



VIE ETERNELLE, par Goethe

Préambule :

Ce scénario est un One Shot, mais peut également être intégré dans une campagne.

L'action se déroule à un moment de l'Histoire de Rokugan où les Scorpions vivent sur leurs terres au grand jour. La situer après leur retour des Terres Brûlées peut avoir un intérêt supplémentaire (mais pas juste après, pour des raisons logiques exposées plus bas).

Il s'adresse à un groupe composé de 2 à 4 joueurs.

Le clan d'origine des PJs et leur rang n'ont pas d'importance.

Note à l'attention du MJ :

Vous vous souvenez de ce jeu-devinette de potache : « Un bus part avec 5 passagers, s'arrête pour en laisser monter 2 et descendre trois, c'est bon tu suis ? Il repart, s'arrête pour en laisser monter 6 et descendre 4, tu suis toujours ? Il repart et s'arrête... » et ainsi de suite, une dizaine de fois, pour finalement demander à l'interlocuteur qui tient mentalement un compte compliqué : « Combien le bus a-t-il fait d'arrêts ? »

Et bien, ce scénario est construit sur le même principe.

Toute l'intrigue repose sur les déductions que feront (ou ne feront pas) vos joueurs à partir des descriptions et pistes multiples que vous leur donnerez : chaque mot compte ; à vous de livrer les indices (soulignés tout au long du scénario) avec mesure et à propos, en les disséminant parmi la foule d'informations dont vous allez les inonder.

Intrigue :

Depuis officiellement quatre générations (deux en réalité), une étrange malédiction frappe la famille qui a en charge la **Province de An'ei** (So2 dans *Secrets of the Scorpion*) : au lendemain du vingtième anniversaire du fils héritier, le père est systématiquement assassiné par décapitation, et on ne retrouve jamais sa tête.

Mais la réalité est bien plus sinistre : grâce à un effrayant rituel Senpet, le père prend possession du corps de son fils, à la manière d'un pennagolan, en plaçant sa propre tête à la place de celle de la victime. Cette opération macabre, qui lui confère magiquement l'immortalité, est réalisée par sa mère, une vieille maho-tsukai qui a été initiée aux terrifiants Mystères des Khadis.

La prochaine victime est **Bayushi Itamoto**, le propre fils de **Bayushi Hirokazu**.

Sur le point de fêter son vingtième printemps, il a envoyé une invitation à l'un des (ou à plusieurs) PJs, avec lequel il est ami.

Cette invitation est valable également pour les autres membres du groupe, car vous vous en serez douté, le propos n'est pas tant de faire la fête : **Itamoto** souhaite que les PJs enquêtent discrètement, et réussissent à sauver son père de la malédiction.

L'épouse d'**Hirokazu**, **Setsuko**, va leur compliquer la tâche sans le savoir : déterminée à sauver son mari à tout prix, elle joue son va-tout en utilisant de vieux rituels maho, et est assistée dans son entreprise désespérée par le karo du Château, **Amori**.

Introduction :

Alors que les PJs se remettent paisiblement de leurs dernières aventures (dans une auberge, une maison de geisha, ou une maison de thé de votre convenance), ils sont abordés poliment par **Atsushi**, un messenger officiel du Clan du Scorpion : celui-ci a une invitation officielle à leur remettre de la part d'**Itamoto** (qui est ami de longue date avec 1 ou plusieurs PJ), et a reçu par ailleurs la mission de les "escorter" (ce détail inhabituel devrait intriguer les joueurs) jusqu'au **Château de La Lune Rouge**. Pour mener à bien cette tâche, il dispose bien entendu de tout le nécessaire : laissez-passer en règle pour chacun et kokus suffisants pour couvrir les frais de voyage de l'ensemble de la troupe (nuitée, repas, etc...).



Si **Atsushi** est de très bonne compagnie, il se révèle par contre un médiocre informateur : il n'en apprendra pas plus sur l'affaire qui nous intéresse que ce qu'en dit l'invitation.

Après une route plus ou moins longue (en fonction du point de départ des PJ) mais incontestablement très calme (en fonction de l'époque à laquelle vous jouez), les PJ parviennent en vue du Château.

Il s'agit d'une citadelle massive d'une vingtaine de mètres de haut, aux murs couleur chaume et aux tuiles écarlates. De l'extérieur, on peut distinguer quatre niveaux.

Construit sur un plateau rocheux, le château domine le **village de la Lune Rouge**, construit près de 500 mètres plus bas, et une forêt d'épineux millénaire qui s'étend sur plusieurs milliers d'hectares.

La montagne à laquelle est rattaché ce plateau est particulièrement abrupte, et s'élance vers le ciel de façon vertigineuse. Tels les doigts tendus d'une main squelettique, une série de cascades et de torrents la dévale, coupant par endroit le sentier, qui cède alors la place à de petits ponts en pierre couverts d'un toit en bois et tuiles rouges.

L'après midi est déjà considérablement avancée.

Atsushi note avec une certaine inquiétude que l'arrivée se fait à l'heure de Bayushi : le spectacle qu'offre le soleil se couchant sur l'océan de pins est grandiose, mais c'est de mauvaise augure selon lui.

1 - Soirée 1 - Arrivée au Château de la Lune Rouge :

Après quelques minutes d'attente, les lourdes portes de bois s'ouvrent, laissant apparaître deux gardes en armure légère laquée de rouge et de noir, armés de yari.

Ils prennent connaissance de la lettre d'invitation des personnages, et les invitent à les suivre, signifiant à **Atsushi** que sa mission s'arrête là.

Les personnages leur emboîtent donc le pas, traversant une vaste cours intérieure pour parvenir à de nouvelles portes noires, qui donnent cette fois directement sur l'intérieur du château.

Montant un large escalier de bois laqué, les PJ sont menés jusqu'à une salle d'audience spacieuse et luxueuse où un jeune homme d'une vingtaine d'année s'adonne à la calligraphie ou à la peinture (les PJ ne voient pas d'où ils sont situés).

Les entendant arriver, le jeune homme se lève aussitôt, et fait signe aux deux gardes de disposer. Ces derniers partis, le jeune homme s'approche des PJ, les saluant avec respect et chaleur, et se présente à ceux qui éventuellement ne le connaissent pas :

*“Konbawa, Samurai san. Je suis **Bayushi Itamoto**, fils de **Bayushi Hirokazu** et de **Doji Setsuko**, Seigneurs de ce château. Soyez les bienvenus chez nous. J'espère que les Fortunes vous ont prêté bon voyage. Je vous suis infiniment reconnaissant d'avoir accepté mon invitation. Je vais avoir beaucoup à vous dire, mais en attendant, un serviteur va vous mener à vos appartements, où vous pourrez vous reposer. Nous pourrions poursuivre cette conversation après le repas. ”*

Itamoto fait tinter une clochette. Aussitôt un serviteur accourt, et invite les personnages à le suivre.

Chaque PJ se voit attribuer une chambre individuelle au premier étage. De taille réduite, celle-ci est néanmoins très confortable. Le serviteur leur indique que le repas sera servi dans ½ heure, dans les appartements de **Itamoto**.

Lors du repas (les PJ noteront la qualité de la vaisselle et de la nourriture), celui-ci se montrera nettement moins solennel avec les PJ : au moins l'un d'entre eux se trouve être un vieil ami, et la situation est tellement critique que cet entretien cordial est une bénédiction pour le jeune Scorpion.

Les personnages ont largement l'occasion de le détailler : vêtu d'un kimono rouge sang, il est de taille moyenne et plutôt maigre. Comme tous les Scorpions, il porte un masque, fait d'ébène noir avec des coulures dorées qui lui cache le haut du visage et met en valeur ses superbes yeux bleus (il les tient de sa mère, une Doji).

Par ailleurs ses manières raffinées, et la facilité avec laquelle il charme son auditoire (particulièrement les femmes) ne laisse pas de doute sur le fait qu'il s'agit plus d'un courtisan que d'un bushi.

Itamoto entre rapidement dans le vif du sujet et explique aux personnages la raison officielle de cette invitation. Il expose ce qu'il sait de la malédiction dont sa famille est victime (à savoir la version officielle, n'allez pas parler aux joueurs des Senpet !). Dans deux jours, il fêtera son vingtième anniversaire ; il est donc très inquiet pour son père, et est déterminé à tout tenter pour le sauver. Le jeune homme demande par conséquent aux personnages de l'aider à déjouer cette malédiction (si les joueurs sont récalcitrants, à vous de vous montrer convaincant).



Pour y parvenir, ils auront tout latitude pour explorer, enquêter, questionner, avec une condition toutefois : procéder le plus discrètement possible, afin de ne pas alerter le Daimyo (celui-ci voit en eux de simple invités légèrement en avance). En effet, contrairement à son fils, **Hirokazu** ne veut pas entendre parler de cette malédiction. Débordant d'orgueil, cela fait des années qu'il s'entraîne intensivement, afin d'être en mesure d'affronter son destin le moment venu. Il n'acceptera pas qu'on lui impose des chaperons.

2 - J-1 - 1 ère journée au Château de la Lune Rouge :

Les PJs apprécieront tout particulièrement l'hospitalité des Scorpions : cela fait des semaines qu'ils n'ont pas aussi bien dormi. Toutefois, ils seront réveillés tôt par un serviteur, qu'ils en aient fait la demande la veille ou pas.

Sur cette journée, plusieurs possibilités s'offrent aux personnages. A vous de juger ce qu'ils ont le temps de faire ou pas, mais gardez en suffisamment pour occuper les deux jours :

Matinée et après-midi au Château :

- **Itamoto** peint dans le **jardin zen**. Sa main droite effectue des gestes rapides et précis, pendant que la gauche est crispée sur le chevalet. Un jet réussi d'**Artisan (ND 15)** ou d'**Intuition/Kenjustu (ND 35)** permettront au PJs de noter sa grande maîtrise du pinceau. Si les PJs cherchent à le voir une seconde fois dans la journée, ils le trouveront réglant dans le Château de derniers détails pour la fête du lendemain soir.

- **Setsuko** est souffrante et ne peut voir personne. Elle reste dans ses appartements jusqu'au soir.

- **Hirokazu** est dans le **dojo**, s'entraînant avec rage et violence. Sa vitalité est impressionnante pour un homme de son âge (45 ans environ). Vêtu uniquement d'un hakama, son torse est massif et musculeux, et couverts de cicatrices (il a par ailleurs une légère boursoufflure autour du cou, qui ressemble un peu à une brûlure – il n'est pas nécessaire de signaler cet indice aux PJs pour l'instant, mais si ils le remarquent et interrogent l'homme, il leur répondra qu'il doit ça à un pari stupide fait quand il était plus jeune, et qui a bien failli mal tourner). S'il ne portait pas un masque (intégral blanc avec un croissant de lune vermeille laissant juste voir ses yeux noirs comme la nuit), on pourrait le prendre pour un Crabe.

Il ne prêtera pas attention aux PJs, mais si ceux-ci choisissent de s'entraîner également, le Daimyo les abordera et leur proposera un duel amical au boken. Particulièrement redoutable, il manie le katana comme un maître, frappant de gauche comme l'éclair et prenant ses adversaires totalement au dépourvu ! Il est préférable qu'il en ressorte vainqueur.

- Dans la **bibliothèque**, les PJs trouvent toutes sortes de parchemins. Certains ont trait aux impôts, d'autres à la confection des urnes funéraires sous le règne de Hantei XII. Le plus étonnant est sans doute l'ouvrage innovateur qui préconise l'utilisation de la bouse d'Ogre pour faire pousser des fraises juteuses et grosses. Rien n'est classé, tout est en désordre. Un jet d'**Enquête (Fouille) ND 15** visant à trouver des documents intéressants permet néanmoins de trouver au terme d'une très longue recherche, et après avoir fait s'effondrer une étagère dans un nuage de poussière, des parchemins relatifs à l'histoire de la famille, et à la malédiction dont elle est victime (celle-ci remonte 120 années avant : le Daimyo de l'époque, **Bayushi Aku**, aurait fait exécuter par décapitation un jeune villageois accusé de maho, **Iroma**, ainsi que toute sa famille. En représailles, le sorcier l'a maudit sur les générations à venir à subir le même destin).

Un jet d'**Enquête (Fouille) ND 25** visant à trouver des caches secrètes permet au PJs de trouver dans un petit compartiment sous le plancher un étui à parchemins (sur les 6 tubes qui le composent, 2 sont vides et 4 contiennent un parchemin). Un jet de **Connaissance de la Magie (Maho) ND 15** permet d'identifier 4 sorts de Maho (de niveau 4 et plus), signés et annotés justement par **Iroma** ! Des PJs particulièrement perspicace constateront que contrairement aux autres parchemins de la pièce, ceux-ci ne sont pas poussiéreux et ont visiblement étaient consultés aux cours des derniers mois.

- **Les cuisines** sont soumises à une animation ininterrompue, la préparation battant son plein. Les PJs n'y obtiendront aucune information utile (si ce n'est le menu du lendemain).

- **Les couloirs et salles communes** permettent de croiser des gardes et autres serviteurs. Les PJs peuvent noter que chaque pièce est luxueuse et richement décorée (avec notamment des objets Gaijin si vous jouez après le retour des Terres Brûlées).



Les PJs peuvent apprendre entre autre (plus ou moins facilement, à vous d'en décider) :

- que le karo, **Bayushi Amori**, est en tournée d'inspection sur les terres et sera de retour pour le repas du soir.
- que **Jiro**, le charpentier du village (cousin du serviteur) a noté des mouvements suspects la nuit aux abords du village et du Château.
- que la femme du Daimyo est malade depuis quelques semaines, sortant rarement des ses appartements.

Matinée et après-midi en dehors du Château :

- **Les villageois** sont particulièrement inquiets, car l'une des chèvres de **Denjaku** a mis bas un petit sans tête il y a une semaine. C'est de très mauvais augure en règle générale, mais dans le contexte actuel, cela prend des airs de fin du monde : les anciens du village se souviennent bien du vingtième anniversaire d'Hirokazu, et de la terrible malédiction qui a frappé son père. Tout cela, plus le témoignage de Jiro, suffit à terrifier les villageois, qui s'enferment désormais chez eux dès la tombée de la nuit.

- Le charpentier **Jiro** confirme avoir remarqué des mouvements suspects un soir, à l'heure de Shinjo : alors qu'il rentrait au village avec un chargement de bois, il a aperçu, sortant discrètement de la forêt, une créature vêtue d'une robe de shugenja en guenille, grande comme un Crabe, mais sans tête ! En l'apercevant, **Jiro** n'a pu réprimer un cri. La créature a aussitôt disparu. Peut-être les forestiers auront-ils vu quelque chose ?

- **Les forestiers** n'ont rien vu qui ressemble à ce qu'a décrit Jiro. Cependant, ils ont remarqué des traces non animales dans la forêt, sur un axe nord-est (c'est-à-dire vers le Château).

Un **Jet de Chasse (Pistage) ND 10** permettra de trouver ces traces, mais pas de les suivre.

Par contre, **1 augmentation** permet de les remonter jusqu'à un gouffre sans fond situé au cœur de la forêt (mais sans savoir avec précision si elles y vont ou si elles en viennent – et pour cause, les deux postulats sont exacts). En se renseignant auprès des villageois ou des forestiers, les PJs apprendront qu'il s'agit de la **Gorge de l'Oni**. C'est là que les cendres des dépouilles des criminels et autres maho-tsukai sont jetées après leur exécution (et de fait, ce fut le cas de **Imora** et de sa famille).

2 augmentations permettent de trouver la **Gorge de l'Oni** et de remonter une piste, plus discrète, qui part directement à l'est, au pied des montagnes. Les PJs découvrent une petite grotte naturelle, dans laquelle un campement de fortune avait manifestement été réalisé il y a quelques jours (cendres froides d'un foyer, paillasse de branchages.)

3 - J-1 - 2^{ème} soirée au Château de la Lune Rouge :

Pour cette seconde soirée, le repas sera servi dans une salle de réception adjacente au cabinet de travail du Daimyo, au début de la seconde moitié de l'heure de Bayushi (19h00).

Sont présents **Hirokazu, Itamoto, Setsuko, Amori**, 3 courtisans **Bayushi (Hisanobu, Nobutomo et Kageyu)**, 1 courtisan-diplomate du Clan de la Grue (**Doji Genji**, ami commun de **Itamoto** et du PJ invité), et 2 shugenja **Soshi (Kichizaemonnojo et Doku)**.

- **Itamoto** est nerveux, il quitte la table vers le milieu de la seconde moitié de l'heure de Shinjo (21h00), et propose à l'un des PJs une partie de go (à défaut il jouera avec **Doji Genji**).

- **Setsuko** est une femme splendide au plus mal de sa forme. Elle semble épuisée. Très pale, on remarque ses yeux rougis. Un grand châle bleu couvre ses épaules, rappelant son clan d'origine. Ses mains tremblent et elle n'avale presque rien. Elle quittera la table en même temps qu'**Itamoto**, se retirant dans un petit salon où elle s'adonnera avec difficulté à un ouvrage de couture. Au début de l'heure d'Hida (22h00), elle ira se coucher. Si les PJs s'entretiennent avec elle, ils constateront qu'elle est rongée par l'anxiété, mais n'apprendront rien qu'il ne sachent déjà : elle a épousé **Hirokazu** 2 ans après le précédent drame.

- **Hirokazu** fait preuve pendant le repas de la même énergie que dans la journée. Il se prétend plus fort et plus malin que son père, et attend de pied ferme cette "malédiction". Devant l'insistance d'**Itamoto** et d'**Amori**, il accepte néanmoins que son karo double la garde le lendemain. Le Daimyo se retire au début de l'heure d'Hida, demandant à voir dans son cabinet de travail **Amori**, les 3 **Bayushi** et les 2 **Soshi**.

- **Amori** est un samurai d'une quarantaine d'années au regard vif, vêtu d'une armure légère pourpre aux motifs élaborés. Son masque représente un enchevêtrement de branches de couleur brune, et lui recouvre le haut du visage. Dévoué à son Seigneur, il le sert depuis 17 ans et donnerait sa vie pour lui. Il n'en connaît pas plus sur la



malédiction que les PJs, mais prend la chose très au sérieux et protégera son Daimyo avec ou sans sa permission, d'une façon ou d'une autre.

- Pour les PJs qui auront quitté la table en même temps que **Itamoto**, mais qui seront seuls dans le château : les personnages sont approchés avec crainte par un jeune serviteur qui leur confie que son grand-père a vu quelque chose la fois précédente, il y a donc 25 ans aujourd'hui. Il peut indiquer au personnage où habite son grand-père, mais refusera de les accompagner au village de nuit. Les PJs peuvent donc attendre le lendemain matin, ou s'y rendre seuls en suivant les indications de l'adolescent.

Le vieil homme, **Awaji**, expliquera avec un petit rire aux PJs que cette nuit là, alors qu'il se livrait à des jeux fripons avec la fille du potier dans les galeries qui sillonnent la montagne sous le château, il a assisté au détour de l'une d'entre elles à *"un spectacle inspiré par le Sombre Seigneur lui-même, à n'en point douter ! De mes yeux, j'ai vu le Daimyo de l'époque s'faire trancher la tête d'un seul coup par une vieille folle riant aux éclats ! Puis la salle s'est effondrée, il y a eu des flammes partout, et une vingtaine de gobelins sont apparus ! J'en ai tué une bonne dizaine à moi seul, obligé malgré tout de m'enfuir pour mettre à l'abri la fille du potier – que j'ai épousé ensuite. Voilà toute l'histoire, mes Seigneurs !"*. Bon, vous vous en doutez, ce témoignage vaut ce qu'il vaut, aux joueurs de faire le tri.

4 - Jour 1 - 2^{ème} journée au Château de la Lune Rouge :

Les PJs pourront découvrir sur cette journée ce qu'ils n'ont pas eu le temps de voir la veille.

Seuls changements et nouveautés par rapport à la veille :

- **Itamoto** est étrangement détendu.
- **Hirokazu** manifeste encore plus de rage que la veille.
- **Amori** est présent et permet aux PJs de l'accompagner si ils le souhaitent dans sa ronde autour du domaine. Il est très nerveux.
- Les invités arrivent dans l'après-midi : membres du clan du Scorpion essentiellement, on trouve également des Grues et des Phénix parmi eux.
- Les PJs peuvent rencontrer le vieil **Awaji** s'ils le souhaitent et s'ils ne l'ont pas fait la nuit précédente. Le revoir est impossible : il est introuvable et personne ne sait où il se trouve.
- En début d'après-midi, **Hirokazu** propose aux PJs (si ils le souhaitent) une partie de chasse à cheval sur ses terres. **Amori** y participe, mais pas **Itamoto**.

La chasse bat son plein, le Daimyo a déjà tué son deuxième sanglier (à vous de juger des prouesses de vos PJs), lorsque soudain, il détend avec violence son bras gauche, propulsant avec rage son javalot en direction d'une forme noire qui semble être celle d'un cerf. Mais lorsque le groupe s'approche, chacun réalise avec horreur qu'il s'agit d'un homme de grande taille, vêtu d'une robe de shugenja en guenilles. Le javalot l'a traversé de part en part à hauteur du plexus, le tuant sur le coup. La partie de chasse est aussitôt interrompue, et le cadavre est ramené par les étas au château avec le gibier, pour examen.

Le défunt est un Tsukai-Sagasu Kuni (à vous de voir si les PJs ont besoin d'un **Jet** quelconque pour obtenir ces éléments) et il est souillé ; c'est lui que Jiro a aperçu, et ce sont ses traces que les PJs ont éventuellement suivies. Son école l'a envoyé ici incognito, afin qu'il enquête sur cette étrange malédiction.

5 - Jour 1 - Soirée d'anniversaire au Château de la Lune Rouge :

Pour la soirée, une chronologie stricte s'applique :

- **Heure de Shiba (16h00-18h00)** : la famille seigneuriale invite les invités à entrer dans la salle de réception du château. **Itamoto** semble enjoué, **Setsuko** au plus mal, et **Hirokazu** assez nerveux. **Amori** se tient à l'écart, donnant des instructions à ses hommes tout en surveillant les convives.

- **Heure de Bayushi (18h00-20h00)** : Les premiers plats sont servis, une représentation No est donnée. **Setsuko**, sur le point de craquer, est contrainte de quitter la salle (elle se rend dans sa chambre pour préparer le rituel).



- **Heure de Shinjo (20h00-22h00)** : La fête bat son plein, **Itamoto** s’amuse, mais **Hirokazu** semble de plus en plus nerveux. **Amori** s’efface pour suivre la réception depuis les coulisses (il va en fait rejoindre **Setsuko**).

- **Heure d’Hida (22h00-minuit)** : Une explosion retentit dans l’aile ouest du château (là où se trouvent les appartements de **Setsuko**). Le rituel qu’elle a entamé à échapper à son contrôle : des kansen ont pris possession d’elle, la métamorphosant en une hideuse créature (l’Oni No **Setsuko**). Elle laisse un **Amori** tailladé (il fallait du sang pour lancer ce rituel) et s’enfuit. Le karo lance ses hommes à ses trousses, et les PJs peuvent l’aider si ils le souhaitent. La fête est aussitôt interrompue, et **Hirokazu** demande à son fils de le suivre dans son cabinet de travail : il doit lui parler seul à seul. Les PJs peuvent les accompagner, mais devront rester à la porte du cabinet, prêt à intervenir si besoin. **Hirokazu** semble désormais prendre les choses très au sérieux. Si des PJs le souhaitent, ils peuvent en profiter pour fouiller dans la chambre de **Setsuko** : ils y trouveront les 2 parchemins maho manquant dans l’étui d’**Imora**, qu’ils pourront examiner plus tard.

- **Moitié de l’Heure d’Hida (23h00)** : **Amori** ramène la dépouille de **Setsuko**, morte, qui a repris son apparence normale. Il semble anéanti. Les gardes accourent pour annoncer au Daimyo la mort de son épouse. **Itamoto** est au bord de la crise de nerf, et son père accuse le coup. Il fait signe à son fils de descendre, il le rejoint tout de suite. **Itamoto** ferme la porte derrière lui (il est indispensable que ce soit lui qui le fasse : le Daimyo est incapable de la moindre action physique pour la simple raison qu’il ne s’agit que d’une illusion, la vieille maho ayant invoqué *Royaume Factice*), donne des ordres aux gardes d’une voix brisée par la douleur, la bouche tordue dans une grimace de désespoir, et se précipite dans les couloirs, suivi des PJs, ou les laissant sur place (à défaut il ordonne à 5 gardes de rester sur place).

Il est indispensable que les PJs soient témoins de cet échange entre le père et le fils, afin qu’ils ne soient pas en mesure de situer le moment où le Daimyo est “tué”.

- **Heure de Togashi (minuit-2h00)** : les invités sont réunis dans leurs appartements, sous bonne garde, pour leur sécurité. Les PJs échapperont avec difficulté à ce couvre-feu : **Amori** craint qu’il y ai de nouveaux morts. Bien évidemment, **Hirokazu** ne ressortira jamais vivant de sa chambre. Il est retrouvé mort décapité, lorsque les PJs ou **Itamoto** s’en inquiètent. Il n’y a pourtant eu aucun bruit (la vieille femme maîtrise à la perfection *Tranquillité de l’Air*), et bien évidemment une interrogation des kamis de la pièce ne donne rien (elle maîtrise également *Bannissement*). Il est désormais trop tard, et cette fois-ci les PJs sont consignés, qu’ils le veulent ou non. Tout refus ou discussion leur vaudra un regard noir de colère de la part de **Itamoto**, ainsi que l’intervention d’un nombre de gardes suffisant (au besoin, faites intervenir **Doji Genji**, l’ami commun, pour calmer les esprits).

6 - Dénouement - le lendemain matin, au Château de la Lune Rouge :

Les PJs sont réveillés tôt. La majorité des convives n’ont qu’une hâte : quitter les lieux et laisser l’enquête se faire. De tout manière, **Itamoto** a donné des ordres pour faire reconduire à la porte poliment mais fermement ceux qui ne seraient pas disposés à partir pas d’eux-mêmes.

- Dans la nuit, la dépouille de **Setsuko** a été incinérée. Si les joueurs les ont récupéré, l’examen des 2 parchemins maho (jet de **Connaissance de la Magie (Maho) ND 15**) révélera que le premier est un sort niveau 2 qui permet d’inverser l’état d’esprit de la cible, rendant gai celui qui est triste et inversement (une étude plus poussée des ses effets serait dangereuse, mais il y’a fort à parier qu’il s’agit de la cause des changements observés chez le Daimyo et son fils) et que le second est un sort niveau 5 (oui vous avez bien lu !), intitulé *Protecteur Corrompu*, qui permet d’invoquer les pouvoirs d’un puissant kansen dévoué à la protection du lanceur et de ses proches (maîtriser un tel rituel étant déjà difficile pour un maho-tuskai averti, pour une courtisane Doji, c’était impossible. C’est à cette occasion que **Setsuko** a irrémédiablement basculé).

- **Amori** a obtenu de son nouveau Daimyo l’autorisation de se faire seppuku : au lever du soleil, c’est chose faite. Obtenir le droit d’examiner son corps sera difficile aux PJs, mais si ils y parviennent, un jet de **Connaissance de la Magie (Maho) ND 15** leur apprendra que ses récentes scarifications étaient très certainement destinées à un rituel maho.

-**Itamoto** est dans le jardin zen, occupé à peindre. Avant leur départ, il demande à voir les PJs. En hommage à son père, il a décidé de porter son masque, et en hommage à sa mère, il porte son châle bleu à la façon d’une écharpe. Sa main gauche tremble pendant qu’il peint, trahissant l’état de choc dans lequel il se trouve. Ses grands yeux noirs sont rougis, et sa voix est serrée quand il s’adresse au PJs :



*“Mes ami, malgré l'issue tragique de cette nuit, je tenais quand même à vous remercier : votre présence sur les derniers jours m'a aidé à ne pas devenir complètement fou. Quelle ironie ! Hier encore, je fêtais mon vingtième anniversaire, et tout a basculé : dans la même nuit, j'ai perdu mon père et ma mère, et ce matin, **Amori** a accompli la cérémonie du seppuku ! Quelle faute mes ancêtres ont-ils bien pu commettre ! Comment les Kamis et Fortunes peuvent-ils laisser cette malédiction nous poursuivre ?! Etait-ce un mal de châtier ce maho-Tsukai !? Tout cela est tellement injuste !”*

Itamoto est particulièrement affecté, et rien ne semble pouvoir calmer sa douleur.

“Mes ami, j'ai une dernière requête à vous adresser. Je sais que vous avez été témoins d'événements compromettant pour l'honneur de ma famille. Je vous en conjure, au nom de notre amitié, au nom de la mémoire de mes parents défunts, ne les ébrutez pas. Les choses vont m'être déjà suffisamment pénible pour voir notre nom sali par des enquêteurs insensibles et sans scrupules. Je n'étais pas prêt... Qui pourrait l'être...”

Le jeune Daimyo fait un signe sur le côté, en direction d'**Atsushi**, qui invite les personnages à le suivre.

Avant qu'ils ne partent, **Itamoto** s'adresse de nouveau à eux :

“Vous serez toujours les bienvenus au Château de la Lune Rouge. Mais pour l'heure j'ai besoin d'être seul, avec ma douleur et avec mes morts. J'espère que vous me comprenez, et que vous m'en excuserez.”

7 - Phase finale - Affrontement au Château de la Lune Rouge :

A ce stade là, de deux choses l'une : soit vos PJs ont compris la mascarade dont ils sont l'objet ; soient ils sont confus et penauds devant leur ami, ne sachant plus où se mettre, et partent la tête basse sans demander leur reste, chaperonnés par **Atsushi** (dernière hypothèse, les PJs veulent rester en secret pour enquêter : rediriger les alors vers le second cas de figure).

Premier cas de figure : Les PJs ont compris, et ils se jettent sur **Itamoto / Hirokazu**. Celui-ci engage aussitôt le combat (son katana est posé à côté du chevalet de peinture). Il commence avec les traits et compétences indiquées entre parenthèses, car il ne maîtrise pas encore son nouveau corps (par contre ses techniques d'école restent intactes). A chaque tour, il gagne 1 point jusqu'à atteindre son niveau optimum. Au 4^{ème} tour, la vieille Senpet surgit comme une démente de derrière un bloc de pierre qui se trouve au milieu du jardin zen (elle s'y était cachée non pas en vue d'un affrontement, mais pour mener à son terme le rituel permettant à **Hirokazu** de prendre possession du corps de son fils). Il lui faudra encore 3 tours pour lancer le rituel *Protecteur Corrompu*.

Second cas de figure : Vos joueurs sont trop fatigués et n'ont rien calculé. Les PJs se remettent en route, penauds et confus. A vous de décider alors de la suite des événements : soit vous leur laissez une dernière chance de comprendre toute l'histoire, soit vous poussez le sadisme jusqu'au bout et les laissez partir avec le goût amer de l'échec.

Si vous choisissez la première option : alors que les PJs passent le dernier pont couvert, une brume bleue s'élève du sol, pour prendre la forme éthérée d'une femme : **Setsuko**. **Atsushi** prend aussitôt ses jambes à son cou, abandonnant les PJs avec la revenante (si les PJs choisissent de rester pour enquêter, faites là apparaître à l'endroit qui vous semble le plus approprié).

Celle-ci lance alors dans une série de lamentations et de suppliques à l'attention des PJs : *“Mon fils, mon petit... Il est mort ! Ce Monstre l'a assassiné, nous trompant tous, moi la première ! Et je ne peux rien faire, plus rien faire pour le venger, je suis impuissante à châtier le coupable ! Que me suis-je laissée tenter et corrompre par la Magie Interdite ! Cruelle ironie : en pensant le sauver, je nous ai condamnés, les miens et moi, offrant à cet assassin la diversion qu'il espérait ! Ecoutez ma supplique : vengez mon fils, vengez mon sang, je vous en conjure !”*

Là, vos PJs devraient comprendre et se précipiter au Château (et si ce n'est pas le cas, je compatis ; pour la peine, flanquez donc à vos PJs le désavantage *possédé* : **Setsuko**, ça leur fera les pieds).

D'une façon ou d'une autre, ils parviendront à entrer dans le Château, et retrouveront le Daimyo avec sa vieille mère dans le Dojo. Celui-ci a pleinement eu le temps de retrouver la totalité de ses facultés, et maîtrise désormais parfaitement son nouveau corps. Utilisez par conséquent ses capacités à leur niveau optimum. Il faudra 3 tours à la vieille femme pour lancer le rituel *Protecteur Corrompu*.



8 - Epilogue :

Hirokazu et sa maho de mère sont morts. A vous de décider si cette dernière possédait tous les pouvoirs d'une Khadi. Si c'est le cas, bon courage à vos joueurs : comme *Ennemi Juré*, on peut difficilement faire pire. Toujours est-il que Setsuko cessera de hanter les PJs, et qu'en 2 jours un groupe de magistrats Scorpions arrivera au Château pour assumer l'intérim, jusqu'à ce qu'un nouveau Daimyo soit nommé. Une grande discrétion de la part des PJs sera particulièrement appréciée (et vivement conseillée, puisqu'ils ont échoué dans une certaine mesure à protéger *Itamoto* et à résoudre l'énigme de cette malédiction à temps).

Réponses aux éventuelles questions :

Pourquoi Hirokazu ne fait-il pas tout simplement disparaître le corps ?

Faire accepter sa légitimité en tant que nouveau Daimyo est déjà assez difficile quand on est un jeune homme de 20 ans dont les parents viennent d'être assassinés, mais au moins ça ne laisse aucun doute (et surtout ça ne fait pas trop de bruit si des magistrats sont plus ou moins mouillés dans l'affaire). Alors qu'une disparition, ça pose toute une série de nouvelles questions, ça demande des études pour statuer sur un intérim, ça suscite toute une série d'enquête : en un mot, il faut beaucoup trop de temps pour trancher et prendre une décision (il suffit de voir l'épisode d'Hidden Emperor et le temps pendant lequel Toturi a été attendu).

Et Imora dans tout ça ?

Imora était un pauvre paysan qui a eu le malheur d'assister au premier "sacrifice". Hirokazu (alors Aku) l'a très vite fait disparaître, ainsi que ceux auxquels il aurait pu confier ce secret, invoquant le criminel maho. Produire des (fausses) preuves n'était pas nécessaire pour qu'il y ait jugement, mais Aku y a vite vu l'alibi idéal pour les assassinats suivants. La malédiction d'un maho-tsukai décapité, de vieux parchemins portant sa marque dans la bibliothèque pour le prouver : tout pour offrir le coupable parfait aux magistrats invités en qualité de "témoin" lors de chaque anniversaire.

Annexes :

Bayushi Hirokazu

Terre : 5 (2) Eau : 6 (2) Feu : 7 (3) Air : 6 (3) Vide : 5

Bushi Bayushi rang 5

Compétences : Kenjutsu (katana) 8 (5) ; Iaijutsu 8 (4) ; Défense 8 (4) ; Chasse (Eclaireur, Pistage, Survie) 8 (5) ; Tromperie (Intimidation, Mensonge, Séduction) 7 ; Art de la Guerre 7 ; Lances (Nage-yari, Yari) 7 (4) ; Athlétisme 7 (3) ; Equitation 7 (2) ; Jujutsu 7 (2) ; Etiquette (Sincérité, Bureaucratie, Conversation) 6 ; Courtisan (Piège Rhétorique) 5 ; Kyujutsu 5 ; Discrétion 5 ; Passe-passe 5

Avantages : Grand Voyageur (Terres Brûlées), Honneur Apparent (niv 3), Langue (Senpet)

Désavantages : Indifférent, Sombre Secret

Honneur 3.5 (réel 0.5) Gloire 4.3 Statut 5

Souillure : 0.5

Bayushi Itamoto

Terre : 2 (Vol 3) Eau : 2 (Per 3) Feu : 3 Air : 3 Vide : 3

Courtisan Bayushi rang 2

Compétences : Artisan : Peinture 6 ; Courtisan 4 ; Tromperie (Mensonge, Séduction) 3 ; Etiquette (Sincérité) 3 ; Kenjutsu (katana) 2 ; Calligraphie 2 ; Enquête (Interrogatoire) 2 ; Contrefaçon 2 ; Iaijutsu 1 ; Athlétisme 1

Honneur 2.5 Gloire 2.5 Statut 4



Bayushi Amori

Terre : 3 Eau : 4 Feu : 4 (Agi 5) Air : 4 Vide : 4

Bushi Bayushi rang 3

Compétences : Kenjutsu (katana) 5 ; Iaijutsu 4 ; Chasse (Pistage) 4 ; Tromperie (Intimidation) 4 ; Art de la Guerre 4 ; Athlétisme 4 ; Equitation 4 ; Etiquette (Sincérité, Bureaucratie) 3 ; Défense 3 ; Courtisan (Piège Rhétorique) 2 ; Kyujutsu 2 ; Discrétion 2

Désavantages : Idéaliste, Obnubilé (protéger Hirokazu)

Honneur 2 Gloire 2.9 Statut 4.7

Souillure : 0.5 (2.5 à l'issue du rituel *Protecteur Corrompu*)

Doji Setsuko

(caractéristiques de l'Oni No Setsuko entre parenthèses)

Terre : 2 (4) Eau : 3 (4) Feu : 3 (4) Air : 2 (4) Vide : 3 (NA)

Courtisan Doji rang 2

Désavantages : Amour Sincère (Hirokazu), Crédule

Honneur 3.5 Gloire 3.3 Statut 4.5

Souillure : 1.5 (3.5 à l'issue du rituel *Protecteur Corrompu*)

Particularités de l'Oni No Setsuko : Peur niveau 3, Armure naturelle 3

La mère d'Hirokazu

Terre : 2 (Vol 6) Eau : 1 (Per 6) Feu : 2 (Inte 5) Air : 4 Vide : 2

Maho-Tsukai rang 5 – Khadi rang 2

Compétences : Art de la Magie (Maho, Recherche de Sorts) 9, Discrétion 9, Calligraphie 7, Divination 7, Médecine (Antidotes, Maladie, Herboristerie, Traitement des Blessures) 7, Anatomie 7 (Autopsie, Torture), Poison 7, Pièges 5, Jujutsu 3

Avantages : Grand Voyageur (Terres Brûlées), Ingénieux, Langue (Senpet, Ruumal), Savoir Interdit (Maho)

Désavantages : Amour Sincère (son fils), Cruel, Faible (Force), Impétueux

Honneur 0.1 Gloire NA Statut NA

Souillure : 5.0

Sorts Élémentaires : Bannissement, Communion, Contre-sort, Invocation, l'Art de la Tromperie (Air), Sommeil du Vent (Air), Tranquillité de l'Air (Air), Visage Masqué (Air), Intangibilité (Air), Royaume Factice (Air), Poison de l'Araignée du Vent (Air), Queue du Dragon du Feu (Feu), Griffes du Lion (Terre), plus tout autre sort que le MJ jugera utile

Sorts Maho : Rite Sanglant, Malédiction, *Protecteur Corrompu* *

* *Protecteur Corrompu* est un sort maho de niveau 5 (maho, terre – durée : (rang souillure lanceur) tours – portée et effet : lanceur, immédiat) qui permet au lanceur d'en appeler à de terrifiants kansen. Ceux-ci lui transmettent leur pouvoir, augmentant chacun de ses traits d'un niveau équivalent à son rang de souillure, et lui accordant une armure naturelle égale à son rang de souillure. Mais la contrepartie est terrible : à chaque tour, le lanceur subit son rang de souillure x (nombre de tours actifs) blessures. En général, le nombre de blessures subies dépasse très largement la capacité du lanceur à en encaisser, entraînant une mort quasi-immédiate lorsque le rituel touche à sa fin.