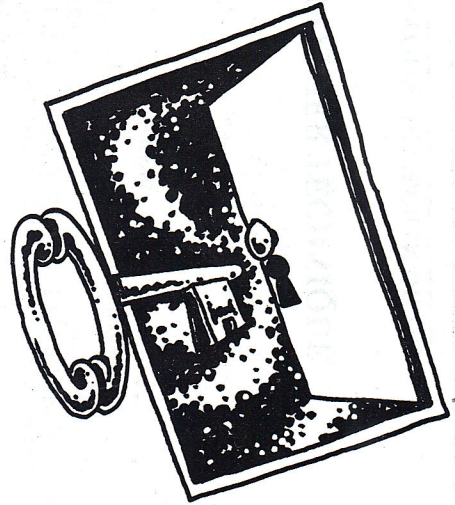


SECTION 7

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	++	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II
2	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
3	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
4	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
5	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
6	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
7	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
8	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
9	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
10	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
11	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
12	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
13	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
14	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
15	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
16	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
17	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
18	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
19	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
20	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
21	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
22	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
23	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
24	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
25	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
26	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
27	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
28	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
29	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
30	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
31	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
32	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
33	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
34	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
35	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
36	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB
37	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	BB

LESORTES



DREAMS

UBI SOFT

Entertainment Software



## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

### AMIGA :

Allumez l'ordinateur et attendez le message de guidage Workbench, puis insérez la disquette du jeu.

### ATARI ST :

Insérez la disquette n° 1 dans l'ordinateur. Cliquez deux fois sur l'icône "disque A". Plusieurs fichiers apparaissent à l'écran. Vous devez cliquer deux fois sur l'icône "LEGEND PRG" pour que le jeu charge.

### IBM PC 3 1/2 et PC 5 1/4 :

Démarrez votre machine avec un disque DOS. A l'affichage de A> retirez le disque DOS et insérez le disque n° 1 LES PORTES DU TEMPS. Ensuite tapez LEGEND.

Pour l'installation sur disque dur :

### PC 3 1/2 :

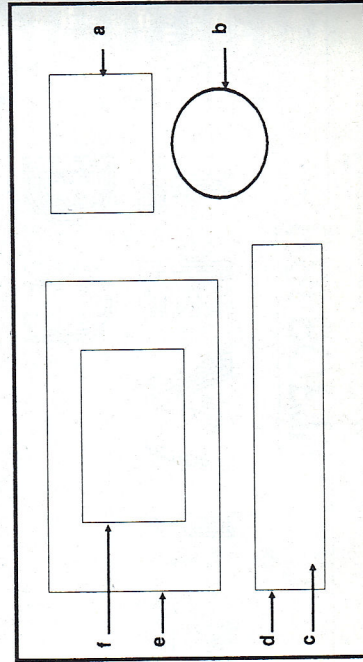
Insérez le disque n° 1 et tapez INSTALL.

### PC 5 1/4 :

Insérez le disque n° 2 et tapez INSTALL.

## DOSSIER TECHNIQUE

### A - ORGANISATION DE L'ÉCRAN DE JEU



a) **L'inventaire** : il présente graphiquement les différents objets en votre possession.

Sur AMIGA et ATARI ST : vous pouvez faire apparaître les différentes parties de l'inventaire en cliquant sur les flèches placées en dessous de celui-ci. Vous pouvez aussi déposer les objets en cliquant sur eux.

Sur PC et Compatibles : les différentes parties de l'inventaire sont accessibles avec les touches PageUp et PageDown.

b) **La boussole** : comme il se doit, elle indique les directions N, E, S, O ... indispensables à tout aventurier.

c) **L'analyseur syntaxique** : il a été conçu dans le souci d'établir un dialogue convivial entre vous et votre micro-ordinateur. Vous pouvez entrer votre phrase sous différentes formes :

- infinitive : "introduire clef dans serrure"
- affirmative : "introduis clef dans serrure"
- primitive : "moi vouloir introduire clef dans serrure"
- courante : "j'introduis la clef dans la serrure".

d) **La description** : elle décrit l'image en s'appuyant le plus souvent sur des faits historiques.

e) **L'image** : elle permet une visualisation concrète du lieu où vous êtes. Le nord est toujours devant vous.

Sur AMIGA et ATARI ST : il est possible en cliquant de prendre un objet intégré à l'image.

f) **La fenêtre** : elle montre les objets déposés à un endroit précis du jeu. Sur AMIGA et ATARI ST : elle s'ouvre en cliquant sur I à l'intérieur de la boussole ou en appuyant sur la touche HELP. Ils peuvent être repris en cliquant. Ils réapparaissent alors dans l'inventaire.

Sur PC et COMPATIBLES : on ouvre la fenêtre en appuyant sur la touche ESC et on la ferme en appuyant une nouvelle fois sur la même.

### g) Options :

Sur AMIGA et ATARI ST : différentes options peuvent être appelées dans les menus déroulant à l'aide du bouton droit de la souris :



Charger une partie  
Sauvegarder une partie  
Touches de fonction  
Info  
Quitter

Sur PC et Compatibles : pour charger ou sauvegarder une partie, il suffit de taper au clavier "charger" ou "sauver".

## B - LES CONSEILS TECHNIQUES

a) 10 touches pré-programmées sont à la disposition du joueur à partir des touches de fonction.

Sur AMIGA et ATARI ST : vous pouvez les redéfinir en choisissant l'option "Touches de fonctions" du menu déroulant.

Sur PC et Compatibles : vous pouvez redéfinir ces touches en appuyant sur **SHIFT** et une des touches de **F1** à **F10**. Puis, entrez le nouveau texte assigné à cette touche.

b) Il est possible de cumuler des actions en séparant différents messages par une virgule.

c) La touche **TAB** permet la répétition de votre dernier message.

## SCENARIO

Tout au long du jeu, vous devez prendre des objets qui apparaissent à l'écran. Par exemple, au début du jeu, vous devez prendre les lunettes à infra-rouge pour lire le code secret d'ouverture de la porte. Vous tapez donc "prendre lunettes à infra-rouge". L'écran marque "C'est dans la poche" et les lunettes apparaissent dans la fenêtre à droite, en haut de l'écran.

Pour vous débarrasser d'un objet qui ne vous sert plus, posez-les en tapant par exemple "Poser flûte". La flûte disparaît alors de la fenêtre. Les directions que vous pouvez prendre sont indiquées en jaune dans la boussole. Pour vous déplacer, cliquez sur une des zones jaunes de la boussole ou tapez la direction au clavier (Est, Ouest, Nord ou Sud).

### Les différents verbes d'actions :

PRENDRE  
POSER  
LIRE  
ENTRER PORTE N°  
FOUILLER  
UTILISER  
MANGER  
ACHETER  
MONTER  
METTRE  
DESCENDRE

Origine : secrétariat de la Défense - Gouvernement JIMONSON

## Description de la mission

Le gouvernement Jimonson vous charge d'exécuter une des plus importantes missions de tous les temps. Nous avons reçu un appel de la base scientifique "Neuronix", se situant en Alaska, signalant une importante fuite à l'intérieur même du complexe réservé aux expériences bactériologiques. Elle concernerait le virus AX 415 mis au point par nos équipes de recherche. Ce germe est le plus meurtrier que la Terre ait jamais connu. AX 415 est capable de se développer en l'espace de quelques jours sur l'ensemble d'un continent et de détruire toute la vie humaine existante.

Toute les éventualités concernant ce genre d'incidents ont été prévues ; la base Neuronix est elle-même entourée d'un champ de force magnétique afin d'empêcher toute contamination extérieure. Cependant, un cas aurait été omis. Neuronix possède un centre de téléportation dans le temps : Transtemporex. Or, ces hommes porteurs du virus AX 415 auraient utilisé, comme pris de folie, ce système perfectionné afin de s'enfuir. Peut-être ces inconscients croyaient-ils échapper à leur sort ?!

Cet acte irréfléchi, peu digne de nos agents et qui n'est pas sans nous surprendre, est lourd de conséquences. Savent-ils, que, porteurs du virus AX 415, ils sont capables de propager leur maladie et ainsi de modifier le cours de l'Histoire ?

Notre société et de grandes civilisations anciennes sont en péril. Cependant, il n'est pas encore trop tard pour agir.

Nous vous avons nommé afin de désintégrer ces individus égarés dans le temps,

Agent Martix, l'Histoire de l'Homme est entre vos mains.

### Présentation de votre compagnon

Un cyborg RX 22, modèle de robot conçu en 2109 par nos ingénieurs du CNRS -Centre Neurologique de Robotique Spéciale- sera votre compagnon durant toute la durée de la mission. C'est un être très évolué qui s'exprime à l'aide d'une antenne à fréquences télépathiques. Il est doté d'un cerveau à l'intelligence naturelle qui diffuse ses ordres à une moëlle artificielle.

Son passé est prestigieux : avant d'être nommé à Neuronix, en août 2111, Directeur scientifique des missions d'exploration dans le temps du centre de téléportation Transtemporix, il travaillait au centre de documentation militaire de "Phénix" à un haut poste de responsable. En décembre 2112, mois de la création d'une race de cyborg encore plus évoluée, les RX 23, il fut remercié et mis à la retraite anticipée.

Nous avons à nouveau fait appel à lui car sa connaissance des civilisations de l'homme est remarquable, ce qui fait de lui un véritable conseiller historique.

Plusieurs giga-octets d'informations sont stockées dans ses mémoires vives à bulles. Il vous sera d'une grande utilité pour votre mission.

Suivez avec attention ses conseils, nul ne connaît mieux que lui les époques que vous allez explorer.

A l'aide de son synchroniseur d'invisibilité, RX 22 pourra vous accompagner n'importe où sans que personne ne le remarque. Par contre votre oeil le distinguera !

RX 22 possède d'autres propriétés dont celle d'évoluer dans le milieu aquatique grâce à une plastobulloïde comprimée. Il peut même vous rappeler à l'ordre par l'intermédiaire de son injoncteur télépathique, s'il juge que vous entravez le bon déroulement de la mission.

Cependant, sous ses apparences métalliques et électroniques se cache un être sensible. L'implantation d'un coeur régénérato-celulaire à sensibilité puissance 3 a fait de lui un cyborg évolué, capable de connaître l'émotion.

Vous ne devez pas considérer RX 22 comme un simple robot mais comme un véritable compagnon.

### Description des époques

Votre mission à travers le temps vous conduira :

au coeur de l'Europe Centrale au temps des premiers hominidés sapiens en 85002 avant J.C., dans le paléolithique moyen.

Peu de renseignements sur cette époque de l'Histoire.

Les hommes que vous rencontrerez seront des nomades vivant de produits de la chasse et de la pêche et s'abritant dans des grottes



ou bien au pied des collines. Ils utilisaient des outils et des armes en pierre, os et bois et connaissaient le feu.

Si vous n'intervenez pas à temps, la race humaine peut être amenée à disparaître.

**En Ecosse dans les Hautes-Terres**, les célèbres Highlanders, sur les bords du Loch Ness.

D'après nos informations, l'agent porteur du virus AX 415, se serait réfugié dans un château appelé Urquhart réputé pour ses légendes, plus inquiétantes les unes que les autres.

Vous serez téléporté à la journée du 16 février 1135 sous le règne de David 1<sup>er</sup> (1124-1153) alors même que le Roi Henri 1<sup>er</sup> venait de plonger l'Angleterre dans l'anarchie.

**A Cuzco, la capitale de l'Empire Inca.**

Fondée par Manco Capac, elle se caractérise par un plan qui épouse la forme d'un Puma, dont Sacahuaman forme la tête, Huaycapata, le coeur.

Sous Pachacutec, 50 000 indiens, dit-on, avaient mis vingt ans à reconstruire "cette capitale des quatre parties du Monde" et 200 000 habitants y vivaient au début du XVI<sup>ème</sup> siècle.

D'après nos sources, un des agents porteurs du virus AX 415 se serait retrouvé à la date du 25 juin 1527, jour du solstice d'été, au moment de la grande fête du Soleil. Pendant le Raymi, les étrangers n'étaient pas admis à Cuzco.

Vous devrez donc prendre toutes les précautions afin de passer inaperçu.

Cette fête était destinée à célébrer le soleil personnifié par l'Inca.

L'Empereur en 1527 était le souverain Huascar. Son règne fut marqué par des conflits divers qui ébranlèrent et affaiblirent l'Empire Inca, composé alors de 12 millions de sujets, tous sous son autorité.

Soyez donc sur vos gardes, car même si le climat de tension doit s'apaiser lors de la fête du Soleil, un réel danger existe.

**Dans la province de Musashi**, sur la route de Tokaido, où vous rejoindrez la ville d'Edo, la capitale politique du **Japon**, dont Ieyasu (1542-1616) fut le fondateur.

Edo fut établie à la fin du XVI<sup>ème</sup> siècle sur les rives de l'estuaire de la Sumida et d'une plaine marécageuse au bord d'une large baie. Elle connut un rapide développement ce qui obligea le gouvernement à modifier le plan de la ville inspiré par celui de Kyoto. On se décida au cours du XVII<sup>ème</sup> siècle pour une disposition en spirale, comme une coquille d'escargot, dont le centre fut le célèbre château d'Edo, Edo Jo, lieu résidentiel du Shogun et de son gouvernement. Ce plan est appelé plan en no.

L'agent porteur du virus AX 415 s'est téléporté à la journée du 12 mai 1535 sous le règne du Shogun Iemitsu (1622-1651) lors de l'ère Tokugawa (1600-1868). Cette année-là, le pays commença à se fermer sur l'extérieur. Iemitsu décréta l'interdiction à tout japonais de se rendre à l'étranger et insitua le système du sankin-kotai. Devant la volonté du shogun de renforcer l'influence du bouddhisme et du confucianisme, les relations entre le gouvernement japonais et les chrétiens furent à cette période de plus en plus tendues.

Dans ce climat de méfiance, même de haine envers les étrangers, votre tâche sera délicate.

Suivez les conseils de RX 22, ils ne seront pas superflus !



### Glossaire Inca

1. **Ayullu** : groupe de familles incas apparentées, descendant d'un même ancêtre et constituant une tribu ou un clan. C'était le noyau de base de la société inca.
2. **Antisuyu** : région d'Amazonie appartenant à l'Empire Inca.
3. **Cayao** : simple citoyen
4. **Chicha** : boisson nationale inca à base de maïs. Les femmes en masticquaient les grains pour en aider la fermentation.
5. **Coca** : arbruste originaire d'Amérique du Sud. On extrait de ses feuilles la cocaïne. Les Incas l'utilisaient comme anesthésique et machaient ses feuilles pour leurs effets stimulants.
6. **Corincancha** : l'"enceinte d'or", c'était le centre religieux le plus sacré chez les Incas. Tous les sanctuaires de l'empire étaient construits selon son modèle et s'orientaient en fonction de sa situation.
7. **Cuychu** : Dieu de l'Arc-en-Ciel, il était représenté dans l'enceinte de Corincancha par une chapelle dont les murs étaient recouverts par une toile aux sept couleurs.
8. **Cuzco** : capitale de l'Empire Inca de 200 000 habitants au début du XVI<sup>ème</sup> siècle. La ville de Cuzco était située à 3 560 mètres au dessus de la mer et était considérée par les Incas comme le "nombril du monde". Ils disaient aussi que la ville ressemblait à un puma, l'animal féroce et sacré, dont Sacshuaman était la tête.
9. **Hatunrumiyoc** : résidence principale de l'Empereur Inca
10. **Huaca** : tout objet, site ou édifice sacré ou magique
11. **Huascar** : 1525-1533. Son règne fut marqué par des luttes fratricides entre lui et son frère Atahualpa. Il mourut assassiné sur les rives du mantaro, "le fleuve du destin".
12. **Huaycapata** : la "terrasse des lamentations". La grande place centrale de Cuzco était un immense quadrilatère de 550 mètres de longueur sur 250 mètres de largeur où se déroulaient les principales cérémonies religieuses, civiles et militaires. Elle était considérée par les Incas comme le coeur du puma.
13. **Illapa** : Dieu du tonnerre, dispensateur de la pluie et donc régulateur de la vie sur terre.
14. **Inti** : Dieu Soleil, dispensateur de nourriture et de chaleur.
15. **Kéro** : récipient en or utilisé lors des grandes cérémonies.
16. **Mama Ocllo** : la mère de tous les Incas, symbolisée par la lune.

17. **Manchaypuito** : flûte faite de pièces d'os et de tubes percés.
18. **Quechua** : langue de la classe dirigeante Inca. Elle s'était répandue dans tout l'empire en tant que langue officielle.
19. **Quena** : flûte faite dans une tige de bambou, percée de trous.
20. **Quilla** : Déesse Lune
21. **Quipu** : faisceau de cordelettes nouées, destiné à "enregistrer" divers renseignements. Les Quipucamayocs -gardiens du Quipu- s'en servaient pour leurs calculs scientifiques et diverses opérations mathématiques.
22. **Pucara** : forteresse
23. **Puna** : région semi-désertique et froide. On appliquait ce nom aux vastes étendues herbeuses des Andes.
24. **Raymi** : fête principale de l'empire, destinée à célébrer l'Inca, qui s'identifiait alors au soleil. Elle avait lieu le jour du solstice d'été, en présence des fonctionnaires venus des quatre coins de l'empire qui revêtaient pour l'occasion leurs plus beaux costumes. Ils entraient en procession dans Cuzco, suivis par le peuple qui jouait de la musique, dansait et chantait...
25. **Sacsahuaman** : forteresse au nord-ouest de Cuzco, symbole de la tête du puma.
26. **Sierra** : plateau andin
27. **Samca-huasi** : maison de l'horreur
28. **Sancu** : pain fait à partir de farine de maïs.
29. **Tami** : couteau cérémonial en or et turquoises.
30. **Uatay Uaci Zancay** : prison souterraine où étaient emmenés les détenus jugés pour crimes importants. Ce lieu était réputé pour abriter serpents venimeux et pumas féroces.
31. **Uncu** : chemise sans manche portée par les incas.
32. **Uyaca** : batonnet de bois dont se servaient les Incas pour allumer un feu.
33. **Vileoma** : Le grand-prêtre du Soleil
34. **Wancar** : sorte de grosse caisse faite avec la peau des ennemis morts.
35. **Yacahuasi** : école réservée à l'élite. Des amauta (sages) apprenaient aux jeunes nobles la poésie, la musique, la philosophie et l'astrologie.

### Glossaire Japon

36. **Bakufu** : "Gouvernement de la tente". Ce terme désignait le siège du gouvernement militaire du shogun.



- 37 • **Bugyo** : agent exécutif, chef d'une administration
- 38 • **Bushido** : la "voie du guerrier", c'est-à-dire le code physique et moral du guerrier.
- 39 • **Cha-no-yu** : littéralement "l'eau chaude du thé", c'est-à-dire la cérémonie du thé.
- 40 • **Chonin** : le citadin. Il acquit sous Edo une grande puissance économique.
- 41 • **Daimyo** : littéralement "grand nom". Seigneur féodal et membre de l'aristocratie militaire.
- 42 • **Den-macho** : célèbre prison d'Edo
- 43 • **Edo** : "l'embouchure du fleuve". Nom ancien de Tokyo qui servit aussi à désigner la période comprise entre 1600 et 1868. Edo était le siège du bakufu.
- 44 • **Edojo** : célèbre château d'Edo où vivait le Shogun et sa suite. Il fut fondé dans la seconde moitié du XV<sup>ème</sup> siècle et terminé par le Tokugawa Iemitsu.
- 45 • **Fudai** : vassaux héréditaires, fidèles inconditionnels des Tokugawa et du régime.
- 46 • **Fuji** : la plus haute montagne du Japon (3776 m). Elle est considérée comme sacrée. Son cône parfait, couronné de neige la plus grande partie de l'année, est le plus connu des symboles du Japon.
- 47 • **Geisha** : femme dont le métier était de divertir les hommes; musiciennes et danseuses accomplies, elles étaient très versées dans l'art de la communication.
- 48 • **Haikai** : poème en 17 syllabes
- 49 • **Han** : domaine d'un daimyo à l'époque des Tokugawa
- 50 • **Honmanu** : enceinte intérieure d'un château. S'applique pour le donjon du château d'Edo bâti par Tokugawa Hidetada (1605-1622).
- 51 • **Ite** : litérag.
- 52 • **Iri** : cachet, l'équivalent du sceau en Occident. Il tient lieu de signature de façon générale.
- 53 • **Inari** : Dieu populaire du riz et des moissons, dont la fête tombe durant le 2<sup>ème</sup> mois de l'année. Il est souvent symbolisé par un renard.
- 54 • **Jidai-monno** : pièce d'inspiration historique pour le kabuki et goruri (drame épique et romanesque des XVIII<sup>ème</sup> et XIX<sup>ème</sup> siècles) chantée avec accompagnement de shamisen (sorte de guitare à 3 voix). Ce genre de pièce dépeint le plus souvent de nobles guerriers et relate de hauts faits des temps passés ou bien alla de mieux échapper à la censure, repêché dans une antiquité fictive des événements contemporains.

- 55 • **Jishin** : tremblement de terre, phénomène fréquent au Japon
- 56 • **Kabuki** : forme de théâtre très populaire au Japon. D'une certaine qualité littéraire, les pièces ont souvent un caractère mélodramatique et sentimental. Il n'y a pas d'actrices. Ce sont des hommes qui tiennent les rôles féminins.
- 57 • **Kakemono-e** : diptyque verticale d'oban
- 58 • **Kami** : tout ce qui échappe au contrôle direct de l'homme : les éléments et les forces de la nature, si fraîche et si vivante au Japon, les êtres étranges, les morts, etc... Ils faisaient l'objet de représentations matérielles très diverses.
- 59 • **Katana** : sabre
- 60 • **Kimono** : long vêtement traditionnel japonais à manches carrées et amples, croisé devant, sans bouton et fermé par une longue ceinture, l'obi.
- 61 • **Koku** : unité de compte
- 62 • **Ko-omote** : type de masque no
- 63 • **Ko-tengu** : type de masque no
- 64 • **Machi-bugyo** : magistrat. S'occupait des affaires civiles et juridiques des grandes villes.
- 65 • **Makabishi** : triangle de fer, arme utilisée par les ninjas.
- 66 • **Manju** : gâteau fait à la vapeur.
- 67 • **Metsuke** : espion. Il était attaché au Conseil des Anciens (toshiyori). En temps de paix les devoirs du metsuke se résumaient à la surveillance des vassaux, grands et petits.
- 68 • **Muramasa** : nom d'un forgeron du XIV<sup>ème</sup> siècle, resté célèbre par la fabrication de sabres aux lames particulièrement tranchantes.
- 69 • **Musashi** : l'une des 15 provinces du Tokaïdo
- 70 • **Naki-nasu** : type de masque no
- 71 • **Nanushi** : chef administratif d'un village. Il avait pour charge, entre autres, de délivrer un certificat de circulation aux voyageurs désireux de traverser les routes japonaises.
- 72 • **Nihonbashi** : pont au centre d'Edo. C'est le point de départ de la grande route du Tokaïdo.
- 73 • **Ninja** : "guerrier de l'ombre". Mercenaire vivant pour le compte du shogun ou de grands seigneurs. Souvent metsuke.
- 74 • **Nishinomaru** : tour bâtie en 1592 par Tokugawa Ieyasu, se trouvant au cœur du château d'Edo.



- 75 • **Obi** : large ceinture de kimono en soie de 4 à 5 mètres qui se nouait dans le dos.
- 76 • **O-kuni** : prêtresse danseuse du temple d'Isumo à la fin du XVI<sup>ème</sup> siècle. Elle est considérée comme la créatrice du théâtre kabuki.
- 77 • **Onna-budo** : désigne le rôle d'un personnage féminin du théâtre kabuki incarnant l'épouse du chevalier.
- 78 • **Ronin** : chevalier sans maître. C'était un samourai qui avait perdu son poste et ses émoluments.
- 79 • **Saké** : boisson fabriquée par fermentation du riz.
- 80 • **Samourai** : homme d'armes au service d'un seigneur. Ils furent nombreux et puissants dans le Japon féodal.
- 81 • **Sankin-kotai** : à partir de 1635, obligation faite à tous les daimyo de résider alternativement sur leurs domaines de province et à Edo et de laisser à la capitale leur famille. C'est le plus important des articles "des lois pour les maisons" instituées par le Tokugawa Iemitsu.
- 82 • **Saroka** : petit village de la province de musashi
- 83 • **Sewan-yobo** : désigne le rôle d'un personnage féminin du théâtre kabuki incarnant l'honnête femme de la classe marchande.
- 84 • **Shimabara** : péninsule au sud de Hizen, où eut lieu en 1637-1638 l'insurrection des chrétiens persécutés (japonais et étrangers).
- 85 • **Shogun** : dictateurs militaires du Japon qui se succédèrent entre 1185 et 1868.
- 86 • **Shoji** : porte coulissante
- 87 • **Shuriken** : étoile d'acier qui nécessite un lancer spécial dont les ninjas étaient spécialistes.
- 88 • **Shutan-ba** : thème de la séparation dans le théâtre kabuki incarnant l'homme par excellence plein de sagesse et de science, le bon héros qui fait battre le cœur des foules.
- 89 • **Sumida** : fleuve qui se jette dans la baie d'Edo après avoir traversé la partie Est de la capitale.
- 90 • **Sushi** : boulettes de riz recouvertes de poisson crû.
- 91 • **Ta** : la rizière
- 92 • **Tate-yaku** : désigne le rôle d'un personnage du théâtre kabuki. Il donne lieu à divers épanchements, larmes, échanges de souvenirs, confessions.
- 93 • **Tatami** : natte de paille fortement tendue sur un cadre de bois 183 x 91 cm avec un rembourrage de paille hachée, dont on recouvre les planchers.

- 94 • **To** : lanterne
- 95 • **Tokaido** : la "voie de la mer orientale", grande route de 514 km reliant Kyoto à Edo.
- 96 • **Tokugawa** : période du régime allant de 1600 ou 1603 à 1868, aussi appelée période d'Edo.
- 97 • **Tokugawa Iemitsu** : 3<sup>ème</sup> Shogun Tokugawa, il gouverna de 1622 à 1651. Il promulga en 1623 "les lois sur les maisons militaires" afin de réorganiser le nouveau régime. En 1635, il institua le système du sankin-kotai, réprima en 1638 la révolte chrétienne du Shimabara, il bannit la foi chrétienne et proclama la fermeture du pays en 1639.
- 98 • **Tozama** : les Barons du Dehors, plus ou moins ralliés au Shogun. Ils étaient individuellement les plus riches et les plus hauts placés.
- 99 • **Tsugibikyakū** : facteur au service du bakufu
- 100 • **Yokohama** : port voisin d'Edo
- 101 • **Yokiri** : fonctionnaire subalterne de l'administration Tokugawa spécialisé dans la défense armée des intérêts shogunaux.

Ces renseignements ne sont pas exhaustifs.

**RX 22 vous apportera tous les autres éléments nécessaires à la réussite de votre mission.**

**Il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter bonne chance, en espérant que votre collaboration avec le cyborg sera fructueuse.**

David FILLSON  
Gouvernement JIMONSON