

L'Épée du samouraï

Légende explicative



Référence au résumé

§ 112

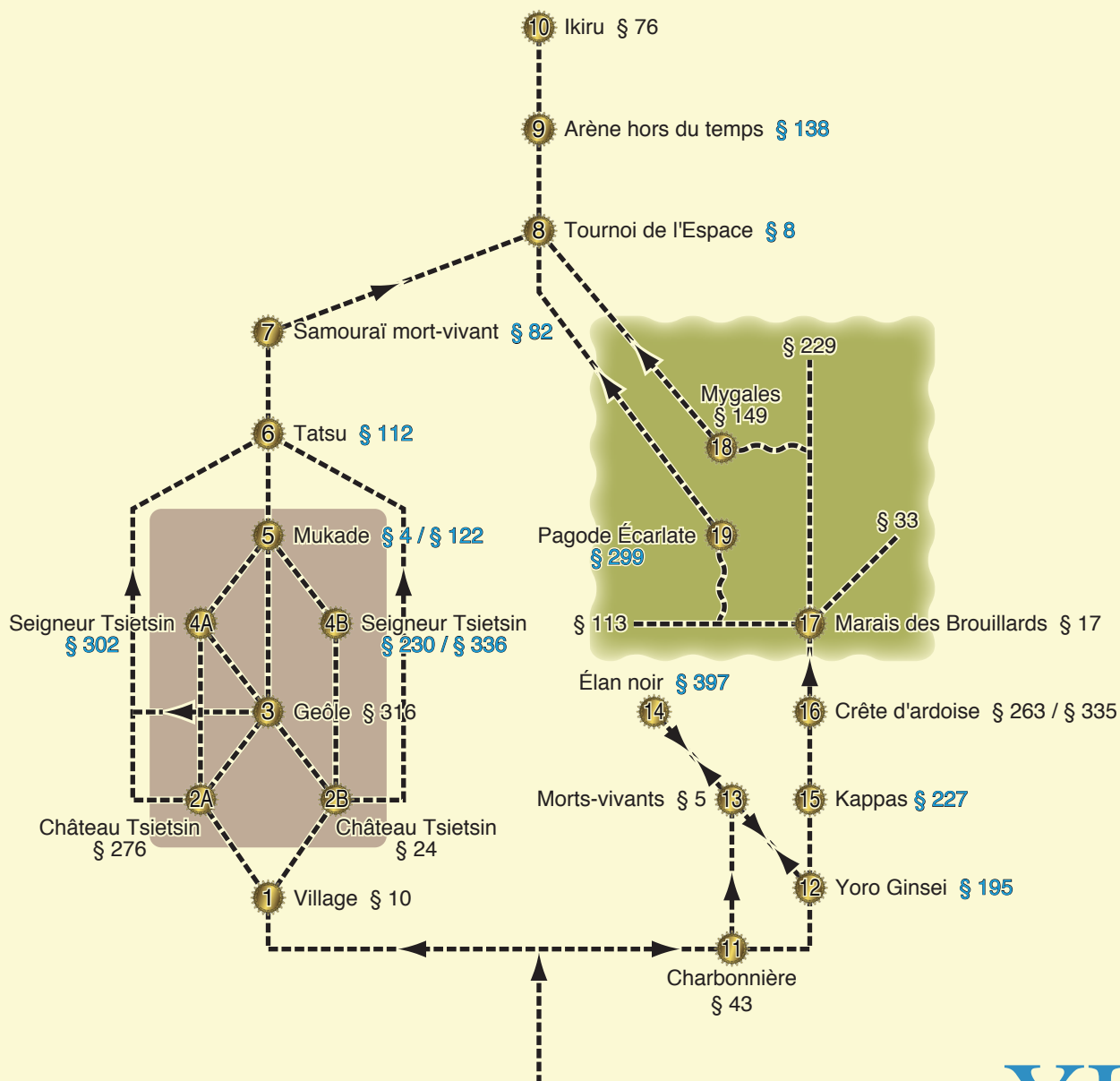
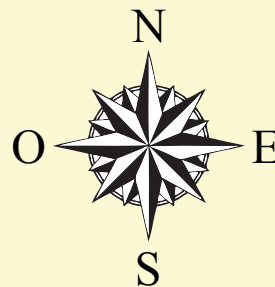
Emplacement d'un objet recommandé

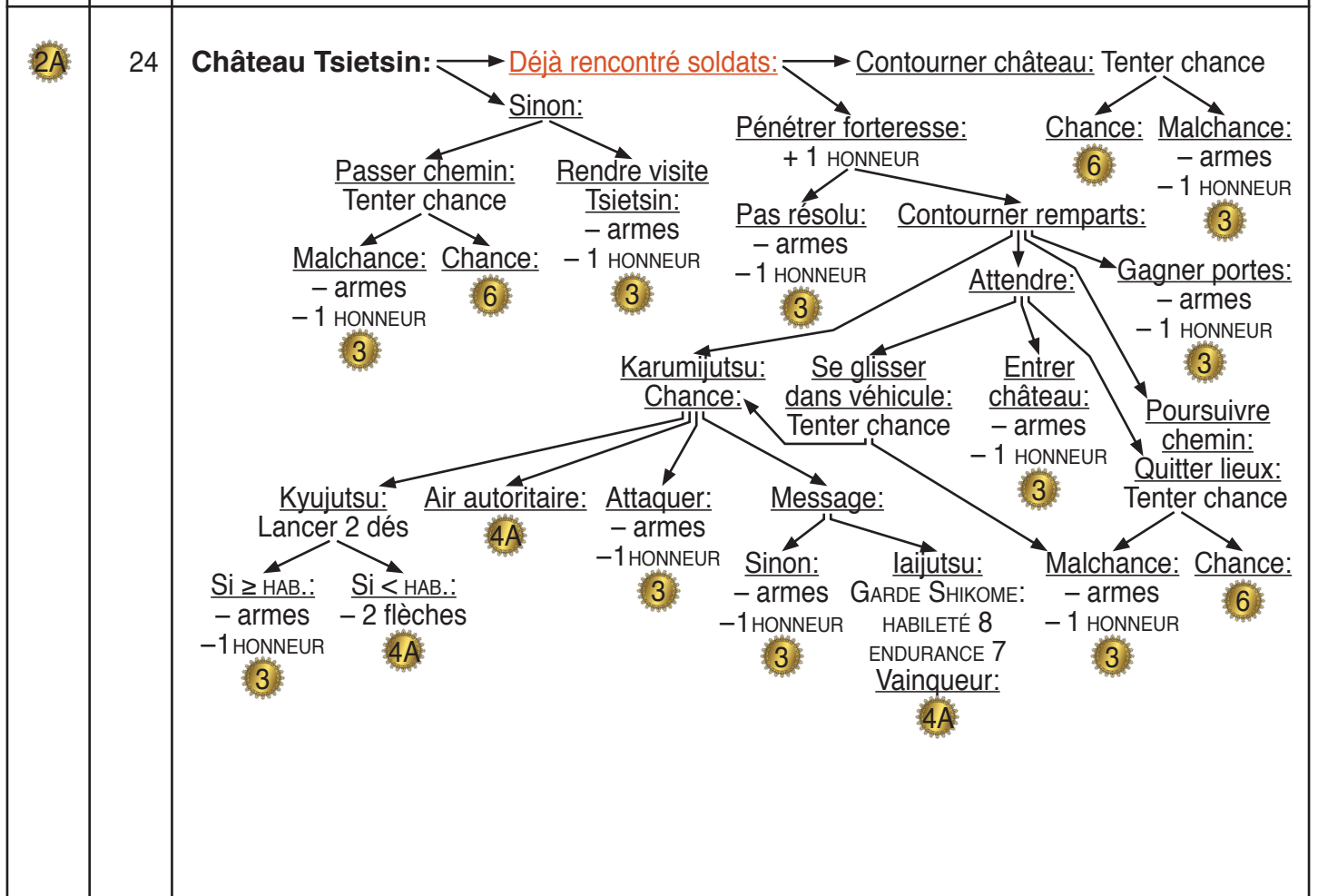
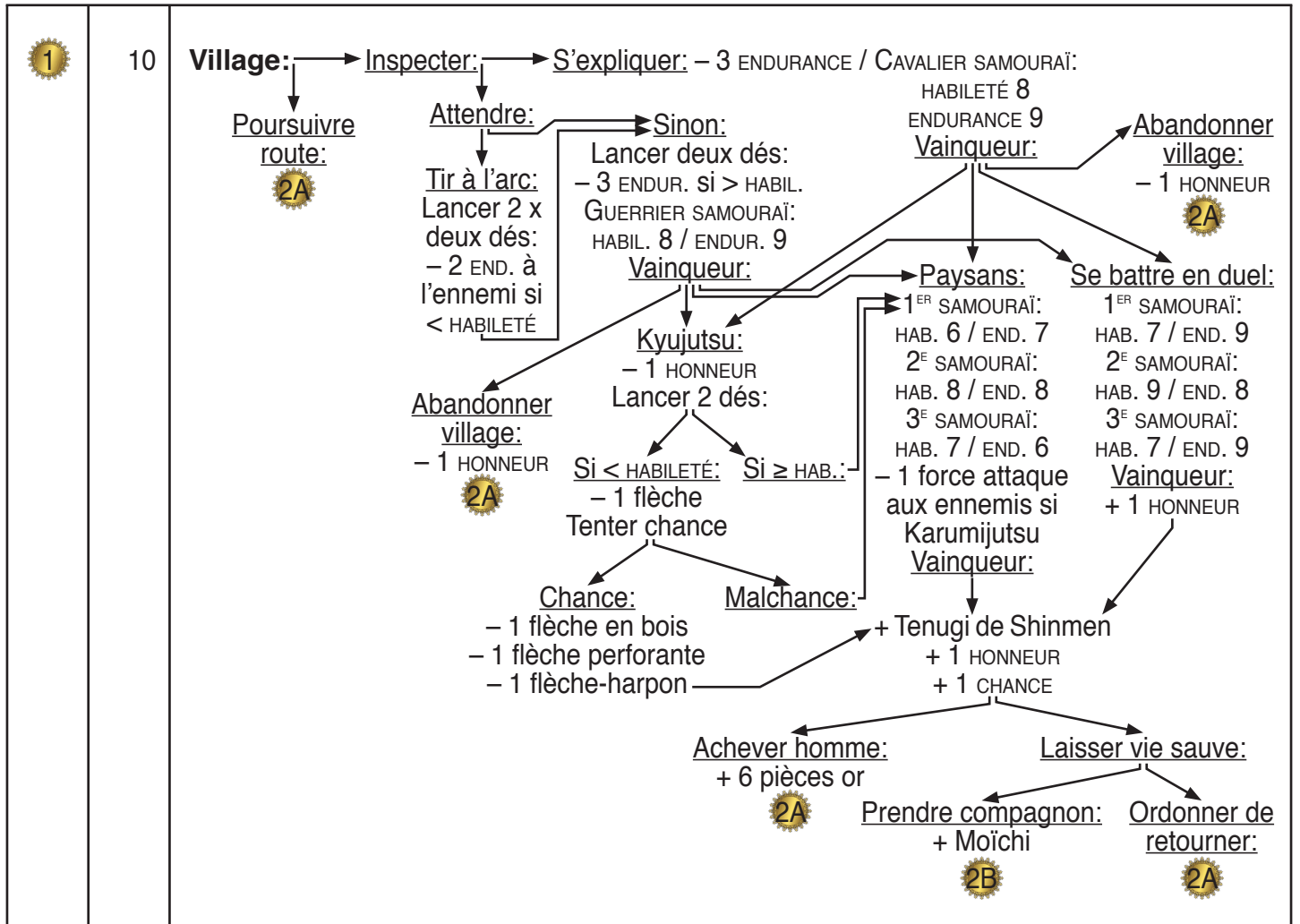
Texte en orange

Demande d'objet ou d'information;
fin ou vainqueur du jeu

Texte en vert

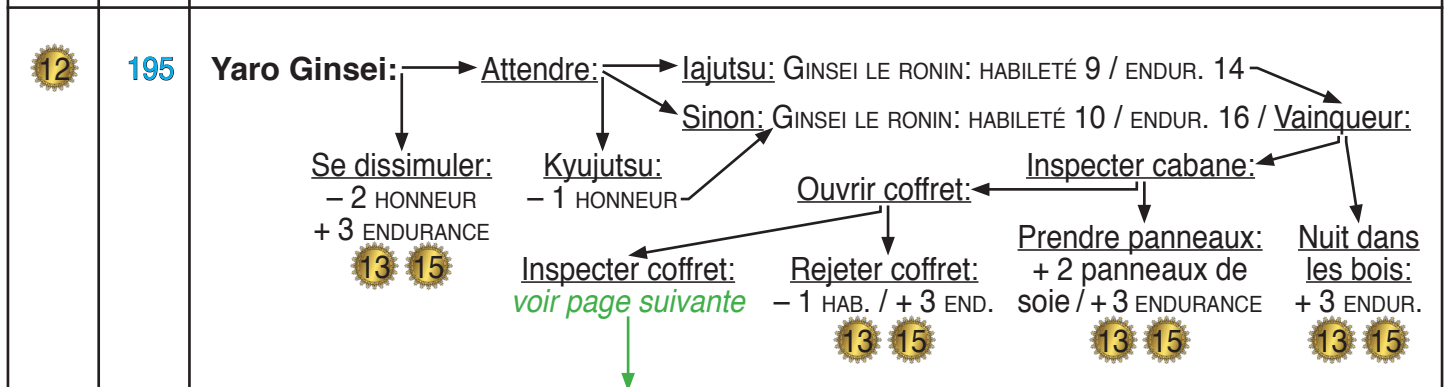
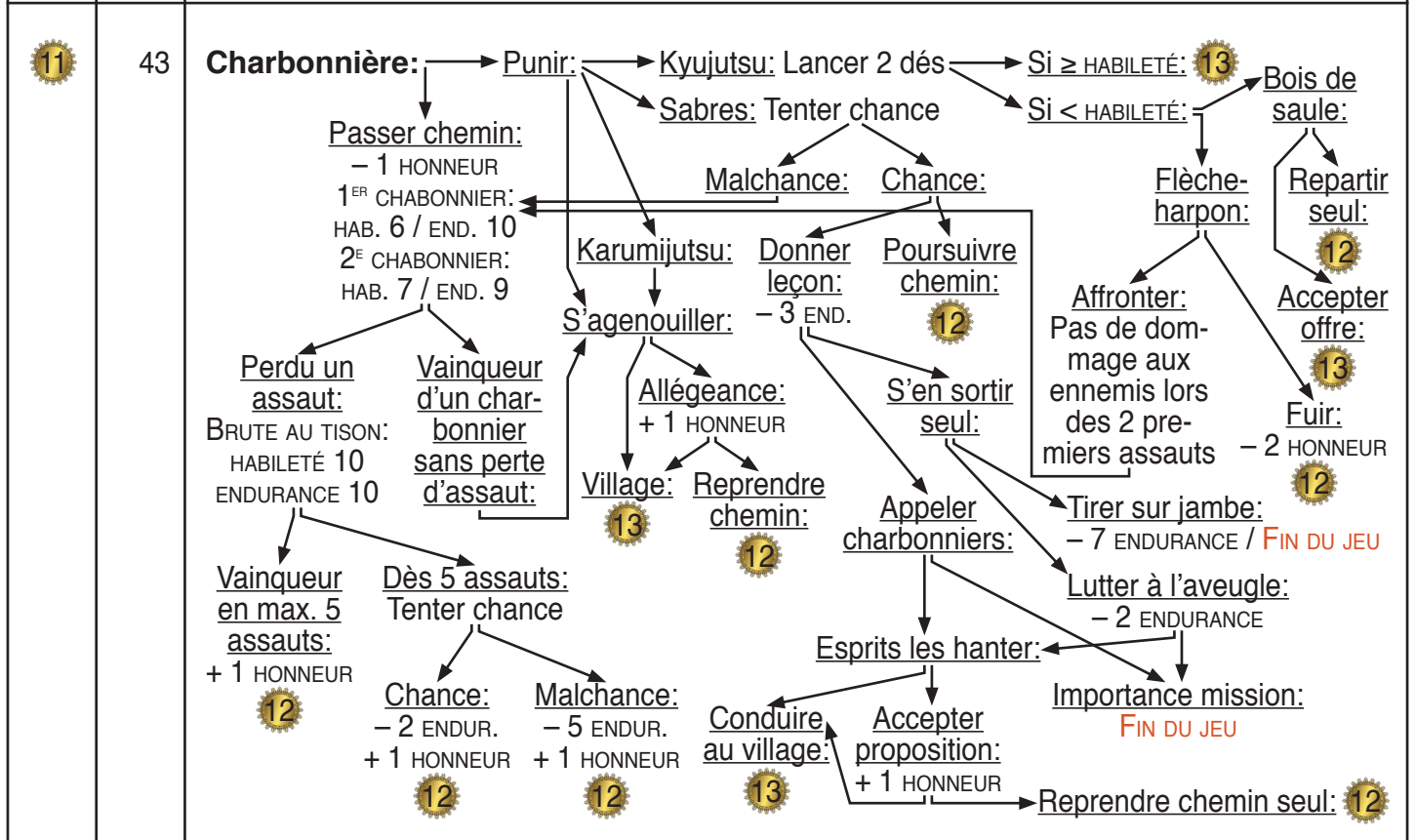
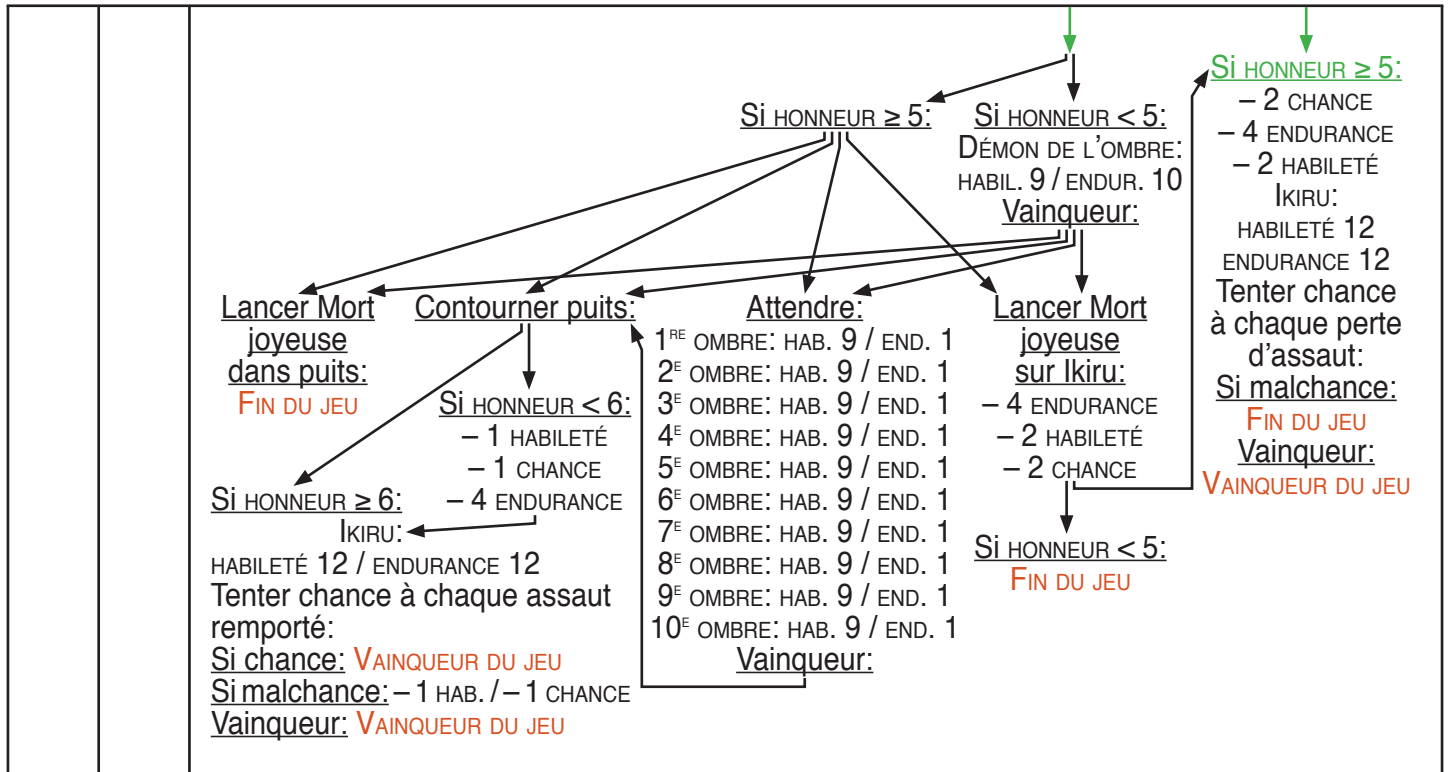
Lien à l'intérieur du résumé





<p>2B</p>	<p>276</p>	<p>Château Tsietsin: → <u>Château:</u> + 1 HONNEUR → <u>Message:</u> → <u>Se laisser conduire:</u> FIN DU JEU</p> <p><u>Poursuivre chemin:</u> Tenter chance → <u>Chance:</u> - Moïchi (6) → <u>Malchance / Si ≥ HAB.:</u> - Moïchi - armes (3) → <u>Si < HAB.:</u> (4B) → <u>Attaquer:</u> 1^{ER} SHIKOME: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 6 → <u>Attaquer:</u> 2^E SHIKOME: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 5 → <u>Vainqueur en < 6 assauts:</u> (4B)</p> <p><u>Kyujutsu:</u> Lancer 2 dés → <u>Prisonnier:</u> - 2 ENDURANCE → <u>Attendre:</u> FIN DU JEU → <u>Attaquer:</u> 1^{ER} SHIKOME: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 9 → <u>Attaquer:</u> 2^E SHIKOME: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 8 → <u>Sinon:</u> - Moïchi - armes - 1 HONNEUR (3) → <u>Vainqueur en < 9 assauts:</u> (4B)</p>
<p>3</p>	<p>316</p>	<p>Geôle: → <u>Attendre:</u> → <u>Blessé et fuite:</u> + arme → <u>Gauche:</u> → <u>Descendre:</u> (5) → <u>Monter:</u> FIN DU JEU</p> <p><u>Attaquer:</u> Tenter chance → <u>Malchance:</u> → <u>Blessé et attaquer:</u> FIN DU JEU</p> <p><u>Chance:</u> GEÔLIER: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 7 - 2 HABILITÉ durant ce combat → <u>Dès 5 assauts:</u> FIN DU JEU → <u>Vainqueur en max. 4 assauts:</u></p> <p><u>Gauche:</u> GARDE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 9 - 2 HABILITÉ durant ce combat → <u>Vainqueur:</u> + katana → <u>Monter:</u> → <u>Palais:</u> (4A)</p> <p><u>Droite:</u> + armes confisquées + 1 CHANCE + max. 12 flèches → GARDE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 9 → <u>Vainqueur:</u> → <u>Descendre:</u> (5) → <u>Sortir:</u> + armure (6)</p>
<p>4A</p>	<p>302</p>	<p>Seigneur Tsietsin: 1^{ER} SAMOURAÏ: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 9 2^E SAMOURAÏ: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 7 <u>Vainqueur:</u> - 3 ENDURANCE SEIGNEUR TSIETSIN: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 11 <u>Vainqueur:</u> + 1 HONNEUR / + 100 pièces d'or / + flèche de Tsunewara / + armure de samouraï (+ 1 HABILITÉ) (5)</p>
<p>4B</p>	<p>230 336</p>	<p>Seigneur Tsietsin: GARDE DU CORPS DE TSIETSIN: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 8 <u>Vainqueur:</u> - 3 ENDURANCE / + 1 HONNEUR / + 100 pièces d'or / + flèche de Tsunewara / + armure de samouraï (+ 1 HABILITÉ) / - Moïchi (5) MUKADE</p>
<p>5</p>	<p>4 122</p>	<p>Mukade: Tenter chance → <u>Chance:</u> → MUKADE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 20 → <u>Vainqueur:</u> + 15 pièces d'or / + casque en argent + fiole liquide vert / + éventail en fer forgé voir page suivante</p> <p><u>Malchance:</u> - 3 ENDURANCE → MUKADE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 20 → <u>Vainqueur:</u> + 15 pièces d'or / + casque en argent + fiole liquide vert / + éventail en fer forgé voir page suivante</p>

		<p>Ramasser éventail: → Gorgée liquide vert: + 3 ENDURANCE (+ 5 END. en réserve) → Mettre casque: - 1 HABILITÉ → Sortir: 6</p>
<p>6</p>	<p>112</p>	<p>Tatsu: Énigme → Répondre <i>Oeuf</i>: aller au § 47 / 2^e énigme → Répondre <i>Énigme</i>: aller au § 52 + incantation: <i>Un Shura est là, O Jizo! Viens pour exécuter ton dessein</i> / + talisman dragon + 2 CHANCE 7</p> <p>Sinon: TATSU: HABILITÉ 11 / ENDURANCE 13 Vainqueur: 7</p>
<p>7</p>	<p>82</p>	<p>Samouraï mort-vivant: SAMOURAÏ MORT-VIVANT: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 11 ENDURANCE ennemi ≤ 5: Poursuivre combat avec - 2 HABILITÉ et lajutsu impossible Porté un coup supplémentaire:</p> <p>Sinon: Kyujutsu: → Flèche de Tsunewara: + cor en ivoire motif tigre + 2 ENDURANCE 8</p> <p>Sinon: Karumijutsu: Tenter chance → Malchance: Chance: + 2 ENDURANCE 8</p> <p>1^{ER} SQUELETTE: HAB. 6 / END. 7 2^E SQUELETTE: HAB. 7 / END. 6 3^E SQUELETTE: HAB. 7 / END. 7 Vainqueur: 4^E SQUELETTE: HAB. 6 / END. 6 5^E SQUELETTE: HAB. 6 / END. 7 6^E SQUELETTE: HAB. 8 / END. 9 Vainqueur: SAMOURAÏ MORT-VIVANT: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 3 Vainqueur: + cor en ivoire motif tigre / + 2 ENDURANCE 8</p>
<p>8</p>	<p>8</p>	<p>Tournoi de l'Espace: → Pinnacle hauteurs suprêmes: → Déjà rencontré Tatsu: Amulette (talisman) dragon: + aide de Tatsu 8</p> <p>Tour éternelle: → Sinon: 8</p> <p>Éventail fer forgé: + aide chevaliers Compagnie dorée 8</p> <p>Marécage borbier originel: → Objet: voir page suivante → Attaquer: SERPENT GÉANT: HAB. 10 / END. 10 Vainqueur: 8</p> <p>Arène hors du temps: 9</p> <p>Forêt enchantée: voir page suivante</p> <p>Anciennes plaines: → Phénix en rubis: TIRER flèche: Tirer max. 3 flèches / TIGRE À DENTS DE SABRE: HAB. 10 / END. 12 Vainqueur: 8</p> <p>Cor en ivoire motif tigre: + aide du tigre à dents de sabre 8</p> <p>Montagnes ineffable sainteté: → Si HONNEUR ≥ 5: + aide Ki-Rin 8</p> <p>Si HONNEUR < 5: 8</p> <p>Désert éternel d'Akhon: → Phénix en rubis: + aide phénix 8</p> <p>Sinon: - 2 ENDUR. → Combattre: PHÉNIX: HAB. 9 / END. 7 - 1 dé - 1 END. à chaque perte d'assaut Vainqueur: 8</p> <p>Franchir porte: 8</p>



		<p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">Inspecter coffret: + clef en cuivre + vieux parchemin - 2 HABILITÉ</p> <p style="text-align: right;">Examiner: parchemin = carte du Marais des Brouillards / + 3 ENDURANCE 13 15</p> <p style="text-align: right;">Se débarrasser: - clef en cuivre / + 1 HABILITÉ + 3 ENDURANCE 13 15</p>
<p style="text-align: center;">13</p>	<p style="text-align: center;">5</p>	<p>Morts-vivants:</p> <ul style="list-style-type: none"> Hospitalité: → Réparer mur: → Demander: → Quitter village: <ul style="list-style-type: none"> 2 ENDURANCE ROKURO-KUBI: HABILITÉ 7 ENDURANCE 8 Vainqueur: + 1 CHANCE 14 Vieux villageois: → Se joindre aux anciens: → Continuer: → Sortir de la maison: → Quitter village: <ul style="list-style-type: none"> ROKURO-KUBI: HABILITÉ 8 ENDURANCE 8 Vainqueur: + 1 CHANCE 14 Attendre: → Prendre fuite: → Quitter village: <ul style="list-style-type: none"> ROKURO-KUBI: HABILITÉ 11 ENDURANCE 17 Vainqueur: Tenter chance Attendre: → Prendre fuite: → Quitter village: <ul style="list-style-type: none"> ROKURO-KUBI: HABILITÉ 11 ENDURANCE 17 Vainqueur: Tenter chance Chance: ROKURO-KUBI: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 8 Vainqueur: + 1 CHANCE 14 Si ENDUR. > 12: - armure (- 4 END. à chaque perte d'assaut) / - 3 ENDURANCE OUBLIÉ: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 9 - 2 HABILITÉ durant ce combat Vainqueur: + 1 CHANCE 14 Si ENDUR. ≤ 12: FIN DU JEU Malchance: FIN DU JEU
<p style="text-align: center;">14</p>	<p style="text-align: center;">397</p>	<p>Élan noir: + 4 ENDURANCE / ÉLAN NOIR: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 18 / Vainqueur: + 2 provisions + andouiller 15</p>
<p style="text-align: center;">15</p>	<p style="text-align: center;">227</p>	<p>Kappas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Amont: → Attaquer: → Sinon: Lancer 2 dés + 2 points → Si ≥ HABILITÉ: FIN DU JEU Aval: → Autre rive: → l'ajutsu: → Si < HABILITÉ: <ul style="list-style-type: none"> Lutter: <ul style="list-style-type: none"> 1^{ER} KAPPA: HAB. 8 / END. 14 2^E KAPPA: HAB. 8 / END. 12 3^E KAPPA: HAB. 7 / END. 13 ENDUR. d'un ennemi ≤ 4: Se rendre: - sabre (- 1 HABIL.) - 1 HONNEUR 16 Plonger: → Aval: → Presser le pas: Tenter chance → Chance: → Si < HABILITÉ: <ul style="list-style-type: none"> Malchance: - 5 ENDUR. Sabre: - 8 ENDURANCE Kyujutsu: - 10 ENDURANCE Karumijutsu: <ul style="list-style-type: none"> S'enfuir: Tenter chance Chance: - 1 HONNEUR 16 Malchance: <ul style="list-style-type: none"> Armure: - 4 ENDUR. 16 Sinon: FIN DU JEU Discussion: voir page suivante Fuir: 16 Plonger: → Ôter et lancer armure: → Plonger: FIN DU JEU Rebrousser chemin: - 1 HONNEUR 16 Attendre: → Sabre: - 8 ENDURANCE Jetée en pierre: <ul style="list-style-type: none"> Se précipiter: Tenter chance → Malchance: FIN DU JEU Fuir: - armure (- 3 END. à chaque perte d'assaut) - 2 HONNEUR 16 Avancer prudemment: → Plonger: - 7 ENDURANCE Chance: - armure (- 3 ENDUR. à chaque perte d'assaut) <ul style="list-style-type: none"> 1^{ER} KAPPA: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 14 2^E KAPPA: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 12 3^E KAPPA: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 13 ENDURANCE d'un ennemi ≤ 4:

		<p style="text-align: center;">Discussion: Tenter chance</p> <pre> graph TD A[Discussion: Tenter chance] --> B[Malchance:] A --> C[Chance:] B --> D[Armure: - 2 ENDUR.] B --> E[Sinon: FIN DU JEU] D --> F[Fuir: 16] D --> G[Intimider Kappas: + phénix en rubis 16] C --> H[Quitter: 16] C --> I[Parler: + phénix en rubis 16] </pre>
16	263 335	<p>Crête d'ardoise:</p> <pre> graph TD A[Crête d'ardoise:] --> B[Se réfugier caverne: FIN DU JEU] A --> C[S'allonger:] C --> D[Autre caverne:] C --> E[S'allonger:] D --> F[Prendre armure: - 3 ENDUR.] D --> G[Sortir grotte:] F --> H[MUREX: HAB. 8 / END. 22] G --> H H --> I[Vainqueur: + armure (+ 1 HABILITÉ) 17] E --> J[Karumijutsu:] E --> K[Sinon: - 1 HABILITÉ durant ce combat MUREX: HAB. 8 / END. 22] J --> L[Fuite: 17] J --> M[Caverne:] K --> N[Vainqueur: + armure (+ 1 HABILITÉ) 17] M --> O[MUREX: HABILITÉ 8 ENDURANCE 22] O --> P[Vainqueur: + armure (+ 1 HABILITÉ) 17] </pre>
17	17	<p>Marais des Brouillards:</p> <pre> graph TD A[Marais des Brouillards:] --> B[Ouest:] A --> C[Nord:] A --> D[Nord-est:] B --> E[S'engager sentier: FIN DU JEU] B --> F[Longer digue: FIN DU JEU] C --> G[Carte du marais:] C --> H[Emprunter voie:] C --> I[Poursuivre:] G --> J[Chaussée des Géants: FIN DU JEU] G --> K[Tourbière:] H --> J H --> L[Tourbière:] I --> M[Longer route:] I --> N[S'engager sentier: 18] M --> O[Continuer à avancer: FIN DU JEU] M --> P[Retrouver route: Tenter chance] P --> Q[Chance: 18] P --> R[Malchance: FIN DU JEU] L --> S[Entrer pagode: 19] </pre>
18	149	<p>Mygales: MYGALE FOUISSEUSE: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 14 /</p> <pre> graph TD A[Mygales: MYGALE FOUISSEUSE: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 14 /] --> B[Vainqueur:] B --> C[Entrer grotte: FIN DU JEU] C --> D[Se frayer chemin:] D --> E[MYGALE FOUISSEUSE: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 12] D --> F[TARENTULE AQUATIQUE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 10] E --> G[Vainqueur: 8] </pre>
19	299	<p>Pagode Écarlate:</p> <pre> graph TD A[Pagode Écarlate:] --> B[Samouraï d'argent:] A --> C[Prêtresse et démon: FIN DU JEU] B --> D[Relever défi:] B --> E[S'abstenir: - 2 HONNEUR] D --> F[SAMOURAÏ D'ARGENT: HABILITÉ 10 ENDURANCE 12] E --> F F --> G[Rempporté 3 assauts:] G --> H[Ne pas ternir son honneur:] G --> I[Fuite: FIN DU JEU] H --> J[Prêtresse et démon:] H --> K[Hammurabi: FIN DU JEU] C --> L[Remplir aiguière: + eau Grand savoir + 1 CHANCE 8] C --> M[Boire: FIN DU JEU] C --> N[Dragon des mers: FIN DU JEU] C --> O[Statue d'Hammurabi:] M --> L N --> L O --> L </pre> <p>Résumé achevé par Jean-Philippe Coppex le 27 décembre 2024</p>