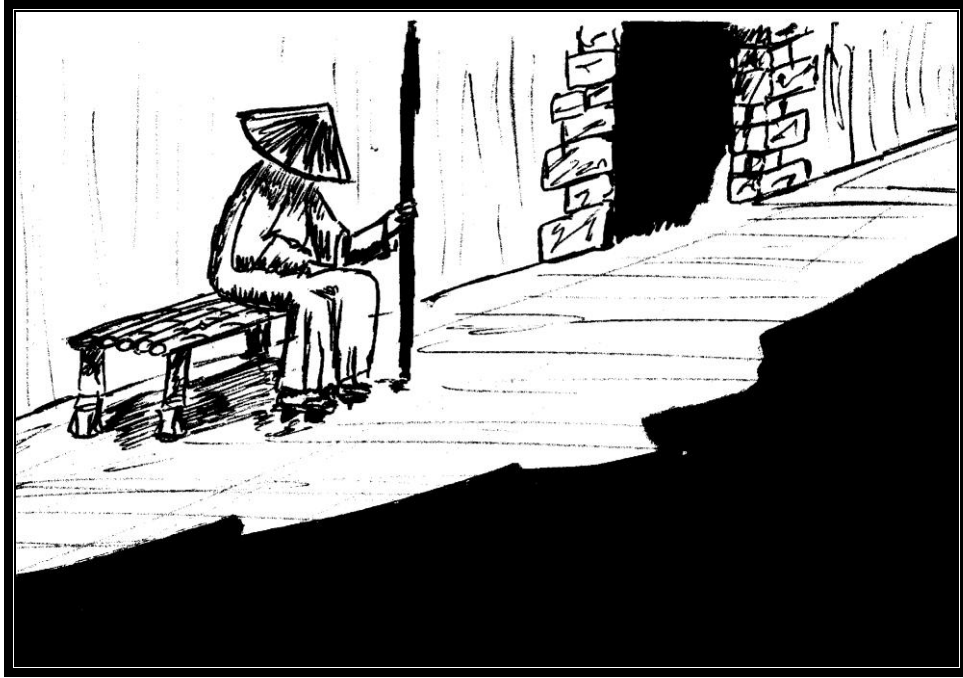
Vous pénétrez dans la ruelle qui est bordée de hauts murs. La lumière déjà faible, filtrée par les nuages gris menaçants, est ici presque inexistante. Une ruelle sombre qui vous fait penser à un coupe-gorge comme il doit y en avoir beaucoup dans les villes des Terres Sauvages. Vous êtes prêt à recevoir dignement n'importe quel agresseur qui surgirait d'un recoin, si tant est qu'un homme ose défier un samouraï de Tsuba...

La ruelle s'élargit bientôt et donne sur une placette où trône une magnifique fontaine en bambous – une sishi odoshi. Le cliquetis des bambous basculants est tout simplement reposant, cela dénote avec l'ambiance malsaine de la rue Imura, avec l'ambiance générale de Tsuki même...

Sur votre droite une enseigne de bois annonce : «Kusuriko, animaux rares et utiles», l'échoppe n'est guère avenante, délabrée pour tout dire.

Sur votre gauche, un vieil homme silencieux est assis sur un banc.

Si vous voulez visiter l'échoppe de Kusuriko, [rendez-vous au 192](#), si vous préférez discuter avec le vieil homme, [rendez-vous au 92](#).



239

Deux hommes approchent lentement de vous, tenant chacun une faucille rouillée. Leurs visages sont blafards, leurs yeux hagards. Ils communiquent entre eux dans une langue inconnue et l'un d'eux s'agenouille à vos côtés :

— Samouraï, le poison va lentement ouvrir ton esprit pour qu'il soit réceptif à la force de Kankoji, notre seigneur.

Vous essayez de bredouiller, de hurler votre refus, mais vous êtes paralysé.

— Ne te débats pas, petit samouraï, la force obscure rentre lentement en toi par les incantations de l'homme à mes côtés. Tu seras bientôt un serviteur de Kankoji. Et tu en seras fier...

Vous éprouvez une peine et un déshonneur immenses mais vous ne pouvez rien faire. Même vous donner la mort sera chose impossible tant que Kankoji contrôlera votre esprit... et ceci arrivera dans quelques heures.

Votre mission, votre existence même est un échec.

240

Vous ordonnez aux hommes et femmes possédant des arcs de se dissimuler entre les bâtiments. Lorsque les samouraïs auront dépassé la fontaine, qu'ils envoient leurs flèches en continu.

Vous grimpez sur la toiture glissante d'une petite bergerie. Les bêlements rapides indiquent que les animaux aussi sentent un danger approcher. Vous remarquez qu'un ninja est étendu dans une position anormale dans une noue du toit. Vous approchez du corps et vous le touchez du bout du pied. Aucune réaction. Il présente une plaie béante partant du bas ventre et remontant jusqu'au cou. Ses os paraissent brisés, son corps disloqué. Vous vous demandez quel villageois a pu recourir à une telle violence sur un guerrier aussi redoutable qu'un ninja, à moins que ce ne soit l'œuvre de Mokuke...

Les cliquetis des armures des samouraïs obscurs vous obligent à accélérer votre progression sur les toitures du bourg. Vous prenez place derrière une cheminée et attendez que les samouraïs soient à portée.

Brusquement, vous voyez des hommes se faufiler le long des bâtiments sous vos pieds. Vous reconnaissez les longues tenues de lin des villageois, un homme est en tête, en armure de samouraï. Une armure étincelante malgré la pluie et la nuit. Un long katana en main l'homme se déplace comme un chat, souple, rapide et plein de grâce.

Vous patientez encore et votre ordre est suivi à la perfection : une volée de flèches s'abat sur les ennemis qui arrivent en courant. Certains les évitent d'autres sont blessés mais continuent leurs progressions, certains moins habiles s'écroulent dans des cris de douleur insoutenables. Avant que n'ayez pu approcher du pignon de la bergerie pour sauter et surprendre les samouraïs, vous voyez

brusquement les hommes en habit de lin se découvrir de leurs tuniques. Simplement vêtus d'un pagne blanc, armés chacun d'une naginata, ils foncent sur les ennemis en les chargeant de côté. L'homme au long katana court vers le samouraï de tête et lui tranche un bras. Mokuke a repris les armes. Vous sautez dans l'attroupement et vous défiez l'un des samourais obscurs :

Samouraï obscur blessé*, Classe II, Vie : 10

(Assaut d'initiative impossible)

En fin de combat la méditation d'après combat est à nouveau possible.

Si vous êtes vainqueur, c'est dans les cris, le sang et la douleur que vous [vous rendez au 35](#).

241

— Je vous suis reconnaissante, noble guerrier, confie la jeune femme. Ma jeune fille Asæ me terrifie...

— Explique-toi femme. Quels sont les agissements de ta fille ?

— Elle parle d'une façon étrange, presque ralentie. Sa voix a changé, elle est devenue rauque, presque caverneuse. Et que dire de cette odeur et de la chaleur qu'elle dégage, elle semble atteinte de forte fièvre mais ne paraît pas souffrir de cela.

— Est-elle agressive ?

— Elle a tenté de me porter un coup de couteau, j'ai dû l'attacher avec l'aide de quelques voisins, elle possède une force redoutable, elle qui était si fragile et si chétive, il n'y a que quelques jours seulement...

Vous demandez à Nanami de vous conduire jusqu'à la chambre de sa fille ; la main relâchée, prête à saisir votre arme au moindre doute, vous entrez chez Nanami et la première chose qui vous frappe est cette insupportable odeur de soufre.

[Rendez-vous au 11](#).

242

Vous atteignez une clairière délimitée par une épaisse ligne de bambous. Au centre se trouve une sorte d'autel naturel formé par deux pierres assez grosses dont l'une semble tenir en équilibre sur l'autre. Devant cet édifice couvert de mousses et à demi-dissimulé par les fougères se tient un homme à genoux, mains jointes au niveau de son bas-ventre. Il a les yeux fermés et semble méditer ; vous reconnaissez le kimono traditionnel du dojo Heihashi. Un nouveau disciple qui doit prouver au maître des lieux sa capacité à devenir un samouraï des temples gardiens... Vos souvenirs en ces lieux défilent à toute vitesse dans votre esprit. Vous laissez là le disciple et vous sortez par une étroite passe entre les bambous.

La nuit commence à emplir de sombres formes le marais Heihashi et il vous faut dormir ici ; continuer votre progression de nuit serait trop risqué.

Si vous voulez dormir sur un lit de mousse près du ruisseau non loin de là, [rendez-vous au 172](#), si vous préférez vous réfugier dans un arbre quitte à y être mal installé, [rendez-vous au 99](#).

243

Vous approchez de la charrette et de la pointe de votre arme vous sondez le tas de foin : votre lame s'enfonce dans les végétaux ramollis et jaunis sans y rencontrer de résistance. Vous rengainez votre arme et fouillez à pleine main dans l'espoir de découvrir un objet laissé là par les paysans ; votre initiative porte ses fruits : après quelques secondes à brasser une paille malodorante et visqueuse en son cœur, vous mettez la main sur une petite bourse. La bourse contient 5 kyans, vous pouvez la prendre si vous le désirez (*notez-le alors sur votre parchemin*), [rendez-vous ensuite au 176](#) pour explorer la cabane ou [rendez-vous au 95](#) pour rejoindre Tsuki au plus vite.

244

Vous ciblez les archers dissimulés dans les herbes et vous parvenez à en blesser quelques uns (*lancez un dé pour savoir combien de flèches cette attaque vous a coûté*). Bientôt les hommes embusqués se font tailler en pièces par les cavaliers, redoutables combattants qui envoient voler mains et bras tranchés par dessus les joncs. Le sang se mêle rapidement à la pluie et l'endroit devient le théâtre d'une barbarie sans nom.

En quelques instants, les cavaliers ont anéanti leurs agresseurs et ils se dirigent vers vous. Entre les hautes herbes apparaissent alors quatre soldats encapuchonnés qui vous dévisagent d'un air satisfait. Prêt à bondir à tout instant, vous restez sur vos gardes. Un cavalier se détache du groupe, abaisse sa capuche et avance vers vous. [Rendez-vous au 206.](#)

245

Mokuke se dirige vers une maison non loin de là. Il vous invite à le suivre. Vous franchissez le seuil d'une habitation modeste, aux murs clairs. Mokuke ouvre le tiroir d'un meuble, en sort un parchemin, une plume et de l'encre. Il griffonne quelques signes puis roule le morceau de papier qu'il ferme avec un anneau de corde. Mokuke ouvre une cage de laquelle il sort un joli beiri noir et blanc. Le petit oiseau siffle gaiement tandis que Mokuke attache solidement le parchemin sous l'une des pattes de l'oiseau. Il murmure quelque chose à l'oiseau puis le libère dans les rues de 'Mo.

Mokuke se retourne vers vous et confie :

— Le parchemin demande à Tokawa et Koshin de me rejoindre ce soir dans la maison commune du village. Lorsque la lune sera levée, si mes deux amis sont là, c'est que ta requête pourra être soumise à discussion, sinon...

En attendant ce soir, fais quelques pas dans le village, fais le vide dans ton esprit et prépare bien ce que tu vas nous dire Keijiro. Prépare tes mots avec justesse...

Mokuke se dirige ensuite vers la fontaine centrale sort un sifflet de son large kimono et souffle dedans avec force. Le sifflement vous rappelle celui d'un aigle, à cet instant, le hameau se remet à vivre, les villageois sortent de leurs maisons, la vie reprend un cours normal...

Si vous avez entendu parler de Sakeshi, vous devez connaître son âge. Si tel est le cas, **rendez-vous au paragraphe correspondant**. Si vous avez aidé Jugari, [rendez-vous au 96](#), Mokuke vous indique ensuite deux maisons dans lesquelles habitent des personnes qui pourraient vous être d'un précieux secours. Pour rendre visite à la délicieuse Hanako, [rendez-vous au 198](#), pour consulter Masanaga et ses talents de moine-guérisseur, [rendez-vous au 141](#). Si aucun de ces choix ne vous attire, [rendez-vous au 235](#), pour patienter jusqu'à la réunion de ce soir.

246

Le sentier disparaît bien vite, caché par les longues feuilles de fougères, vous devez vous diriger en vous fiant à votre unique sens de l'orientation. Les ormes s'espacent de plus en plus et une succession de vastes clairières vous donne l'impression de ne plus avancer mais de faire du sur-place. La pluie commence à tomber finement et la lumière baisse naturellement dans le sous-bois ; vous entendez à plusieurs reprises le grognement de chiens sauvages mais ceux-ci restent à bonne distance et ne vous causent pas le moindre problème. Après la dernière clairière, vous arrivez devant une bifurcation qui propose deux sentiers similaires. Un des sentiers court en forte pente vers la gauche entre quelques ormes et cèdres, l'autre sentier plus sinueux, s'efface en montant entre les chênes et part vers la droite.

Pour aller à droite et monter, [rendez-vous au 166](#), pour partir sur la gauche et descendre, [rendez-vous au 258](#).

247

Vous sortez votre arme et menacez Shoda :

— Enlève ta main de ce sac et quitte ces bois. Tu ne crois pas qu'un samouraï de Tsuba ferait confiance au premier venu ?

Shoda s'exécute, vous regarde et ajoute à demi-mots :

— Ce n'est pas étonnant que Kankoji gagne des nouveaux adeptes tous les jours...

Il fait un signe de tête à Jiji et tous deux quittent les bois en quelques instants.

Vous demeurez un instant seul avec la pluie qui martèle votre suge-kasa, un sentiment de honte monte soudain en vous. Vous avez été agressif avec cet homme sans aucune raison apparente. Qui sait ce que son sac contenait, qui sait ce que Shoda aller vous montrer ?

Vous perdez 1 Point d'Honneur. [Rendez-vous au 60.](#)

248

Vous parvenez à résister aux attaques psychiques de la Force Obscure cachée dans l'âme de la fillette. Elle parvient à arracher une des deux fixations qui maintiennent ses mains et essaie de vous

atteindre par des griffures répétitives. D'un geste vif et précis, vous saisissez le bras de la fillette et l'attachez à la fixation restante. Vous vous retournez vers Nanami et lui dites :

— Ta petite Asæ peut encore être sauvée de l'emprise de Kankoji, il ne veut pas la tuer... Il veut juste s'en servir pour effrayer les habitants. Sa force psychique est bien trop faible pour représenter un réel danger.

Vous adressant alors aux deux villageois restés en arrière, vous ajoutez :

— Conduisez-là à Shiakito, les moines guérisseurs sauront tuer l'esprit obscur qui réside en elle.

Nanami s'agenouille devant vous et vous remercie en joignant ses deux mains devant son visage. Vous sortez de la pièce sans dire un mot, seuls les râles étranglés d'Asæ viennent perturber le silence.

Vous devez désormais choisir une nouvelle destination :

pour aller directement au monastère, empruntez la rue Ito (du monastère) et [rendez-vous au 158](#),

pour essayer de dénicher des armes supplémentaires, choisissez la rue Takeda (des armuriers) et [rendez-vous au 33](#),

pour essayer de récolter quelque objet utile, visitez la rue Fumitsuji (des marchands) et [rendez-vous au 212](#),

enfin si vous voulez explorer la ruelle sombre qui part sur votre gauche, c'est la rue Imura (du saule), [vous devez vous rendre au 238](#).

249

Le sentier est clairement défini et ce dernier vous permet de progresser rapidement malgré la brume qui a élu domicile dans le marais. Une bifurcation ne tarde pas à vous obliger à faire un nouveau choix : une idole cornue trône entre les deux directions. La statue de pierre présente un faciès repoussant renvoyant aux estampes représentant les démons cornus de la Force Obscure. L'effigie minérale représente une sorte d'homme aux ailes repliées, dont le bras droit est tendu, index pointant vers le ciel et vers la droite et le bras gauche replié contre le corps, paume de la main ouverte vers la gauche.

Cela vous rappelle certains croquis de Takeshi, le dessinateur poète de Tsuba, qui faisaient état d'une forme de guerrier qui puisaient leur force dans le ciel pour le rejeter sur terre, une sorte de porte entre le ciel et la terre. Ici, le démon semble capter la force céleste et la rejeter vers celui qui se trouve en face de sa main ouverte.

Si vous désirez emprunter le sentier qui passe du côté du bras qui capte la force, [rendez-vous au 164](#), si vous préférez passer par le chemin qui semble être visé par la paume ouverte, [rendez-vous au 90](#).

250

Sur le qui-vive, les sens en alerte vous avancez avec prudence vers les bambous. Ils sont épais et assez serrés, un animal ou un homme mal intentionné ne pourrait pas bondir vers vous, il doit y avoir une autre entrée dans ce bouquet de végétaux denses. Vous contournez la masse verte sans percevoir une brèche entre les tiges, la pluie vous aveugle quelque peu et les herbes hautes masquent une bonne partie de la base des bambous. Un gémissement plus fort que les autres se fait entendre devant vous. Vous en êtes sûr, il y a *quelque chose* au cœur des bambous.

Si vous voulez accélérer les recherches pour trouver une entrée vers l'intérieur du massif, [rendez-vous au 128](#) ; si vous avez un witayo sur l'épaule, [rendez-vous au 73](#). Enfin vous pouvez tout simplement abandonner l'idée de découvrir ce qui se passe au milieu de ces bambous et [vous rendre au 155](#).

251

Vous arpentez le sentier qui n'en finit pas de monter, vous ne croisez aucune créature, amie ou ennemie, et vous commencez à vous demander si vous avez bien fait de suivre cette voie, tant la colline vous paraît infranchissable. Au bout de quelques heures de progression, vous entendez des voix un peu plus loin devant vous. Vous ralentissez le pas et sortez volontairement du chemin ; dissimulé dans les fougères vous suivez le sentier du regard et vous vous dissimulez derrière le tronc d'un chêne. Vous apercevez quatre hommes, cinquante mètres devant vous, quatre solides indivi-

des portant des peaux de bêtes sur les épaules et des casques cornus. À n'en pas douter il s'agit de barbares des Terres Sauvages, la partie la plus orientale de l'île principale. Que font-ils ici et quelle sera leur attitude face à un samouraï de Tsuba ? Vous n'en savez rien ; il vous faut pourtant prendre une décision : pour continuer à vous approcher du groupe de barbares, [rendez-vous au 261](#), si vous décidez de rebrousser chemin, vous rejoignez l'autre chemin rapidement et vous tombez sur une bifurcation. Pour suivre le chemin qui descend, [rendez-vous au 246](#), pour prendre le sentier qui remonte, [rendez-vous au 150](#).

252

Quelle folie vous anime donc ?

Même un samouraï de votre rang ne provoque jamais un combat contre quatre hommes de guerre ! Votre idéal de pacifier tout l'Archipel en un même temps pourrait vous jouer des tours, mais votre choix est fait : en un éclair vous ôtez votre couverture, vous bondissez sur l'okura qui tire votre charrette et, prenant appui sur l'animal au dos épais, vous sautez vers le cavalier le plus proche de vous, celui-ci n'a pas le temps de comprendre ce qu'il lui arrive que vous lui brisez la nuque par une habile saisie ; aussitôt au sol, vous frappez fort sur le flanc d'un cheval proche de vous qui s'affole et prend le galop instantanément, son maître essayant vainement de le contrôler ; cette manœuvre vous laisse le temps de vous occuper des deux derniers cavaliers. Vous prenez un peu de distance et défiez les deux hommes du Lotus Noir à vous rejoindre en combat, ceux-ci répondent timidement à votre invitation en regardant fixement votre kimono rouge, ils dégainent lentement leurs katanas. Le combat est à vous :

1er soldat du temple du Lotus Noir*, classe IV, Vie : 17

2e soldat du temple du Lotus Noir*, classe IV, Vie : 15

(Assaut d'initiative possible)

Si vous triomphez de vos ennemis, le dernier soldat n'aura pas le courage de revenir se battre contre vous et fuira lâchement. Votre geste fou mais hautement courageux vous donne le droit d'ajouter *deux points à votre total d'Honneur*. Vous laissez les trois soldats étendus sur le sol et vous remontez sur la charrette.

Vous parcourez la lande durant encore quelques longues heures sans qu'aucun autre problème ne vienne perturber votre voyage : un troupeau de chèvres mené par deux femmes et un kili-kushi - sorte d'éléphant noir de la taille d'un gros bœuf – sont les seules rencontres que vous faites. La pluie cesse enfin sa mélodie et la lumière commence à diminuer. Vous guidez l'okura vers une cerisaie sauvage et vous y entrez toujours assis sur la charrette. Vous êtes ainsi invisible depuis la route principale et la nuit devrait être tranquille. Vous pouvez vous restaurer pour regagner un peu de points de vie (*si vous n'avez rien à manger une grosse poignée de baies et quelques racines sauvages devraient vous faire regagner 2d6 Points de Vie*), vous pouvez aussi méditer quelques instants sous un cerisier pour regagner 4 Points de Ki. Si vous possédez *la technique de l'ascension astrale* vous pouvez en faire usage maintenant.

Une douce lumière crépusculaire commence à se diffuser sur la région, la fraîcheur de la saison des labours se fait sentir et vous pensez que la nuit ne sera pas agréable tant vous êtes trempé. Vous prenez le risque de faire un petit feu juste le temps de vous réchauffer ; avec la laine de kintaro sèche, trouvée au cœur du chargement, vous démarrez un brasier que vous alimentez durant environ une petite heure. Les flammes jaunes orangées réchauffent à la fois votre corps et votre âme. Vous repensez au Temple de Tsuba que vous avez quitté hier, à ses chambres confortables et apaisantes, aux chants mélodieux des rossignols qui encourageaient vos mouvements répétés maintes fois en forêt. La réalité est pourtant là, devant vos yeux, vous êtes seul sur un territoire autrefois en paix mais aujourd'hui rongé par un mal invisible, qui se propage comme une peste au sein de l'Archipel. Kankoji sait ce qu'il fait, il est méthodique et patient mais les temples gardiens attendent cette heure depuis bien longtemps. Vous allez relevez un pays, une population, le cœur et l'âme des hommes qui entendent vivre libres et en paix...

Il est temps pour vous de dormir un peu, vous pouvez vous étendre loin de la charrette, caché dans des buissons d'acer en [vous rendant au 199](#), vous pouvez aussi choisir de dormir au cœur de la

laine de kintaro qui pourrait vous offrir un abri chaud pour la nuit, [rendez-vous pour cela au 260.](#)

253

— Samouraï, tu es fier de toi ? demande le plus épais des trois cavaliers.

— Fier ? de quoi ? insistez-vous avec dédain.

— De ta trahison involontaire...

— Je ne savais pas qui vous étiez, ni ce que vous vouliez.

— Et donc tu te joins au groupe le plus important ?

Votre silence témoigne de votre gêne, *vous perdez un point d'Honneur.*

— Je vais te dire qui nous sommes, reprend le cavalier, et ensuite nous te laisserons avec ta honte.

Nous sommes des samourais sans maîtres et sans idéaux. De vulgaires mercenaires payés pour retrouver du bétail, des hommes ou pour protéger un convoi. Nous sommes aussi d'anciens soldats du Temple d'Akka... Nous avons trahi Kankoji lorsque celui-ci fut pris de folie meurtrière.

Voilà à qui tu as à faire, samouraï de Tsuba.

— Et bien vous avez fait le bon choix en vous écartant de Kankoji. J'ai une longue route *rônins*, je dois m'en aller...

Les quatre cavaliers vous toisent avec un certain mépris – attitude qui ne vous touche même pas.

Vous reprenez votre route vers les trois villages, [rendez-vous au 127.](#)

254

Vous continuez votre progression tout en commençant à apercevoir les toitures de 'Mo. Les plaines et les rizières constituent l'essentiel de l'environnement des trois villages, la culture, la chasse et la cueillette sont les principales sources de nourriture. Les villages de 'Mo, 'Ko et 'To sont des villages composés d'hommes et femmes travaillant dur la terre, essayant de vivre en harmonie avec les saisons et vendant leurs produits d'un village à l'autre. Chaque village s'est spécialisé dans certains produits et aucun n'empiète sur les talents et productions d'un autre. Un système de nécessité et d'équilibre existe donc entre ces trois villages qui appliquent ainsi la philosophie d'Ojikinawa.

O sensei vous a parlé des chefs de village qui sont les héritiers du Kishorudo. Le clan que vous devez inciter Mokuke à reformer est une école martiale très rigoureuse, l'entraînement des samourais était des plus durs tant sur plan mental que physique. Bon nombre de jeunes hommes abandonnaient ou mourraient dans les premières années de leur apprentissage. O sensei avait pris part aux combats des «deux jours», dans la province de Kuruk, au nord-est des Terres Sauvages. Kankoji avait envoyé quelques centaines d'obscurs pour prendre d'assaut la forteresse de Kuruk-Taï ; les temples gardiens, les forces libres (dont faisait partie le clan Kishorudo) et quelques agriculteurs de l'île de Jodan, repoussèrent sans pitié les Forces Obscures. O sensei vous avoua qu'il n'avait jamais vu pareille démonstration de violence dans un art martial. C'est ce clan destructeur que vous devez à tout prix voir renaître.

La lumière ambiante de la région commence lentement à diminuer, la pluie commence enfin à cesser, [rendez-vous au 230.](#)

255

Les trois guerriers restant se regardent stupéfaits. L'un des leurs gît au sol dans une mare de sang.

Un des soldats vous lance :

— Tu as tué un frère d'arme mais tu n'auras pas toute l'armée...

Vous devez poursuivre le combat :

Soldat du temple du Lotus Noir*, classe IV, Vie : total en cours

Deuxième Soldat du temple du Lotus Noir*, classe IV, Vie : total en cours

Troisième Soldat du temple du Lotus Noir*, classe IV, Vie : total en cours

Si vous possédez une boule de fumée, vous pouvez en lancer une contre la charrette, la fumée ainsi propagée, vous pouvez augmenter de deux points votre score au TCP pour le premier assaut.

Lorsqu'un autre soldat tombe sous vos coups, [rendez-vous au 144.](#)

256

On vous avait prévenu, le vieil ermite qui vit ici adore attaquer en musique. Vous restez sur vos gardes et vous évitez sans mal l'éboulis de pierre qui s'abat sur vous lorsque vous franchissez la partie la plus étroite du couloir de pierre. Aussitôt vous faites volte-face et vous cherchez le vieil homme du regard.

Un petit rire sourd se fait entendre quelques mètres au-dessus de vous : un homme encapuchonné dans un toile de lin avance vers le bord de l'à-pic et tenant sa flûte de bambou à la main annonce :

— Je suis Osuke, bienvenue sur mes terres, samouraï !

— C'est comme cela que tu accueilles tous tes invités vieil homme ? Nous n'avons pas les mêmes valeurs d'hospitalité !

En quelques sauts agiles, le vieil homme vous a rejoint en bas de la gorge. Son visage est très ridé et ses mains décharnées vous font penser qu'il a dépassé le siècle de vie.

— Je ne tiens pas être dérangé, voilà tout. Ni par toi, ni par personne. Je vis seul et j'entends bien le rester. La sortie des collines c'est dans ton dos, samouraï.

Vous restez surpris par cet accueil des plus froids, vous répliquez tout de même :

— Je ne suis pas ici pour te nuire, je dois rejoindre les trois villages au sud est et je ne fais que passer.

— Qui a dit que je te laisserais passer ? hein ? et ne compte pas m'impressionner avec ta science de la guerre, tu ne me toucherais pas une fois que je t'aurais déjà administré une dizaine de coups de flûte !

— Je ne veux pas utiliser la violence, je suis un samouraï de Tsuba, ma vie repose sur la paix et le respect des lois ancestrales d'Ojikinawa.

— J'ai peut être une solution pour te laisser passer... Tu n'as pas le vertige ?

Osuke vous invite à le suivre, [rendez-vous au 6](#).

257

Les rochers envahissent progressivement tout le paysage et les arbres laissent leur place aux blocs de calcaire. Vous redoublez de prudence car la pierre est de plus en plus glissante avec cette pluie qui n'en finit pas d'arroser la région. Au bout de quelques heures, vous sortez du sentier rocaillieux pour arriver sur un plateau assez large au fond duquel trône une petite mesure en pierres. La roche utilisée dénote avec le calcaire environnant, les pierres de la maison sont noires, presque polies, une sorte d'onyx travaillé et assemblé, comme si la roche avait été chauffée et formée. Vous pouvez décider de passer devant cette maison pour continuer votre route sur le sentier qui descend derrière, tout près de la falaise, [rendez-vous pour cela au 89](#) ; si vous préférez rejoindre un chemin perpendiculaire qui devrait vous ramener vers le sous-bois du sentier précédent, [rendez-vous au 54](#).

258

Vous descendez sur plusieurs dizaines de mètres et vous arrivez bientôt à un nouveau croisement. Ce n'est pas le corps d'un homme mort qui vous frappe en premier, c'est l'odeur caractéristique sucrée de la mort. Un homme gît au milieu du chemin, ici depuis plusieurs jours à en juger par l'odeur et l'état de ses vêtements, une *yari* (lance, arme longue +2 Points de dégâts/-1 Points de Maîtrise de Combat) repose à ses côtés. Les jambes de l'homme sont à demi-dévorées et sa tunique est mêlée à ses chairs, comme si quelque chose avait mâché les jambes du malheureux. Son abdomen, ouvert et vide, bourdonne de mouches et grouille de vers qui ont déjà commencé leur travail de nécrophages. Il a été attaqué par une créature qui l'a tué, mangé en partie et laissé ici. Vous ne parvenez pas à identifier si c'est un garde ou un simple paysan tant ses habits sont déchiquetés ; vous pouvez récupérer son arme si vous le désirez et avancer vers les chemins qui s'offrent à vous.

Curieusement, trois arbres différents semblent orner le début de trois nouveaux sentiers. Vous approchez lentement des chemins, l'arme prête au combat et vous examinez les trois voies, aussi loin que votre vue le permet. Le premier sentier sur votre droite remonte et semble s'élargir entre les pins. Le deuxième est annoncé par un chêne blanc, il file droit devant et disparaît entre branches et buissons ; le troisième sentier, quant à lui, est annoncé par une longue branche en arc-de-cercle qui oblige celui qui emprunte le chemin à y passer dessous ; il semble descendre et tourner rapidement à gauche.

Pour emprunter le sentier qui monte, gardé par un pin, [rendez-vous au 86](#), pour suivre le sentier annoncé par le chêne blanc, qui file droit, [rendez-vous au 236](#), enfin pour continuer à descendre, il vous faudra passer sous la branche de cèdre et vous [rendre au 208](#).

259

L'oiseau s'envole au dessus du pont en criant très fort, il volette avec énergie en décrivant des cercles au-dessus des cordages supérieurs, plonge à pic, passe à ras de l'eau bouillonnante et remonte vers vous. Ses battements d'ailes rapides font bouger vos longs cheveux noirs lorsqu'il frôle votre tête. Si vous préférez retournez vers la place centrale de 'Mo, [rendez-vous au 52](#), si vous voulez poursuivre tout de même et traverser le pont, [rendez-vous au 10](#).

260

L'odeur de la laine trempée n'est pas des plus agréable mais au moins elle est chaude et sèche au cœur du chargement, vous imitez le lapin en creusant une sorte de terrier et en aménageant un puit à ciel ouvert pour respirer convenablement. En quelques minutes vous vous réchauffez complètement et vous vous endormez dans ce nid douillet, les yeux dans les nuages.

Au milieu de la nuit, des bruits de succions dans la boue autour de la charrette vous réveillent ; vous restez immobile et respirez le plus sereinement possible. À l'écoute des bruits, souffles et feulements, il se pourrait qu'un Kokutsu rôde autour de la charrette. C'est un croisement entre un tigre et un chien de montagne, cette espèce existe depuis la nuit des temps et elle est réputée pour sa férocité. Le Kokutsu n'a ni le pelage rayé du tigre ni celui plus dense du chien, il possède en revanche une épaisse fourrure grise aux poils à l'extrémité blanche. Vous entendez l'okura hennir sauvagement et de manière menaçante, le kokutsu craint trop les trois cornes de ce cheval pour l'attaquer. Au bout de quelques minutes, l'animal semble s'éloigner et plus aucun bruit ne vient rompre le silence de la nuit, vous vous rendormez rapidement dans votre cocon laineux.

Une jolie mésange bleue vous sort de votre torpeur nocturne par un chant des plus mélodieux. Curieuse, elle vous observe quelques mètres plus haut, sur la branche d'un cerisier sauvage. Après avoir rafraîchi votre visage avec de l'eau recueillie dans un trou d'arbre, vous reprenez la charrette, et rejoignez la route menant aux trois villages, but ultime de votre voyage (*notez que cette nuit vous permet de regagner 4 Points de Vie*). [Rendez-vous au 78](#).

261

Vous suivez à bonne distance les quatre hommes tout en évitant de vous faire repérer. Au bout de quelques détours entre les arbres, ils s'arrêtent et s'assoient sur de grosses pierres plates. L'un d'eux sort une pipe courbée et en tire deux longues bouffées.

C'est le moment d'en savoir plus sur leur présence ici, loin des Terres Sauvages. Si vous voulez les attaquer purement et simplement, [rendez-vous au 133](#), si vous préférez user de diplomatie et vous présenter en avançant calmement vers eux, [rendez-vous au 16](#).

262

Le premier coup de tanto déchire la gorge d'un soldat, mais il se débat avec vivacité – en projetant du sang partout alentour – et vous ne parvenez pas à étouffer son cri avec votre autre main. Les soldats se retournent vers vous et l'un d'eux lance :

— On nous attaque ! Akihiro tue-moi ce serpent !

Les soldats découvrent alors leurs positions et arment leurs tirs vers les cavaliers. Une volée de flèches contraints les hommes à mettre pied à terre. Des hennissements témoignent que la volée à fait mouche. Les cavaliers – dont un avec un flèche dans la cuisse – viennent en courant vers les soldats d'Akka qui foncent vers eux à leur tour. Le soldat désigné pour vous tuer, s'approche une yari à la main.

Pour tout le combat – à moins de maîtriser la technique *Vent des forêts* – vous devrez retirer un point au résultat donné par les dés pour le TCP, en raison de la yari utilisée par votre adversaire, toutefois si vous venez à trancher/casser une main à votre adversaire durant le combat, celui-ci ne

pourrait plus se servir de sa lance et finirait le combat au tanto, dans ce cas, le résultat obtenu pour le TCP pourra être utilisé sans modifications.

Akihiro*, classe III, Vie : 25

(Assaut d'initiative possible)

Si vous tuez votre ennemi, vous pouvez récupérer sa yari, si vous ne disposez pas d'une arme longue ou si vous souhaitez en changer, elle dispose des capacités suivantes : +2 Points de dégâts, mais réduit votre total de Maîtrise de combat d'un point lorsque vous l'utilisez en combat.

[Rendez-vous ensuite au 206.](#)

263

La route principale qui file dans la plaine permet aux paysans et marchands ambulants de rejoindre Dorikashi au nord-est de la région, et les trois villages plus au sud. C'est une route de terre, bordée d'arbres divers qui serpente entre les plaines herbeuses. Droit vers l'est se trouve le dojo Heihashi entouré de l'inquiétant marais du même nom. Vous avancez seul au milieu d'une vallée avec des champs à perte de vue. Le silence morne de la plaine et le ciel menaçant font de cette marche une sorte de voyage lugubre, la marche vers votre destin, le cortège funèbre de tout un peuple...

Quelques heures se sont écoulées sans qu'aucune rencontre ne se produise, la pluie recommence à tomber avec fureur sur toute la plaine. Les gouttes sont serrées si bien que vous finissez par ne plus voir à quelques dizaines de mètres devant vous.

Vous atteignez finalement la bifurcation qui vous offre une piste bien large, pierreuse, permettant de rejoindre les trois villages. Sur votre gauche, un sentier non dissimulé s'enfonce sous les saules pleureurs et file vers le marais Heihashi.

Vous pouvez désormais choisir de regagner les trois villages par la route, [en vous rendant au 213](#), vous pouvez rester un peu plus à couvert en progressant dans les herbes hautes, toujours en direction des villages, [rendez-vous alors au 74](#). Enfin vous pouvez emprunter les marais, chemin plus long mais certainement moins fréquenté par d'éventuelles Forces Obscures ; si vous optez pour les marais, [rendez-vous au 108](#).

264

Vous avancez d'un pas décidé au milieu des bêtes, un premier cochon s'agite nerveusement et grogne lorsque vous le poussez du bout de vos geta, un autre menace de vous mordre mais se ravise lorsqu'il reçoit un coup de poing sur le crâne. Soudain, pris d'une nervosité générale les animaux cherchent à se disperser dans des directions différentes : ils couinent, grognent, vous entendez des dents claquer, des porcs crier, ils se battent et vous êtes au milieu de ce combat. *Effectuez un test d'Agilité*, si vous êtes vainqueur, vous parvenez à sortir sans trop de blessures de cet épisode dangereux, si vous échouez au test, vous devez retrancher 3 Points de Vie de votre total.

Une fois le troupeau complètement dispersé, Jugari demande :

— Samouraï, nous avons failli périr sous les attaques de cochons ! Triste ironie du sort...

— Oui, Jugari. Je suis formé aux techniques martiales les plus meurtrières, mais je suis presque impuissant devant les forces de la nature. Je saurais combattre quatre tigres à la fois, mais je pourrais perdre la vie devant un troupeau de quatre-vingts cochons hargneux... Triste ironie. Les temples gardiens ont-ils intérêt à envoyer des cochons pour tuer Kankoji ?!

Vous plaisantez tous les deux quelques minutes encore et vous reprenez la direction du sud-est vers le village de 'Mo. Au bout d'un long moment de marche, Jugari s'effondre dans la boue. Vous l'aidez à s'asseoir mais il est à bout de force :

— Jugari, ne lâche pas maintenant, dans quelques minutes tu seras chez toi...

— Je n'en peux plus Keijiro, laisse-moi dans cette cabane là-bas, c'est une cabane utilisée par les laboureurs, elle est vide en ce moment, une fois que tu auras atteint 'Mo, mon père fera envoyer des hommes pour me porter secours. Merci pour ton précieux soutien samouraï de Tsuba...

Vous laissez Jugari dans une modeste cabane en bambous, au milieu d'outils et matériels agricoles. Vous reprenez le chemin des trois villages sans tarder, [rendez-vous au 70](#).

265

— Si tu n'as pas la force de marcher jusqu'à Tsuki, je peux t'accompagner jusqu'au but de ma mission : le village de 'Mo.

— 'Mo ? c'est mon village ! Ojikinawa t'as mis sur ma route pour que tu me sauves la vie. Puis-je te demander ce que tu va faire à 'Mo ? Si je ne me trompe pas tu es loin de ton temple, n'est-ce pas ?!

— Oui, loin de Tsuba. Loin de mes amis mais proche de but de ma mission. Je dois demander aux chefs des trois villages de reformer le Kishorudo.

— Reforme le clan ? Il te faudra de bons arguments, mais ce n'est pas chose impossible en ces temps sombres... Mon père va devoir longuement réfléchir...

Surpris par cette déclaration, vous enchaînez :

— Mokuke est ton père ?

— Oui samourai... Et c'est un bon père. Dur, intransigeant mais reconnaissant et dévoué à sa famille comme à Ojikinawa.

Heureux d'entendre de la bouche de son propre fils que Mokuke est un homme bon, vous regagnez un certain bonheur intérieur.

Vous aidez Jugari à se redresser, vous le faites sortir de l'enceinte de bambous et vous vous dirigez vers la charrette abandonnée (*ou la vôtre si vous étiez à bord d'une charrette de paysan*). Jugari pousse un soupir de compassion en voyant, dans la boue, le corps déchiqueté de l'autre moine.

— Ils nous ont massacrés. Je n'ai rien vu venir, les fourbes nous ont sauté dessus comme des tigres affamés.

— Ne te soucie plus de cela jeune moine, j'assure ta protection jusqu'à 'Mo à partir de maintenant, répondez-vous fermement.

Vous hissez le moine sur la banquette de bois et vous tirez sur les rênes de l'okura. La pluie ne cesse de s'abattre sur vous, mais vous aurez tôt fait de rejoindre le village.

Vous arrivez rapidement à un rétrécissement de la route obstrué par un troupeau assez imposant de cochons noirs. Des cochons sans guide humain à proximité et sous une pluie battante ? Jugari tire sur la manche de votre kimono.

— Un évènement désagréable se prépare samourai...

L'okura semble nerveux soudainement et vous-même trouvez quelque chose d'anormal dans la scène qui se déroule devant vos yeux.

Si vous avez un witayo sur l'épaule, [rendez-vous au 169](#), si vous voulez détourner votre chemin de la route et emprunter les hautes herbes de la plaine, [rendez-vous au 62](#), enfin si vous préférez descendre de la charrette et partir à pied, [rendez-vous au 100](#).

266

Vous tirez à plusieurs reprises vers les positions des cavaliers, quelques gémissements indiquent que certaines de vos flèches ont atteint leurs cibles. *Lancez un dé pour savoir combien de flèches vous avez dépensé*. Après quelques instants vous entendez des cris, qui vous rappellent des cris de guerre et les tireurs embusqués se dirigent vers vous à en juger par l'ondulation des hautes herbes devant vous.

Une première flèche vous frôle, une deuxième vous atteint dans la cuisse (*Blessure grave à la jambe*), ainsi que deux autres aux bras. Au total trois flèches vous blessent et vous coûtent 9 Points de Vie (*3 si vous maîtrisez la technique du corps invisible*). Vous pouvez réagir s'il vous reste assez de flèches et pour trois tirs uniquement. Vous devrez ensuite combattre les deux hommes qui vous foncent dessus, vous reconnaissez le blason qu'ils arborent fièrement sur leurs poitrine : le Temple Maudit d'Akka, l'un des temples renégats à la solde de Kankoji.

1er soldat d'Akka*, classe III, Vie : 20

2è soldat d'Akka*, classe IV, Vie : 15

Une fois vos deux adversaires vaincus, vous approchez des cavaliers gisant au sol. Ils n'arborent aucun blason, ni aucun signe pouvant indiquer d'où ils venaient ni qui ils étaient, vous resterez avec vos questions et vous vous remettez en chemin vers les trois villages. [Rendez-vous au 127](#).

À peine croisez-vous le regard des quatre cavaliers qu'une aura désagréable s'empare de votre être. Vous reconnaissez aussitôt le blason du Temple du Lotus Noir que les quatre hommes arborent sur leur poitrine. Chacun des hommes vous toise d'un air menaçant puis l'un d'eux daigne vous adresser la parole :

— Que fais-tu sous pareille pluie, le paysan ?

— Je dois livrer mon chargement de laine de kintaro aujourd'hui même. Je travaille par tous les temps, nobles guerriers...

— J'espère que tu la vends cher ta laine, car tu risques fort d'être couché par la fièvre avant ce soir ! ha ha ha !

Les trois autres hommes vous examinent et vous sentez leur force psychique pénétrer et sonder votre âme.

Vous perdez 5 Points de Vie (3 Points de Vie si vous maîtrisez la technique de la muraille psy).

Si vous souhaitez attaquer ces quatre mauvais hommes, [rendez-vous au 252](#), si vous préférez ne rien tenter et les laisser partir, [rendez-vous au 218](#).

268

Vous déposez le tanto au pied du vieil homme qui regarde l'arme émerveillé.

— Merci samouraï de Tsuba. Je désire cette arme depuis bien longtemps, mais l'armurier n'a jamais voulu me la vendre. Vois-tu cette gravure sur la lame, c'était le tanto de mon frère, il a été tué il y a deux ans par un samouraï félon. J'ai juré de retrouver ce samouraï et de venger sa mort, le tanto avait disparu lorsque j'ai découvert le corps sans vie de mon frère. Il m'aura fallu un an pour que j'apprenne que le tanto se trouvait au Soleil Levant, le marchand connaissait l'importance que j'attachais à cette arme symbolique et il a toujours nié la posséder. J'étais certain qu'il tenterait de la vendre à un combattant de ta classe, il me fallait juste un peu de patience !...

— Tu veux donc venger ton défunt frère ? À ton âge ?

— Je sais où trouver le samouraï, et je connais ses faiblesses, mais ceci t'importe peu, je vais maintenant remplir ma part du marché. Le vieil homme se lève et se dirige vers l'échoppe de Kusuriko, il ouvre la porte et une fois à l'intérieur déclame :

— Je suis Kusuriko ! Animaux rares et utiles !

Un frisson vous parcourt l'échine, ce vieillard joue avec vous depuis le début et vous a manipulé à sa guise. Votre dévouement aurait pu vous jouer un sale tour, heureusement le marchand semble amical et vous pénétrez dans l'échoppe.

Une odeur intenable de fauve stagne dans tout le commerce sombre et poussiéreux. Une fois vos yeux habitués à l'obscurité, Kusuriko avance vers vous, pose sa main sur votre épaule et chuchote :

— Alors samouraï, le vieux Kusu va te remercier maintenant, tu vas avoir accès à mes perles rares, celles que je ne sors qu'à des guerriers des Temples Gardiens. Vois les animaux et écoute mes conseils. Le vieil homme tire un rideau qui dévoile des cages, des bocal, et deux immenses cellules aux barreaux d'acier dans lesquelles dorment deux animaux incroyables.

— Bien nous avons dans ce premier bocal quelques limaces d'Ojikinawa, une limace coûte **6 kyans**. Son pouvoir est simple : sa bave permet de recoudre complètement n'importe quelle blessure grave telle que bras, jambe ou poitrine entaillée par un vilain coup de katana. L'inconvénient est qu'une limace meurt une fois sa bave utilisée.

Dans le deuxième bocal, je te propose des scarabées blancs de l'île de Jodan, un seul coûte **7 kyans**. Tu manges cet insecte et tes points de vie remontent à leur total de départ, l'inconvénient est que le suc que contient le scarabée provoque des engourdissements passagers, si bien que tu ne pourras pas utiliser la Maîtrise de Combat pour ton prochain combat.

Dans le troisième et dernier bocal, j'ai quelques centaines de fourmis des Terres Sauvages : ces petites bestioles sont un fléau pour les peuples barbares. Elles sont rapides, mordent fort et ne lâchent pas prise. Si tu lances un pot contenant ces fourmis au pied d'un ennemi avant un combat, celui-ci sera tellement perturbé par les morsures que tu pourras ajouter un point au score obtenu pour le TCP, et ceci pour tout le combat. Un petit cartouche en terre cuite, contenant cent fourmis coûte **6 kyans**.

Enfin, dans cette petite cage tu peux voir un Seikoshiro, c'est un petit rat dont la queue est enduite naturellement d'une sécrétion qui s'enflamme sur quel n'importe quelle surface, lorsque ce rongeur se sent agressé, il abaisse sa queue et la frotte sur le sol, il en résulte une production de flammes qui s'enchaînent au passage rapide du rongeur autour de son ennemi. Inutile de te dire que lancer ce rongeur devant un adversaire provoque une fuite immédiate de celui-ci s'il ne veut pas s'embraser des pieds à la tête. Ce rat coûte **8 kyans**.

— Et les deux animaux «plus gros» ? demandez-vous en désignant les cellules aux épais barreaux.

— Un tigre dompté, pour 500 kyans et un okura de combat pour 750. Je ne les vends pas, pas encore prêts...

Vous observez les animaux dont Kusuriko vous a vanté les pouvoirs lorsque celui-ci intervient :

— Au fait, mon cadeau de remerciement est là. Il pose devant vous une bourse en cuir.

Vous ouvrez délicatement la bourse lorsque vous apercevez deux pinces caractéristiques d'un scorpion. Vous reculez d'un bond et portez la main à votre arme.

— Vieillard, tu joues avec moi et tu as tort !

Kusuriko éclate de rire et reprend :

— Inoffensif ! Il est inoffensif ce scorpion !

— Et quoi va-t-il donc me servir ? demandez-vous agacé.

— Il peut absorber une attaque psychique qui t'est destinée. Lorsque tu décideras de te servir de cet animal libère-le de sa bourse et tu pourras ajouter, le temps d'un test, deux points à ton Psychisme. Que tu réussisses ou non, le scorpion mourra.

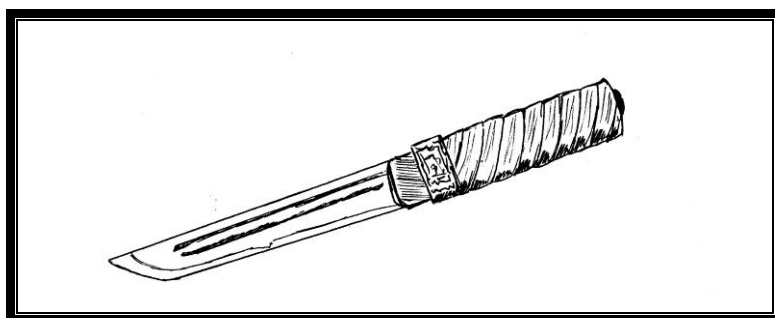
Voilà samourai, fais ton choix et bon voyage. Ah, une dernière chose aussi, si d'aventures tu arpentés les collines au sud est d'ici et que, sans crier gare tu entends le son d'une flûte, prépare toi à une attaque. Ce vieux fou d'Osuke adore cela, attaquer en musique... allez bon voyage !

Choisissez ou non d'emporter le cadeau de Kusuriko (*il ne compte pas pour un objet*), achetez ou non ses animaux (*objets spéciaux*), puis quittez l'échoppe vers une nouvelle destination :

pour aller directement au monastère, empruntez la rue Ito (du monastère) et [rendez-vous au 158](#),

pour essayer de récolter quelque objet utile, visitez la rue Fumitsuji (des marchands) et [rendez-vous au 212](#),

si vous voulez explorer la plus grosse artère de Tsuki, empruntez la rue Tsuki-Misa (centrale) et [rendez-vous au 98](#).



Vous décroisez les pans de votre veste, dénouez la ficelle serrant votre pantalon et vous vous retrouvez avec pour seule couverture, votre pagne de coton.

Les trois sœurs approchent de vous et Miya vous allonge ventre à terre. Les trois femmes commencent alors à répandre sur vous une huile aux effluves enivrants et entament un massage énergétique de tout votre corps. Aïho vous retourne ensuite avec vigueur tandis que ses deux sœurs quittent la pièce. Elle vous fixe d'un regard profond et vous chuchote :

— Quel est ton nom samourai ?

— Keijiro, répondez-vous le souffle affaibli par les massages relaxants.

— Alors Keijiro, pour te remercier de nous avoir aidés, je vais m'occuper de terminer notre travail, personnellement...

Aïho s'assoie à califourchon sur vous et commence un langoureux va et vient sur votre ventre. Votre vue se trouble, votre corps se raidit, Aïho s'offre à vous dans cette hutte au fond de ce marais... La chaleur vous envahit, son corps est de braise, son ventre un volcan...

Vous ouvrez les yeux alors qu'il fait encore nuit, Aïho est étendue à côté de vous, Miya et Hatsue non loin de votre couche. Les trois sœurs se sont réveillées avant vous et elles discutent à voix-basse. Lors de votre réveil, les trois femmes sourient et Miya lance avec humour :

— Alors Keijiro, bien dormi ?!

— Oui... euh... oui. Très bien...

En effet les massages, soins et plaisirs prodigués par les trois sœurs vous ont permis de regagner 8 Points de Vie, 8 Points de Ki et toutes vos blessures graves ont disparu.

— Je ne sais comment vous remercier femmes.

— Ne nous remercie pas Keijiro, tu nous a délivré de la menace du tigre. Et ton appartenance à Tsuba est pour nous un gage de bonheur dans l'Archipel... Va en paix.

Vous descendez dans la clairière entourée de bambous et Hatsue vous crie du haut de l'arbre :

— Pour sortir rapidement du Marais et rejoindre la route menant au village de 'Mo suit le chemin qui borde le ruisseau.

Vous la remerciez d'un hochement de tête et vous reprenez votre route en pensant à cette folle rencontre. Après un bon moment passé à longer le ruisseau, vous parvenez enfin à vous extraire de ce dédale boueux qu'est le marais Heihashi. **Rendez-vous au 180.**

270

Le clan Kishorudo achève le dernier des dix-sept tikkis.

Les trois samouraïs approchent de vous et levant tour à tour leurs masques, Mokuke s'adresse à vous :

— Mon cher Keiji, je crois que tu as la réponse que tu es venue chercher ici ! Le clan est reformé pour le bien-être et l'harmonie d'Ojikinawa.

Vous regardez les deux autres chefs de village et ajoutez :

— Merci. Votre engagement est un soulagement pour l'Archipel et l'oeuvre des Temples Gardiens. Je peux désormais repartir vers Tsuba, rendre compte à O sensei.

Les trois hommes se dirigent vers une maison assez haute et Tokawa y pénètre, il en ressort presque aussitôt en tenant à la main les rênes d'un cheval blanc, majestueux.

— Il s'appelle Shin. C'est un cheval rapide et endurant ; une fois à destination, il saura retrouver le chemin vers mon village. Va en paix samouraï de Tsuba et nous nous reverrons certainement un jour prochain, sur un front de guerre...

Vous saluez les trois samouraïs avec le plus grand des respects, vous montez en selle et vous quittez 'Mo aussitôt.

Vous chevauchez toute la nuit et ce n'est qu'au petit matin que vous atteignez la plage où vous aviez accosté il y a quatre jours. L'embarcation est là, bougeant au gré du ressac, dissimulée avec soin derrière une formation rocheuse. Du feuillage de palmier achève le camouflage.

Vous caressez Shin, qui souffle joyeusement et criez pour qu'il reparte vers 'To. Le cheval s'en va au galop en soulevant des mottes de terre humide.

Vous montez à bord, et commencez à ramer droit devant vous. Ni O sensei, ni Ikki le passeur ne vous ont dit comment retrouver l'île de Tsuba. Tout en ramant droit devant, vous apercevez un petit sifflet en os accroché au bois de la jonque. Vous le prenez et soufflez fort dans l'ouverture.

Rien ne se produit pas même un son. Déconcerté, vous continuez à ramer, vous demandant bien comment rejoindre Tsuba dans l'infini océan qui entoure l'Archipel. Quelques longues heures s'écoulent, la pluie a abandonné son chant et vous voyez se profiler la barre de brume au dessus des flots, signe du grand large et de la limite visible et connue des eaux de l'Archipel.

Un aileron fend l'onde sur votre droite. Un clapotement derrière vous. Inquiet, vous vous redressez dans l'embarcation pour comprendre de quoi il s'agit. Vous voyez quatre dauphins de Tsuba nager à vos côtés, des nijis.

Ceux-ci sautent joyeusement contre la jonque et semblent vouloir dire quelque chose. Vous cherchez à comprendre leur appel lorsque vous tombez sur quatre gros crochets à l'avant de la jonque

auxquels sont reliés quatre cordes. Au bout de ces cordes un harnais de cuir semble s'ajuster autour de la tête du nijj. Vous faites voir les harnais aux nijjis qui se collent à la jonque et se laissent apprêter docilement. Lorsque vous soulevez le dernier harnais une petite boîte en bois apparaît au fond de la barque.

Vous prenez le coffret tandis que les nijjis commencent déjà à tirer la jonque avec force. La petite caisse est scellée par un ruban de soie cachetée à la cire. Sur le ruban sont peints les symboles suivants : Keijiro, Tsuba, Kitoshi.

Vous cherchez à ouvrir la caissette et vous vous rendez-compte qu'une petite ouverture se trouve sur l'arrière de la boîte. Votre clé ! La clé qui pend autour de votre cou depuis votre départ... Vous introduisez la clé dans la petite serrure et un déclic significatif se fait entendre. La caissette s'ouvre dévoilant un champignon Kitoshi et un parchemin roulé. Vous lisez le parchemin :

"Keijiro, si tu lis ce parchemin c'est que tu es victorieux, que tu as sanglés les nijjis et que tu t'apprêtes à faire le voyage de retour vers Tsuba. Je t'y attends ainsi que tous les membres du Temple. Bon voyage mon bon Keiji. O sensei Murata".

Vous glissez le parchemin dans votre kimono et vous mangez Kitoshi. Installé confortablement au fond de la jonque, vous ne tardez pas à sombrer dans le sommeil, bercé par le bruit de l'eau déchirée par les ailerons des nijjis.

Votre réveil se fait au son des bokkens frappant sur les mannequins d'osier. Par la petite fenêtre de votre chambre vous apercevez les disciples de Tsuba frapper de toute leur âme sur les pantins de cordes qui encaissent inlassablement les coups répétés.

Vous descendez rejoindre O sensei dans la cour.

— Félicitations Keijiro, je savais que tu serais victorieux.

— Merci O sensei, mais c'est grâce à votre entraînement durant ces années que je suis encore vivant...

— Qu'as tu ressenti lorsque tu as dû tuer pour la première fois ?

— Une peur immense, un soulagement ensuite.

— Ton esprit est encore fragile, mais c'est normal. Tu iras faire un séjour dans les Marais Heihashi, cela te forgera...

— Les trois chefs ont donc accepté de reformer le clan ? Je n'étais vraiment pas sûr de leur réaction...

— Ils sont très efficaces au combat, O sensei, c'est assez fulgurant comme technique...

— Je sais Keijiro, je sais.

Vous souriez et demandez d'un air ironique :

— Ma prochaine mission débute quand ?

— Lorsque tu auras réussi à atteindre le niveau supérieur de ton entraînement. Et pour cela tu vas devoir endurer des choses difficiles. Très difficiles.

— Je suis prêt mon maître !

— Repose-toi pour le moment. Tu auras besoin de toute ta force physique et mentale dans quelque jours...

O sensei vous laisse au milieu de la cour et disparaît derrière un saule pleureur. Votre esprit se laisse aller à imaginer quelles épreuves vont encore se présenter à vous, mais pour l'instant le bruit des bokkens frappant l'osier vous donne envie de faire la même chose. Vous allez chercher un sabre de bois et côte à côte avec les nouveaux disciples — honorés — vous frappez sur une sentinelle de paille. Peu importe le niveau, peu importe l'expérience... S'entraîner, toujours s'entraîner pour parfaire son geste...

Remerciements particuliers à O sensei Ueshiba pour les traces de philosophies laissées derrière lui.

Remerciements à ma femme pour sa patience durant mes heures devant le clavier.

©Sunkmanitu 2012 Tous droits réservés

