



J *igoku!*

L'Œil de l'Enfer I

Contexte.....	
Situation initiale.....	
Le Voyage vers le Japon.....	
Arrivée à Kōchi	
L'Aile Est.....	
La Représentation.....	
La Tragédie.....	
Les Langues se délient.....	
Interroger Mishima Kagumi.....	
A la poursuite des comédiens.....	
La Roulotte d'Odate.....	
Le Village de Yabé.....	
Face à face avec Yabé.....	
Le Jigoku.....	
Retour à la Réalité.....	
Le Camphrier des Junai.....	
Le Caveau des Mishima.....	
Détruire le Onidaimyō	
La Fin Alternative (pour les personnages mal en point).....	
Quitter le Japon.....	

Cette campagne est destinée à des joueurs et à un maître de jeu expérimentés, cependant les personnages eux-mêmes seront débutants. Elle se déroule dans le sinistre monde de *Gothic Earth*, étrangement similaire à notre ère victorienne, à ceci près qu'une entité maléfique, tapie quelque part, foment la perte de la race humaine. Des compléments de règles sont fournis en annexe, afin de rendre ce document compatible avec à la fois *L'Appel de Cthulhu* 5.0 et *AD&D2 RAVENLOFT®*. Le même code couleur sera utilisé au fil du texte, pour indiquer les passages réservés à tel ou tel système de règles.

Synopsis du premier épisode : les personnages-joueurs sont chargés d'une mission gouvernementale auprès d'une puissance émergente, le Japon. Récemment entré dans l'ère de la Lumière, l'ère Meiji, le Pays du Soleil Levant se dote de réseaux ferrés et d'industries à une vitesse fabuleuse, rattrapant ses concurrents occidentaux au galop. Quelques nobles ayant pour seule richesse le nom de leurs ancêtres persistent néanmoins à porter le traditionnel sabre de samouraï au côté, coutume pourtant interdite par les tenants du modernisme. Ce bond dans la technologie ne se fait pas sans la répression sanglante de groupuscules résistants, les derniers nostalgiques de l'époque féodale. Tandis qu'ils négocient avec un gouverneur de province l'achat de locomotives de technologie française, les investigateurs regrettent peu à peu leur intrusion dans ce pays étrange, constatent douloureusement les retards dans les travaux, craignent les rumeurs de guerre civile et assistent à des événements de plus en plus inquiétants. Enlevés par un sorcier dément, ils ouvrent un œil nouveau sur la sordide réalité de ce monde, dévoré par le Mal.

Contexte

En 1869, l'ouverture du Canal de Suez facilita considérablement les échanges avec l'Asie, car auparavant les bateaux de marchandises en partance d'Europe devaient contourner l'Afrique en longeant sa côte ouest. Cependant, elle mit les armateurs face à une nécessité, celle d'équiper leurs navires de moteurs à vapeur, indispensables au franchissement du Canal.

L'Indochine faisait alors partie des grandes richesses françaises ; on y exploitait la houille, le ciment, la cannelle, la soie, la chaux... Autant de richesses qui transitaient par le Canal de Suez. L'Indochine est alors divisée en trois parties, le Tonkin (Hanoï) au Nord, la Cochinchine (Saïgon) au Sud, et l'Annam qui forme une étroite bande de terre entre les deux. La province de Cochinchine est résolument tournée vers l'industrie, on y trouve scieries, briqueteries, chantiers de constructions navales, et fabriques de machines. C'est là-bas que les personnages joueurs ont été envoyés en mission par le ministère français des colonies, afin de s'assurer qu'au 1^{er} janvier 1890, toute la flotte serait équipée de moteurs performants, et en mesure d'assurer les imports selon le schéma prévisionnel.

Cette situation ne limite pas les joueurs à interpréter des hauts fonctionnaires de la République, en fait des personnes de toutes sortes peuvent se retrouver dans cette situation. Les personnages ayant surtout un rôle représentatif, ils peuvent être des nantis qui briguent une fonction, ou seulement des dandys morts d'ennui qui, lassés des réceptions parisiennes, ont envie d'un brin d'aventure. En métropole, les volontaires ne se sont pas bousculés pour cette mission, et il était facile d'y prendre part pour peu que l'on ait quelques relations. Quant aux personnages moins fortunés, tout ce petit monde en habit a besoin de militaires et de marins pour les secourir, de journalistes pour les photographier et narrer leurs exploits, en somme de pauvres bougres pour les entretenir.

Situation initiale

Le 1^{er} janvier 1890, il est 11h. C'est aujourd'hui qu'expire officiellement la mission, mais en réalité le travail s'est achevé il y a près d'une semaine, ce qui a permis aux personnages de fêter Nouvel An comme il se doit, en écoutant l'orchestre et en se laissant aller à une valse, après quelques verres de bon vin. Les mœurs dans les colonies sont décidément plus légères, et des gens

d'ascendances dissemblables se sont retrouvés à danser épaule contre épaule.

Avant d'embarquer pour quitter l'Indochine, les personnages sont reçus par monsieur le lieutenant gouverneur Danel, qui administre la province, afin d'être remerciés pour leurs loyaux services. Celui-ci ne semble pas particulièrement réjoui de les voir – ce qui est réciproque – et encore moins d'avoir à les remercier de quoi que ce soit. Son bureau se trouve dans une maison surélevée, aux murs de végétaux tressés, au toit fait de larges feuilles, et au plancher d'un bois rougeâtre. Danel a le cheveu foncé, les favoris grisonnants, la peau recuite, et une fâcheuse tendance à regarder les gens par en dessous. Son bureau est presque nu, à l'exception d'une main d'orang-outang sur son bureau, dans laquelle il écrase ses infâmes cigares, et d'un portrait de Jules Ferry au-dessus de sa tête, qui porte comme épigraphe cette déclaration à la Chambre des Députés en 1885 :

« Il y a pour les races supérieures un droit parce qu'il y a un devoir pour elles. Elles ont le devoir de civiliser les races inférieures. »

Derrière son bureau d'acajou, Danel est totalement débraillé, comme à son habitude. La seule fois où les personnages l'ont vu bien mis, c'est lorsqu'il recevait monsieur le gouverneur général Piquet. Il sait que les personnages le méprisent pour ça et il s'en moque. Il sourit comme s'il savait que son propos allait agacer ses interlocuteurs, puis se lance :

- Chers compatriotes, je vous remercie au nom du Président Sadi Carnot, pour les bons services que vous avez prodigué à la marine marchande. Cependant, je dois vous avertir que vous n'allez pas immédiatement rentrer à Paris. Figurez-vous que l'Empereur Mutsuhito a demandé à Sadi Carnot ses meilleurs éléments pour superviser la mise en place du chemin de fer sur l'île de Shikoku. Apparemment, cette île montagneuse (il la désigne sur une carte du Japon qu'il étale devant lui) a pour préfet un incompetent, et le travail peine à avancer. Mutsuhito, épris de belle mécanique, est fasciné par les locomotives françaises. Bien sûr, nous lui avons envoyé quelques uns de nos ingénieurs, mais vous savez ce que c'est, c'est toujours bon d'envoyer des collets montés, cela rend mieux sur les photographies officielles qu'un vieux briscard couvert de cambouis. Ce sera l'affaire d'une semaine, tout au plus. Comme vous vous êtes admirablement illustrés dans les bateaux, le Président a pensé à vous. Ou bien est-ce moi qui le lui ai suggéré ? Cela a peu d'importance, voici votre ordre de mission. »

En substance, l'ordre de mission n'apprend rien de plus que Danel, si ce n'est que le préfet supervise en réalité une des quatre provinces de Shikoku, Kōchi ; il se nomme Mishima Kato, qui succède à son père Mishima Toki. Une photographie de mauvaise qualité montre le vieux Toki dans la position du lotus, vêtu d'un kimono, à sa gauche son fils qui semble être un enfant, et à sa droite une jeune fille dont le visage est trop flou pour que l'on puisse l'identifier. Avant que les personnages ne quittent le bureau, Danel leur lance :

- J'allais oublier, un de ces japonais vous attend devant, un monsieur... Takana ? Nakata ? Pff ! Je n'arrive jamais à retenir leurs noms. »

Pour leur mission achevée en Indochine, les personnages reçoivent chacun 1000 PX.

Pour leur mission achevée en Indochine, les personnages reçoivent chacun 5% en Crédit, en Baratin et en Marchandage.

Monsieur Tanaka est un envoyé du Japon qui vient accueillir les personnages. Il est très fin et se tient un peu courbé, s'exprime très fort et très sèchement, avant de multiplier les gestes de politesse. Son visage émacié est figé comme une statue, il a des cheveux blancs en brosse. Il porte un costume noir dont les manches sont trop courtes, une chemise blanche et des chaussures très occidentales. Dans son pays, il fait partie de ceux qui pensent que le Japon deviendra puissant en s'ouvrant sur le

monde, et il enseigne le français, tout en se sentant coupable en permanence vis-à-vis de ses ancêtres du système féodal qui n'auraient sans doute pas approuvé son accoutrement et l'auraient roué de coups. Tanaka leur parle peu pour le moment, il leur explique qu'il va les accompagner au Japon, qu'ils embarqueront sur un cargo de pièces détachées le soir même. Pendant la traversée, il leur parlera de Kōchi, de la famille Mishima, et s'ils le désirent, il leur enseignera quelques rudiments de japonais. Il s'efface ensuite poliment pour laisser les personnages deviser entre eux.

Le Voyage vers le Japon

C'est un voyage d'une semaine, à bord d'un cargo japonais dont le nom signifie « *L'Espoir* ». Il consiste à descendre le fleuve Donai jusqu'à la Mer de Chine Méridionale, traverser celle-ci en direction du Nord-Est, passer dans le détroit du Balintang entre les Philippines et l'île de Formose, longer la côte est de l'île japonaise de Kyushu, et débarquer enfin au port de Kōchi (capitale de la province éponyme), sur la pointe de Shikoku, soit près de 2000 milles.

L'Espoir n'est pas un navire pour des gentlemen. Les cabines y sont minuscules et étouffantes, on y entend la chaudière, et elles n'ont guère de commodités. Les garde-fous sont si rouillés qu'il serait imprudent de s'y appuyer pour admirer la mer. Et horreur suprême, on y aperçoit parfois même un rat dodu qui vient de chiper des haricots dans la cuisine.

Néanmoins, monsieur Tanaka tente de rendre le voyage le moins désagréable possible. Les leçons de japonais qu'il donne permettent à ceux qui les suivent d'obtenir 1d10+15% dans la compétence correspondante (mais il s'agit seulement de japonais parlé, monsieur Tanaka n'a pas le temps d'aborder la calligraphie). Plus intéressant encore, monsieur Tanaka parle aux personnages des gens avec qui ils vont traiter.

L'île de Shikoku est un pays rude, tout l'intérieur des terres est jalonné de montagnes, les côtes sont surtout des falaises abruptes où il est difficile de pêcher. Les ordres de Tokyo, ont du mal à parvenir jusque-là. Autant par la volonté de l'Empereur que par celle des quelques fonctionnaires motivés, le Japon vient de connaître un formidable essor économique et culturel ; Mishima Toki, le gouverneur de Kōchi, était de ces hommes. Il a immédiatement renoncé à son titre en 1868, bien qu'il fût le noble de plus haut rang dans sa province (tozama-daimyō) ; il devint donc gouverneur de province (han). Puis en 1871, les han devinrent des préfectures (ken) et tous les daimyōs furent assignés à résidence à Tokyo. Mishima Toki, qui avait toujours montré son dévouement à la Restauration, fut autorisé à rester chez lui. Il réalisa cependant qu'il n'avait rien fait pour assurer sa succession, et qu'à 50 ans il avait seulement une fillette de quelques printemps. Heureusement, son épouse était bien plus jeune que lui et lui donna en 1872 un nouvel enfant, son fils Kato. La mère mourut en couches ; la naissance de Kato fut d'ailleurs un jour funeste, pendant lequel les éléments se déchaînèrent. Toki ne se remis jamais vraiment, il administra son domaine sans passion jusqu'à sa mort l'an dernier. Kato n'avait que 17 ans, pourtant il se montra capable et entama les procédures que son père n'avait plus le courage de diriger, soit la mise en place d'un réseau ferré dans l'île. Mais il connut de nombreuses résistances de la part de villages de paysans retirés dans les montagnes après la mort du shogun, et refusant obstinément le modernisme occidental. Ceux-ci sabotèrent plusieurs fois les travaux avant que Kato ne décide d'une répression sanglante. La fille qui apparaît sur la photographie que les personnages ont reçue avec leur ordre de mission est Kagumi, la sœur de Kato. Elle a hélas perdu la raison alors qu'elle n'avait que 5 ans, le jour de la naissance de son frère, probablement à cause du choc de la perte de sa mère. **Collecter ces informations rapporte 200 PX à chacun, apprendre le japonais 10 PX par unité de pourcentage obtenue.**

Une journée avant que les côtes du Japon de soient en vue, le climat genre radicalement par rapport à ce que les personnages ont connu en Indochine. Un vent glacé souffle sur la mer. Ceux qui n'ont pas de vêtements chauds se feront prêter de longs manteaux de laine par le capitaine Yaji, qui les leur remet avec un air méprisant. Un sentiment de malaise envahit les cœurs à l'approche de Kōchi, tandis que *L'Espoir* traverse une nappe de brouillard très dense. Parfois l'on croit deviner la

silhouette grise d'une personne qui tourne le dos à quelques pas de là, puis on se rappelle que l'on est sur la mer et la silhouette s'évanouit.

L'Espoir accoste dans une crique sablonneuse encerclée de hautes falaises noires aux arêtes tranchantes, leurs sommets blanchis par le gel. Des rochers noirs brisés gisent sur la plage. Les mouches font un vacarme épouvantable en s'acharnant sur la carcasse d'une baleine échouée sur le rivage, dont les flancs laissent déjà apparaître les os. L'équipage aide les personnages à descendre leurs valises, Yaji ne descend même pas du bateau et repart vers sa destination, Hiroshima sur l'île Honshū.

Arrivée à Kōchi

Le chemin depuis la plage jusqu'au village est parcouru en voitures à bras. Les porteurs, qui apparaissent dès que les personnages mettent pied à terre, semblent être des automates, ils ne leur adressent pas même un regard.

La résidence Mishima est tout à fait sobre dans son genre, et néanmoins luxueuse et confortable. Le bâtiment principal est prolongé par deux ailes implantées à 90°, le tout embrassant 5000 m² de jardins bien entretenus, bien qu'en cette saison il s'agisse surtout de buissons et d'arbustes nus, et de carrés de sable ratissés. Les imposantes lanternes de pierre sont allumées chaque nuit, et une armée de domestiques veille à ce qu'elles ne s'éteignent jamais. Seule anomalie dans ces jardins, un carré de terre gelée et bosselée, délimité par de grosses pierres rondes, et au centre duquel se trouve un camphrier mort. Si on demande à l'un des Mishima pourquoi cet arbre hideux, le tronc enflé de vermine, n'a pas été arraché, il répondra évasivement : « Quelle importance ? Ca n'est qu'un arbre ! » Mais si l'on pose la question à un des domestiques qui entretiennent ce jardin, ils diront que cet arbre est un cadeau de la famille Junai – les beaux-parents de Toki – et que Kato ne le fera jamais enlever, par déférence envers sa défunte mère Mishima Noreku.

Toutes les personnes qu'ils auront à côtoyer durant les prochains jours attendent les personnages devant le bâtiment central, qui sert de résidence à la famille Mishima. L'aile ouest loge les domestiques, et l'aile est, les invités. Au centre du comité d'accueil se tient Kato, sur une chaise haute ; il n'a guère changé depuis ses 16 ans (date de la photographie), si ce n'est qu'il porte de petites lunettes rondes à monture dorée. On dirait un enfant, les traits émaciés et sévères, emmitouflé dans les plis et replis de son épais kimono noir que lui aurait enfilé une mère un peu trop protectrice. Son teint est d'un blanc grisâtre, et personne ne l'a vu sourire depuis la petite enfance.

A sa droite se trouvent ses serviteurs personnels Katsuya et Shurato, le premier jouant aussi le rôle de garde du corps, il porte toujours un plastron métallique et un tablier de mailles empruntés à une armure ancestrale. Katsuya est un homme rude, fier de ses origines nobles bien que résigné à n'être jamais samouraï. Il porte toujours les *geta* (sandales de bois) pieds nus, même l'hiver. A son côté pend, à défaut du sabre interdit, une massue d'acier hérissée de piquants. Il n'aime pas les occidentaux, qu'il considère comme un mal nécessaire à la renaissance du Japon. Shurato est un homme simple, effacé mais toujours efficace ; il porte un *hakama* (pantalon qui se porte sur le kimono) et un *haori* (veste longue qui se porte sur le kimono) marrons, et regarde presque toujours vers le sol. Katsuya et lui sont d'une indéfectible loyauté, ils ne diront jamais rien qui puisse porter préjudice à leur maître.

Plus loin à droite se trouvent quatre ingénieurs français arrivés il y a peu : Dominique Redincourt, le plus âgé, les frères Michel et Raymond Dubois, avec leurs moustaches en croc, et Alphonse Voiriot, qui a à peine vingt-cinq ans, mais arbore une épaisse barbe blonde frisée.

A la gauche de Kato se tient sa sœur Kagumi, assise dans une chaise roulante, les coudes sur les genoux et les mains étrangement tordues. Elle est lovée dans un kimono mauve fleuri, et un domestique tient au-dessus de sa tête une ombrelle assortie, par tous les temps.

Enfin, à gauche de Kagumi se trouve le régiment des domestiques, soit deux habilleuses, quatre cuisinières, huit femmes de chambre et quatre jardiniers. L'une des cuisinières, Ranba Obasan, âgée

de soixante-huit ans, commande à tous les autres domestiques. Ranba parle français, fume des cigarettes, et n'a pas la langue dans sa poche. Même si Kato est souvent outré par ses manières rudes, il est obligé d'admettre qu'elle est extraordinairement efficace... mais un peu trop bavarde à son goût.

Kato accueille les personnages par un discours soigné mais sans chaleur. Il explique que les ingénieurs français sont arrivés le 21 décembre, et qu'en leur honneur, une fête de Noël a été organisée chez lui pour la première fois le 25. Les nouveaux arrivants ne seront pas laissés pour compte, c'est pourquoi le soir même un spectacle sera donné, avec la participation de quelques fameux artistes locaux. Ils sont sans doute fatigués de leur voyage, et le spectacle se terminera assez tôt pour leur laisser une bonne nuit de sommeil, avant d'attaquer leur travail le lendemain matin.

En plein milieu du discours, Kagumi se met à rire, d'abord discrètement, puis à gorge déployée, sans aucune retenue, telle une démente. Agacé, Kato fait un geste de la main et un domestique tire la chaise roulante à l'intérieur, au pas de course.

L'Aile Est

Pour des occidentaux, la chambre aménagée à l'intention des personnages semble à première vue assez spartiate. Les quelques meubles sont noirs et lisses, ils renferment des affaires de toilette (miroir, brosse à cheveux, peigne en ivoire...). Les grands placards contiennent des vêtements très sobres pour chaque saison, dans le style japonais traditionnel ; ils sont régulièrement brossés et, comme le reste de la chambre, n'ont pas la moindre trace de poussière. Les murs sont nus, à l'exception d'une estampe de petit format qui représente une fleur. Bien que rarement occupée, la chambre est impeccable. Les équipements consistent en quatre couchages posés sur le sol le long d'un mur, quatre autres le long du mur d'en face, et un lavabo avec l'eau froide courante derrière un paravent de soie peint. Un carillon près de la porte d'entrée coulissante permet d'appeler le domestique le plus proche.

Dans la petite chambre d'en face logent les frères Dubois, et dans une autre au bout du couloir, les deux autres ingénieurs français Voiriot et Redincourt. Si les personnages ne vont pas à leur rencontre, ce sont eux qui se déplaceront pour leur expliquer la situation. Leurs chambres sont encombrées par des plans de locomotives, des carnets de commandes, des livres de comptabilité. Tanaka est souvent dans l'une ou l'autre chambre, afin de traduire les commandes ou les instructions pour le chantier.

Pour le moment, dix kilomètres de voie ont été posés depuis Kōchi, vers Sukumo au Sud-Ouest. Ce travail est effectué par des ouvriers peu qualifiés, généralement des paysans de la région qui veulent mettre du beurre dans les épinards. Le chantier de la locomotive, lui, se trouve à un kilomètre au Sud-Ouest, près du rail. Kato s'y rend presque tous les jours, accompagnant les ingénieurs dans une voiture à chevaux. Ce chantier a connu plusieurs épisodes de sabotage, et une fois des ouvriers japonais ont été molestés par des brigands portant le sabre et un foulard sur le visage. Kato envoie régulièrement des expéditions punitives dans la montagne, où se terrent les brigands qui rejettent le modernisme. Lorsqu'il en trouve, il les fait pendre aux abords du chantier, leur propre sabre brisé et planté en travers de la poitrine.

Alors que les ingénieurs français se rendaient au chantier pour la deuxième fois, la calèche est passée à proximité d'un arbre sur lequel gisaient deux pendus (pendant leur récit, les ingénieurs se signent). Shurato, le serviteur de Kato, s'empressa d'ouvrir son éventail pour dissimuler la scène macabre à travers la vitre, en marmonnant précipitamment que son maître ne supportait pas d'assister à la violence. Néanmoins, il n'échappa à personne que Kato avait tourné la tête en direction des morts une seconde trop tôt, et qu'un rictus mauvais s'éteint peint sur son visage. « Ses yeux brillaient ! » renchérit Redincourt. « Et il m'a semblé que ses narines frémissaient, comme s'il essayait de flairer quelque chose... le sang, la mort, que sais-je ? J'étais juste en face de lui. Ma parole, nous sommes bien pressés de terminer le chantier et de quitter cet endroit. »

La première visite du chantier pour les personnages est prévue le lendemain.

La Représentation

Une vaste salle de réception occupe le rez-de-chaussée du bâtiment central, celui qu'occupent Kato et sa sœur. C'est là que tous les invités assistent au spectacle, ainsi que leurs hôtes, quelques serviteurs (Katsuya, Shurato, Ranba) et monsieur Tanaka. Les autres cuisinières sont aux fourneaux, elles font des calamars frits et des yakitori de bœuf aigre-douce servis avec diligence à l'assemblée par deux des femmes de chambre.

Pour le premier numéro, un vieil homme est à genoux sur la scène, jouant d'une sorte de cithare. Deux autres sont tout de noir vêtus, une cagoule sur la tête afin d'être dissimulés par l'obscurité, et ils actionnent des marionnettes de porcelaine. Ils racontent une vieille légende japonaise, comment Yi perça de ses flèches neuf des dix soleils.

En second vient Odate, le montreur de singes. Son petit capucin porte le *mempo* d'un farouche samouraï, qui bat un dragon de papier, mais n'arrive pas à trouver son chemin ensuite pour rentrer chez lui. Il ne connaît pas les lanternes et n'est capable de faire du feu qu'avec deux pierres tapées l'une contre l'autre. Le numéro exprime grossièrement que les samouraïs sont des êtres primitifs, et remporte de nombreux applaudissements.

Le numéro suivant est donné par Yabé le ventriloque. Un homme appelle sa bien-aimée qu'il ne voit pas, aveuglé par une tempête de poussière. Celle-ci tente de le guider par son chant. La voix de femme est si mélodieuse qu'il est difficile de croire que Yabé n'a pas une complice dissimulée en coulisses. Pourtant, il est connu des Mishima depuis fort longtemps, et on ne peut que s'incliner devant son talent.

Le quatrième numéro est un Nô. Le *kabuki* au maquillage flamboyant rencontre une bande de moines qui transportent un bouddha incrusté de pierreries dans la montagne. Ils demandent au *kabuki* de parler de son art, tout en disant chacun leur tour à mots couverts qu'ils aimeraient goûter son *saké*. Discrètement, le *kabuki* leur passe tour à tour la bouteille en échangeant chaque gorgée contre une pierre du bouddha. Alors que chaque moine pense être le seul à profiter du stratagème, ils se rendent compte que le bouddha a perdu la moitié de ses pierres, et s'accusent mutuellement du forfait. Le *kabuki* profite de la dispute pour s'écarter. Le spectacle s'achève avec ce numéro au comique irrésistible.

La Tragédie

Un cri perçant ne tarde pas à résonner dans toute la propriété Mishima, alors que les personnages regagnent leur chambre. La servante Izu vient d'être assassinée. Toute la maisonnée converge vers l'aile Ouest pour avoir un aperçu du spectacle. Les artistes sont déjà tous repartis. Izu, une femme potelée de 45 ans à peu près, gît sur le dos au milieu d'un couloir, les yeux révulsés, la langue pendante sur le côté. [Voir ce corps visiblement ôté à la vie dans des conditions épouvantables coûte 0/1D4 points de SAN.](#) Un jet en Médecine révèle qu'elle a été étranglée à mains nues. Elle se trouvait seule au premier étage du bâtiment des domestiques, les autres servantes l'ont trouvée environ 20 minutes après la fin de la représentation, le temps que la salle se vide et que les tables soient débarrassées.

Kato est complètement hors de lui. Il est persuadé que des brigands des montagnes se sont introduits chez lui pour le tuer. Il hurle après les jardiniers qui étaient sensés surveiller l'extérieur. Il pense déjà commander deux douzaines de soldats pour faire un massacre parmi les samouraïs maquisards. Il voudrait que les personnages fassent un semblant d'enquête, parce qu'ils sont extérieurs à la maison, et même à la patrie, c'est pourquoi leur colère ne brûle pas contre les résistants du système ; si le coupable n'est pas un de ces samouraïs, ils pourront le découvrir sans que leur jugement ne soit occulté par leurs sentiments. S'ils enquêtent en dehors de la propriété, ils pourront emmener avec eux Katsuya, qui est fort et qui connaît bien le terrain. Pour ce qui est des artistes de la soirée, Odate et Yabé venaient déjà faire leurs numéros quand Kato n'était pas né, peut-être même avant le règne de Mutsuhito. Les marionnettistes et les comédiens ont été recrutés

dans une gargote de Kōchi. C'était peut-être des résistants infiltrés.

Les Langues se délient

Le lendemain, la visite du chantier est annulée. Les personnages ont tout le loisir de commencer leur enquête, et ils commenceront probablement par la maisonnée. Ils vont vite être confrontés à la profonde réserve orientale, d'autant plus marquée vis-à-vis des étrangers ; mais personne n'oublie que c'est Kato qui les a chargés de mission, et on ne veut pas manquer de respect au préfet de Kōchi.

Les personnages n'auront aucun mal à interroger les deux plus jeunes femmes de chambre, Yuko et Mitsuko. Ce sont deux petites sottes, qui ponctuent leurs phrases de longs rires aiguës et parlent en se cachant le visage ; leur âge insouciant leur fait oublier les convenances, et elles n'hésitent pas à parler de leur employeur. Elles disent qu'elles ont obtenu facilement ce travail, car les jeunes filles de Kōchi craignent cette maison. Il y a eu trop de malheur dans ces murs, elle est peut-être hantée par de mauvais esprits. Par ailleurs, bien que Kato soit jeune (et séduisant, ajoutent-elles en pouffant de rire), son cœur est desséché et il est déjà bien plus âpre que son pauvre père à la fin de sa vie. Faire pendre les samouraïs lui procure plus de plaisir que les caresses des courtisanes, une telle vie n'est pas saine. Yuko et Mitsuko sont amies, mais elles connaissaient mal la grosse Izu qui a été étranglée. Elles pensent qu'une autre femme de chambre, Haoru, était sa confidente.

Les enquêteurs risquent de passer à côté de Haoru, car elle est très timide et émotive, et craint d'autant plus de parler depuis la mort d'Izu. Haoru tente de les éviter au début, elle prétexte une tâche importante à terminer, change d'étage. En effet, Izu lui a fait une confidence trois mois avant sa mort. Elle semblait alors très effrayée, le visage empourpré et en sueur. Izu lessivait un plancher sans faire aucun bruit, sachant que le seigneur Kato se reposait dans sa chambre. Elle passait un linge sur le sol, à reculons, dans le couloir devant sa porte. En passant devant l'embrasure, elle vit du coin de l'œil que la porte était ouverte, et bien qu'elle n'avait pas le droit de le faire, elle eut la curiosité de tourner la tête. Kato se tenait debout au milieu de sa chambre, de dos, face à son reflet. Izu a d'abord pensé qu'il y avait un miroir devant lui, mais soudain Kato fit un pas en arrière et son double ne bougea pas. Kato sembla saisir d'horreur, il mit la main devant sa bouche et poussa un cri d'effroi. Izu tomba sur les fesses, les yeux écarquillés, puis elle se releva en chancelant, renversa son seau et s'enfuit dans l'escalier. Quelques minutes plus tard, Kato descendit et l'attrapa par le bras, lui reprocha de faire du tapage et d'inonder les couloirs par sa maladresse. Pas vraiment rassurée, elle remonta pour nettoyer le seau renversé. La porte de Kato était maintenant fermée.

La vieille Ranba ne sait pas grand chose à propos d'Izu. En revanche, elle peut parler des événements funestes qui ont endeuillé la maison Mishima, mais seulement si on lui pose des questions à ce sujet et que l'on se montre persuasif. Elle dit à voix basse que la naissance de Kato est placée sous le sceau de l'infamie : pour elle, le vieux Toki n'était plus capable physiquement d'assurer sa descendance, et s'il n'a pas répudié sa femme tombée miraculeusement enceinte, c'est qu'il avait trop besoin de cet héritier. Elle ne sait pas qui aurait pu être le père ; puisque madame Mishima ne sortait jamais de la maison, il s'agit soit d'un domestique, soit d'un visiteur. Selon Ranba, madame Mishima Noreku a payé chèrement son infidélité le jour de la naissance de Kato, et les esprits ont alors manifesté toute leur colère. Il faisait nuit et la maison était frappée par un orage d'une violence inouïe. Certaines des domestiques s'étaient cachées dans leurs chambres par peur de la foudre, et elles ne purent entendre les supplications de madame Mishima qui s'apprêtait à accoucher. Seules trois d'entre elles, Ranba, Rokuma et une autre femme accoururent. Cette autre femme semblait savoir exactement où trouver madame Mishima et ce qu'il fallait faire, c'est pourquoi Ranba et Rokuma pensèrent qu'elle venait d'être engagée, mais en réalité, il s'agissait seulement d'une vagabonde qui avait demandé l'hospitalité pour la nuit au seigneur Toki, et après cette nuit-là on ne la revit jamais. Une odeur épouvantable émanait du corps ouvert de madame Mishima, comme si une grave infection avait gagné son intimité. Cette odeur était telle que les yeux de Ranba et de Rokuma se gonflèrent de larmes et que leurs gorges les démangea. Elles finirent par laisser madame Mishima seule avec l'étrangère, qui semblait très expérimentée dans les

accouchements, et qu'elles gênaient plutôt qu'elles ne l'aidaient, d'autant que les opérations se passaient au plus mal. Alertée par les cris, la petite Kagumi s'introduisit dans la chambre sans qu'on pût l'arrêter. Deux heures plus tard, la vagabonde sortit de la chambre, elle tenait par la main Kagumi, et dans un linge sur son bras, son petit frère nouveau-né. Rokuma ne travaille plus chez les Mishima depuis longtemps, elle était très âgée et a dû s'éteindre depuis. Quant à Kagumi, il est très difficile de l'interroger car ce qu'elle a vu a réduit son esprit à néant.

Selon les informations qu'ils découvrent, les personnages peuvent gagner 500 à 3000 PX.

Interroger Mishima Kagumi

Le préfet Kato s'oppose farouchement à ce que les personnages interrogent sa sœur. Elle ne peut être mêlée à ce meurtre, ce qui signifie qu'ils ne l'interrogent que pour déterrer le passé de la maison Mishima, qui ne les regarde absolument pas. S'ils insistent, ils se frotteront à Katsuya, qui surveille étroitement Kagumi.

Néanmoins, il existe un moyen d'obtenir des informations. Il faut pour cela se rapprocher de Fuyuki, l'habilleuse personnelle de Kagumi. Elle est attirée par les occidentaux et se laissera facilement séduire. Si tel est le cas, elle peut s'arranger pour éloigner Katsuya en invoquant l'intimité pour habiller Kagumi, et inviter les personnages à entrer discrètement dans la chambre de madame. **Une telle manœuvre rapporte 1000 PX.**

Une fois isolé avec Kagumi, il n'est néanmoins pas facile de l'arracher à ses rêveries. La compétence *Mesmérisme* peut être d'un grand secours. Si les personnages n'en disposent pas, ils devront avoir une grande patience et ne pas se laisser déstabiliser par le discours incohérent de Kagumi, qui ne répond jamais ce que l'on s'attend à entendre. Mais plus ils passent de temps avec elle, plus ils ont de chances d'être découverts par Katsuya, qui n'est jamais très loin. Un tel incident serait très mal perçu par Kato.

Kagumi peut révéler deux informations importantes. D'après elle, lorsque sa mère a accouché, elle a vu sortir son petit frère. La mère a mis l'enfant sur sa poitrine et semblait apaisée. Puis son visage s'est à nouveau contracté de douleur, et un deuxième enfant est sorti, noir comme le charbon. Il voulait que sa mère le prenne aussi, mais elle le repoussait, effrayée par son aspect. Soudain, la mère sembla vidée de son énergie et s'est endormie pour ne plus jamais se réveiller. L'accoucheuse vagabonde a assisté à la scène sans intervenir. Mais un détail a frappé Kagumi ; l'accoucheuse avait sué sang et eau au début de l'accouchement, ses cheveux étaient défaits, et le voile sur sa tête était desserré. Elle a tourné brusquement la tête vers Kagumi, comme si elle craignait que la petite n'ait vu quelque chose, et sur le côté de sa tête, entre le voile baillant et sa joue, Kagumi est certaine d'avoir aperçu furtivement deux yeux brillants qui la fixaient. Quant à l'enfant noir, Kagumi ne sait pas où il est allé.

Entendre cette histoire rapporte 1500 PX.

Entendre cette histoire coûte 0/1 point de SAN.

A la poursuite des comédiens

Les faubourgs de Kōchi s'étendent à deux minutes à pieds de la propriété du préfet. La ville a tendance à s'occidentaliser, les éclairages au gaz des artères principales ressemblent fort à ceux de Londres, et les rues sont envahies par le même brouillard. Les voitures à porteurs disparaissent progressivement, remplacées par des voitures à chevaux et leur cocher. Les gens aisés se promènent en complet avec haut-de-forme, les plus pauvres portent un *haori* usé, kaki ou marron. A l'entrée de la ville se trouve la taverne du Poisson-Lune, là où ont été engagés les marionnettistes et les acteurs comiques. Ceux-ci se trouvent toujours à la taverne dans les trois jours qui suivent la représentation chez Mishima, car ils vont visiter d'autres demeures aisées de Kōchi.

Les artistes semblent n'avoir aucune idée de l'incident qui s'est produit chez le gouverneur. Ils se défendent les uns les autres d'avoir pu participer à un meurtre. Ils n'avaient aucun mobile pour tuer une femme de chambre, sauf s'ils avaient été surpris en flagrant délit de vol. Or, ils tiennent à une

réputation sans taches, car ils ont encore beaucoup de représentation à faire dans la ville. En revanche, ils peuvent parler d'Odate et de Yabé. Le montreur de singes est un misérable qui vit dans une roulotte sur une route de montagne, à quelques kilomètres au Nord de Kōchi. Il passe son temps à boire du saké et descend parfois au Poisson-Lune, où il dispute des parties de mah-jong qui finissent invariablement en bagarres générales. Yabé le ventriloque vit avec son fils dans le village où il est né, Bato, à dix kilomètres à l'Ouest ; c'est un village minuscule, difficile d'accès car la route pour l'atteindre est pierreuse et escarpée. Si Katsuya se trouve avec les personnages, il pensera qu'il s'agit d'une erreur : le village de Bato abritait des samouraïs renégats, et tous ses habitants ont été mis à mort il y a un mois.

Si les personnages ont mené leur enquête sans discrétion et qu'ils ont parlé trop fort, le tavernier Hiroki se mêle de la conversation, virulent. Pour lui, Odate est un voleur sans vergogne. Il a dressé son petit singe pour qu'il aille se faufiler partout et voler tout ce qui brille, tandis que son maître se saoule.

La Roulotte d'Odate

En effet, Odate n'a rien de très reluisant. Sa roulotte – dont une roue brisée et couverte de mousse indique qu'elle n'a pas bougé depuis bien longtemps – est entourée de piles de détritiques et de bouteilles vides. L'intérieur empest le bouc et la crotte de singe. Odate porte toujours une robe de soie aux couleurs vives, la même qu'il met pour entrer en scène. Son visage est ravagé par l'alcool. Il n'a plus de dents, sa barbe est sale et emmêlée. Odate n'a rien à dire aux enquêteurs. Il peut se montrer, selon l'heure et son état d'imbibition, soit totalement apathique, soit aigri et violent. Si on le cuisine trop longtemps, il se met à pleurer et à dire qu'il ne vaut rien, qu'il se déteste et qu'il fait honte à ses ancêtres, et il confesse qu'il vole des choses chaque fois qu'il est invité pour une représentation, en utilisant son singe. Il pourra restituer quelques objets de valeur.

Le Village de Yabé

Il est impossible d'aller à cheval jusqu'au village. A mi-chemin, la route est trop escarpée et recouverte de grosses pierres qui font trébucher les animaux. Pour ne rien arranger, le ciel se charge de nuages qui le rendent presque noir, et la neige se met à tomber à gros flocons. La visibilité n'excède pas une douzaine de mètres. Dans cette tempête, les personnages vont faire une sinistre découverte. Ils se cognent presque à une potence en T dressée au milieu du chemin. Sur chaque bras se balance un pendu, un samouraï dévoré par les corbeaux avec son sabre brisé fiché dans la poitrine. Un jet en Médecine permet de déterminer que les corps sont là depuis un mois environ. Sur le poteau central est fixé un écriteau, sur lequel on lit des caractères tracés malhabilement à la peinture rouge :

« CE JOUR, SUR ORDRE DU PREFET MISHIMA, LES DIX-HUIT INSURGÉS DU VILLAGE DE BATO ONT ÉTÉ MIS À MORT. PRENEZ EXEMPLE ! ABANDONNEZ LE SABRE ! »

En continuant dans la même direction, les personnages affronteront un froid de plus en plus mordant. Il leur semble parfois voir du coin de l'œil des silhouettes qui se déplacent près d'eux, mais elles disparaissent dès qu'ils tournent la tête. Les silhouettes finissent par se montrer de face. Ce sont de pauvres paysans vêtus de loques, à la peau bleue par le gel, les yeux clos. Ils se déplacent en flottant lentement au ras du sol, sans bouger leurs jambes. Les personnages doivent faire un Test de Peur. Néanmoins, les apparitions sont inoffensives.

Aux abords de Bato, les aventuriers auront affaire à des adversaires plus dangereux. Trois créatures surgissent du sol neigeux en tentant de griffer leurs chevilles. **Les monstres ont un bonus de Surprise de 4, à moins que leur apparition n'ait été anticipée.** Il est possible d'anticiper l'arrivée des créatures par un jet en **Pistage (Trouver Objet Caché)** réussi : celui-ci révèle de petits monticules dans la neige. Deux des créatures ressemblent aux apparitions de tout à l'heure, la

troisième a la chair blanche, la tête bouffie et pendant sur le côté, le cou brisé à un angle impossible, autour duquel est fixé un nœud coulant.

CARACTERISTIQUES POUR AD&D

Zombies (2) – CA 8, DV 2, TAC0 19, #Att. 1, dégâts 1d8, immunisés aux charmes, sommeil, immobilisation, mort, poison, froid, 65 PX.

Walpurgeist (1) d'après le BM RAVENLOT® – CA 4, DV 5, TAC0 15, #Att. 2 (mains), dégâts 1d6, Strangulation (si les deux attaques touchent la même cible le même round, 1d8 points de dégâts automatiques aux rounds subséquents, la victime peut se libérer par un jet de Barreaux & Herses, la walpurgeist a 1% de chance de lâcher par PV qu'il perd dans ce round, même les bras coupés il peut continuer à serrer, chaque round la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre la Paralysie ou s'évanouir et mourir le round suivant), peut être repoussé comme une Goule Blême, revient indéfiniment à la vie tant qu'il n'a pas reçu un jugement équitable, 650 PX.

CARACTERISTIQUES CHAOSIUM

Zombies (2) – voir livre de règles 5.0 page 137

Walpurgeist (1) – FOR 16 CON 10 TAI 10 INT 08 POU 14 DEX 11 Bd. +1D4 PV 10

Arme : Strangulation 45% inflige des dommages équivalents au Bd. qui deviennent automatiques lors des rounds ultérieurs, jusqu'à ce que la créature ait perdu 50% de ses PV auquel cas elle lâche prise ; les règles de Noyade s'appliquent à la strangulation. Armure : aucune, mais la créature se relèvera au bout d'1d10 rounds sauf si justice lui a été rendue. Perte de SAN : 0/1D6.

Si les personnages parviennent à triompher du walpurgeist, ils le verront s'allonger sur le sol, exhalant une dernière fois son souffle rauque qui dans le froid forme une colonne de fumée blanche. Quelques secondes plus tard, ils auront la surprise de l'entendre tousser et cracher bruyamment, la bouche grande ouverte et le dos cambré, avant de se lever à nouveau. Cette fois-ci, il est nettement moins agressif et acceptera même de communiquer, de sa voix d'outre-tombe :

« Jamais je ne trouverai le repos, jusqu'à ce que l'on répare l'injustice qui m'a envoyé dans l'autre monde. »

A la question : « Quelle est cette injustice ? » L'esprit répondra : « Avoir été condamné par un homme qui n'est pas le préfet de KŌchi. »

A la question : « Connais-tu Yabé ? » L'esprit répondra : « Yabé est un misérable, une abomination qui ne doit jamais quitter sa tanière. Son apparence dit tout le mal qu'il a infligé lors de ses vies antérieures. »

A la question : « Connais-tu le fils de Yabé ? » L'esprit dira : « Yabé n'a jamais eu de fils. Il est parti un matin et est revenu avec un enfant dans les bras. »

Pour que le walpurgeist repose à jamais, il faut que le véritable préfet Kato vienne à sa rencontre et lui demande pardon pour cette tragédie.

Si les personnages parviennent à le convaincre et que cette rencontre a lieu, **ils gagneront 4000 PX** (ils récupéreront 2D4+1 points de SAN et 1D4 points de Magie).

Les personnages parviennent aux premières maisons de Bato. Elles sont très simples, des cubes de planches, et très spartiates car les samourais renégats ont dû s'y terrer un moment. On peut trouver dans les allées trois squelettes percés de flèches, encore en armure. De loin, les personnages apercevront Yabé, devant la maison la plus isolée, immobile, comme en train de les attendre. Il porte une ample robe noire qui lui couvre les pieds, de longues plumes noires sur la tête, et se tient courbé en avant, comme une vieille branche cassée. Il ne répond pas aux appels. Si on se rapproche trop de lui, il finit par entrer dans sa maison.

Face à face avec Yabé

La maison de Yabé est comme les autres, minuscule et entourée de monceaux d'ordures. Mais

quelque chose la distingue : c'est une inscription en très grands caractères qui date apparemment de plusieurs dizaines d'années, à la peinture blanche. Quelqu'un a écrit « BAKEMONO » (monstre), et personne n'a jugé bon de l'effacer.

L'intérieur est d'une saleté repoussante. Des moisissures recouvrent tous les murs, une odeur infecte de viande pourrie sature l'air. Yabé le ventriloque se trouve dans un coin, accroupi sur une natte ; il toise les personnages d'un air malsain. Au milieu de la pièce sombre se trouve une sorte de caisse de bois couverte par des reliquats de repas et des morceaux de bougie. Dans un coin s'entassent des rouleaux de papier. Dans un autre, de nombreux instruments de cérémonies religieuses (bol de conjuration des esprits, bâton de chaman...).

Il y a dans ce fatras un *Fétiche de Putréfaction* et un *Talisman du Mal Ultime* (voir Guide du MD) qui rapportent respectivement 0 et 3500 PX (mystique d'alignement mauvais). Le talisman requière à chaque usage un Test de la Mort Rouge (28%).

En fouillant dans ces objets, on peut trouver un curieux fétiche constitué d'un os de phalange et d'une pièce d'argent percée, emballés dans un lacet de cuir. Si ce dispositif est placé dans la bouche d'un mort frais – moins de trois jours – et que celui-ci est enterré, il se relèvera à la prochaine pleine lune comme zombie au service de celui qui a accompli le rituel. Les instructions sont gravées sur la pièce d'argent, en chinois. Utiliser l'esclave zombie nécessite un Test de la Mort Rouge.

Yabé ne cachera pas longtemps qu'il est l'auteur du meurtre, et ne semble guère ému de son aveu. « Je ne suis qu'un monstre, explique-t-il, le Mal est dans ma nature. » C'est alors qu'une voix de femme provient de Yabé sans qu'il bouge les lèvres, la voix de son numéro de ventriloque. Elle est prise de fou-rire : « Les petits mouchérons sont pris dans la toile du Destin ! Ils vont voir ce qui signifie réellement la souffrance, et envieront le sort de la grosse femme de chambre que tu as étranglé ! » Yabé sourit d'une étrange manière, en défaisant les bandes qui entourent sa tête, et en rabattant son capuchon. Il se révèle enfin dans toute son horreur. Yabé a deux visages, son visage d'homme et un visage de vieille femme là où devrait se trouver son oreille gauche ; le reste de sa tête est bosselé, couvert de malformations. Son aspect nécessite un Test de Peur.

Les deux faces de Yabé rient haineusement. Il sort un couteau rouillé de sa robe et saute sur ses adversaires.

CARACTERISTIQUES POUR AD&D

CA 10, Adepte (Nécromancien) niveau 5, PV 17, TAC0 19, #Att. 1 (couteau), dégâts 1d4, 650 PX + bonus 2000 PX.

CARACTERISTIQUES CHAOSIUM

FOR 08 CON 11 TAI 10 INT 15 POU 19 DEX 13 APP 05 EDU 10 SAN 0 Bd. +0 PV 11

Arme : Couteau 20%, 1d4 points de dommages + Bd.

Sortilèges : Appeler l'Homme Cornu, Cécité, Contacter Nyarlathotep, Estropier un Animal, Invoquer un Vampire de Feu, Mauvais Œil, Provoquer la Peur.

La pauvre créature expire, recroquevillée sur le sol. Alors que les personnages examinent la pièce, la dépouille se met à tressauter. Elle est prise de convulsions et finit par se dresser comme un pantin ou bout d'un fil. Un fin appendice noir apparaît aux lèvres de l'un des visages et se met à frémir. D'autres suivent bientôt, semblables à des pattes d'insectes, tandis que le corps enfle et se craquelle. Une minute après, le cadavre s'est changé en une gigantesque araignée de la taille d'un homme, dont la tête est remplacée par les deux visages bleus et endormis de Yabé. Impossible de fuir, la porte est bloquée, une vive lueur rouge brille tout autour, comme si un soleil sanglant était en train de se lever. L'araignée monstrueuse semble invincible, elle lance ses pattes comme des fouets et n'a aucun mal à mordre dans cet espace exigü. Les uns après les autres, les personnages tombent, inconscients ; en s'écroulant, ils ont juste le temps de voir au plafond le pentacle rouge qui brille intensément, comme l'embrasement de la porte.

Le Jigoku

Les personnages se réveillent dans un décor terrifiant. Les couleurs apparaissent comme dans un négatif, leur peau est bleue, le ciel est rose pâle, chargé de nuages noirs. Ils sont au fond d'un cratère aux parois abruptes, d'environ cinq cents mètres de diamètre. Tous sont enchaînés au même pilier de marbre dur et glacé, dos à dos comme les points cardinaux. Les chaînes sont très serrées, elles déchirent leurs chairs. Il ne reste de leurs vêtements que quelques haillons qui ne les protègent guère de la morsure de l'acier. Des bruits lointains leurs parviennent : des explosions qui pourraient être des irrptions volcaniques, alternées avec des lamentations d'âmes torturées par centaines.

Yabé, la tête à nu, tourne autour du pilier, les mains derrière le dos, un rictus mauvais déformant ses deux visages. Il a près de lui une sorte de chariot sur lequel sont disposés quelques instruments, de longs couteaux à lame rectangulaire, de plus petits semblables à des poinçons, une pile de linges blancs, et un bol de liquide jaunâtre sur lequel flottent de petites sphères ratatinées. Savourant l'angoisse des personnages, il se lance dans un monologue :

« Tout le monde à Bato me considèrerait comme un monstre. Même lorsque j'étais enfant, je ne pouvais pas faire un pas hors de la maison sans que l'on me lance des pierres. Mon père a fui le village le jour de ma naissance, pensant à un présage des plus néfastes. Ma mère me battait sans cesse et me jetait des racines à manger, jusqu'à mes six ans où elle estima que je pouvais aller les arracher moi-même, et qu'elle ne m'abandonne à son tour. J'ai souhaité très jeune la mort des habitants de Bato. Je voulais que la terre s'ouvre sous leurs pieds et les avale.

« Et puis j'ai rencontré le Maître. Le Maître a été bon avec moi, il ne m'a pas rejeté. Il m'a dit comment faire de mon apparence un talent de ventriloque. »

Tandis que Yabé s'excite, ses deux visages se mettent à parler en même temps dans une horrible cacophonie :

« Le Maître m'a dit comment faire périr tous ceux de Bato. Et plus encore, il m'a dit que tous ceux qui se détournaient de lui seraient anéantis jusqu'au dernier ! Je vais vous montrer. Je vais vous offrir la chance de voir comme les enfants du Maître ! »

Yabé s'approche d'un des personnages, un petit couteau effilé à la main. Le plus terrifiant pour les autres sera d'entendre ses cris sans avoir aucune idée de ce qu'on lui fait, car tous les personnages sont tournés dans des directions différentes, et leur tête est immobilisée par les chaînes. Yabé plante son couteau sur le côté de l'orbite oculaire de sa victime, et triture en faisant levier. La douleur est insupportable.

Ce traitement fait perdre 2d4 points de vie.

Ce traitement fait perdre 1D4 points de vie et 1/1D6 points de SAN.

Bientôt l'œil est extrait du crâne, détaché du nerf oculaire par un coup de lame. Yabé se tourne ensuite vers son bol, et saisit une sphère blanchâtre. On dirait un œil, fendu par une pupille verticale. Là où devrait se trouver la naissance du nerf oculaire frémit un tentacule rosâtre ; tandis que l'œil est approché du visage de la victime, quatre griffes courbées en jaillissent sur le pourtour. Yabé approche cette chose du crâne de la victime et le pousse dans son orbite vide, en appuyant car les griffes gênent le passage. Yabé récite la formule :

« Que votre œil gauche reste dans le Jigoku, et vous recevrez en échange un œil infernal. Ainsi vous garderez toujours un œil sur les puissances d'En Bas, et en retour les créatures d'En Bas pourront toujours voir dans votre monde. »

L'œil se met aussitôt à vibrer et à s'agiter en tout sens comme s'il se sentait piégé dans le crâne de son nouvel hôte, qui de douleur perd connaissance.

La scène macabre se reproduit sur chacun des personnages, jusqu'à ce qu'ils soient tous inconscients. A leur réveil, ils sont détachés du pilier, et Yabé a disparu. En s'examinant les uns les autres, ils pourront remarquer que rien n'a changé dans leurs visages, leur œil gauche semble en tout point identique au droit. Ils remarquent bientôt qu'un chemin pentu longe les parois du cratère et permet d'en sortir. Alors qu'ils sont à mi-parcours, une armée de créatures hideuses les rejoint en escaladant les parois ou en creusant à travers le sable rouge du sol. Elles sont constituées de la tête

d'une personne qu'ils connaissent (Kato, Kagumi, Ranba, Redincourt, Voiriot, leurs parents, leurs amis...) supportée par huit pattes velues d'araignée. Alors que les créatures fuient dès qu'on esquisse un mouvement dans leur direction, certaines semblent plus belliqueuses et attaquent les personnages.

CARACTERISTIQUES POUR AD&D

Araignées-goblines (4) – CA 4, DV 1-1, TAC0 19, #Att. 1 (morsure), dégâts 1d3 + 1d8 de Poison si le jet de sauvegarde est échoué, immunisées au feu, 65 PX.

CARACTERISTIQUES CHAOSIUM

Les deux Choses-Araignées ont les mêmes caractéristiques que les Choses-Rats, page 95 du Livre de Règles 5.0. Perte de SAN : 1/1D8.

Les personnages atteignent finalement le haut du cratère. Le paysage qui s'étend autour est une désolation plate dont rien ne dépasse excepté quelques buissons d'épines, et des volcans en activité qui se découpent sur l'horizon. Ils remarquent une porte de bois qui se dresse sans aucun mur pour la soutenir. Son pourtour brille d'un éclat rouge intense. Si on tourne la poignée et que l'on fait mine de l'ouvrir, un couloir inondé d'une lumière aveuglante apparaît. Pénétrer dans cette lumière semble la seule alternative.

Retour à la Réalité

Lorsque tous les personnages sont entrés dans la lumière, celle-ci s'estompe progressivement. La porte s'est refermée derrière eux. Ils réalisent en clignant des yeux qu'ils se trouvent dans la maison de Yabé. Son cadavre est allongé dans un coin, dans la position où ils l'avaient laissé en le tuant.

Ils peuvent être tentés de fouiller la pile d'objets religieux. Se reporter au paragraphe « *Face à face avec Yabé* » pour l'inventaire. S'ils fouillent la pile de parchemins, ils feront d'autres découvertes : Yabé a créé plusieurs enchantements, dont certains sont des échecs. La plupart des parchemins sont inutilisables.

L'un d'eux correspond au sort *Conjuration d'Animaux I*, excepté que tous les animaux invoqués sont des araignées ordinaires, selon les espèces locales.

L'un d'eux est une version corrompue de *Contacter une Chose-Rat*, qui sert à contacter une Chose-Araignée (Test de la Mort Rouge obligatoire). On peut aussi l'utiliser pour transformer un cadavre en Chose-Araignée, mais celle-ci sera totalement libre de ses actes, et attaquera probablement son créateur en premier (Test de la Mort Rouge obligatoire et perte de 1/1D6 points de SAN, 1D4/1D10 si le cadavre était une personne connue).

Le plus volumineux des parchemins décrit un sortilège très puissant. Ce sortilège permet, en le lançant sur un enfant nouveau-né, sur le point de naître, ou une personne qui vient de ressusciter, d'extraire tout le Mal qu'il y a en lui et d'en faire un individu à la volonté propre. Cet individu maléfique ne peut être détruit que si son alter ego dépose son sang sur le parchemin, et lit la formule à l'envers. Si les personnages tentent d'utiliser ce parchemin pour créer un double maléfique, ils devront faire un Test de la Mort Rouge (36%) et dans tous les cas le sort échouera, car pour le réussir, il faut avoir subi le stade de l'Étreinte.

Trouver le parchemin rapporte 3000 PX.

Trouver le parchemin permet de récupérer 2D4 points de SAN.

Le Camphrier des Junai

Ce paragraphe et les suivants concernent les personnages qui souhaiteraient passer une nuit supplémentaire dans la propriété des Mishima. Si ce qu'ils ont vu les a convaincu de quitter le Japon sur-le-champ, passez directement au paragraphe final « *Quitter le Japon* ».

Il est normal que les personnages aient des soupçons sur la nature véritable de Kato, et qu'ils soient très mal à l'aise en sa présence. Toutefois, il est délicat de lui tomber dessus sous son propre toit. La nuit porte conseil, et c'est au cours de la nuit après leur retour qu'ils trouveront la solution. Ils ne parviennent pas à fermer l'œil. Au début, cela ressemble à une migraine, mais petit à petit la douleur s'intensifie en avant du crâne, et ils réalisent qu'elle vient de leur œil gauche. Elle devient insupportable, comme si l'œil cuisait dans son orbite. Puis sans crier gare, ils sont tous frappés simultanément de la même vision. Ils se voient aller dehors en pyjama, les yeux clos, tels des somnambules. Leurs pieds nus s'enfoncent dans la neige. Ils se dirigent vers le camphrier, qui dans leur songe n'est pas mort mais verdoyant et prospère. Des lueurs semblables à des feux-follets tournent autour. Soudain, une fente verticale apparaît sur le tronc de l'arbre, ses bords boursoufflés et rosâtres, et un flot de chair frémissante et de sang frais jaillit de la fissure pour se répandre sur le sol. Un appendice tenant à la fois d'une branche et d'un tentacule visqueux tente de les absorber à l'intérieur du tronc. La vision s'achève ainsi. La douleur à leur œil cesse aussitôt.

S'ils veulent comprendre cette vision, les personnages devront s'aventurer dans le jardin la nuit. Il fait très froid soir, mais les conditions sont idéales : la pleine lune a rarement semblé aussi lumineuse, l'astre forme dans les cieux comme une vaste sphère de mercure en ébullition, et l'on distingue parfaitement les imperfections de sa surface. La neige sur le sol irradie une lumière bleutée. A moins qu'ils ne fassent beaucoup de bruit, aucun jardinier ne viendra les déranger.

Le camphrier a l'air dans l'état où ils l'ont laissé la dernière fois, c'est-à-dire desséché depuis longtemps. Une fois qu'ils sentiront le froid les engourdir et qu'ils se maudiront d'agir à cause d'une vision, ils auront la sensation qu'un danger imminent se rapproche dans leur dos, et se retourneront comme un seul homme vers le reste du jardin. Dès qu'ils regardent à nouveau le camphrier, leur estomac se noue et ils sentent la terreur vriller leur colonne vertébrale. Ce qui ressemble au buste d'une femme vient de s'extirper du centre du camphrier, nimbé d'un halo blanc luminescent, un bras tendu en avant et l'autre encore enfoncé dans l'écorce, la tête abaissée et le visage caché par le rideau impénétrable de ses cheveux. Comme si la texture de l'arbre n'avait pas plus de conséquence pour elle que de l'air, le buste descend le long du tronc jusqu'à ce que sa tête soit à la même hauteur que celles des personnages. Ceux-ci doivent tous faire un Test de Peur.

La première émotion passée, le fantôme s'adresse à eux de sa voix glaciale :

« Admirez le destin de Mishima Noreku, liée à jamais à cet arbre, la seule chose qu'elle ait apporté à la maison Mishima sans créer un désastre. J'ai servi malgré moi les destins odieux de Yabé, la créature du diable. Il m'a violée après l'un de ses spectacles, et je n'ai pas eu le courage de faire mon devoir et de m'ouvrir le ventre avec un couteau. Lorsque j'ai vu la vagabonde neuf mois plus tard, je n'étais pas en état de me défendre, le ventre ravagé par sa semence démoniaque, mais j'ai su dans l'instant que c'était lui, car j'ai reconnu son odeur infecte. Yabé m'a suivie en enfer, et il s'apprête à subir mille années de tourments. Mais quelque chose m'empêche encore de quitter ce monde. Le fils à qui j'ai donné la vie n'était pas mauvais. Il ne mérite pas de moisir ainsi sous terre. Je sens ses larmes remonter le long des racines du camphrier. Trouvez-le et dites-lui de déraciner cet arbre, car le passé des Mishima est trop funeste pour lui permettre de vivre dans le présent. »

Le fantôme s'enfonce à nouveau dans l'écorce. **Les personnages gagnent chacun 1000 PX.**

Le Caveau des Mishima

L'être qui dirige Kōchi depuis quelques mois n'est pas Mishima Kato, les personnages devraient en avoir acquis la certitude. Il s'agit d'un alter ego maléfique créé par la magie noire de Yabé. Le ventriloque voulait voir les habitants de Bato tous pendus, et il s'est arrangé pour mettre à la tête de la préfecture un démon sanguinaire. Pour chasser ce démon, il faut prouver son identité en retrouvant le véritable Kato. D'après les indices du fantôme, il devrait se trouver sous terre, quelque part dans la propriété. Les seules options envisageables sont le vieux puits, et la tombe de Mishima Toki. S'ils commencent par le puits, asséché et hors d'usage depuis longtemps, ils comprendront vite qu'il ne contient rien d'autre que des feuilles mortes. Le caveau des Mishima est très sobre à

l'extérieur : un rectangle entouré de grosses pierres blanches, fermé par une dalle grise recouverte de lichens jaunes et verts. Il est évident, même après examen poussé, que cette dalle n'a pas bougé depuis vingt ans (elle a été ouverte par des artifices magiques). Aussi, ouvrir le caveau des Mishima devra se faire clandestinement, personne dans la maison ne laissera faire un tel sacrilège. Seule la vieille Ranba se laissera convaincre par la théorie des personnages, s'ils demandent son concours.

Au-dessous de la dalle se trouve un escalier qui plonge dans les ténèbres. La crypte sous la surface du sol comporte une dizaine d'alcôves, elle est prévue pour accueillir plusieurs descendants. Celle de Mishima Toki est fermée par une lourde porte de marbre, sur laquelle un artiste de talent a sculpté son portrait. Une seule autre alcôve est fermée, par deux portes de bois cadénassées. Une bande de papier a été collée sur un battant, avec l'inscription « ANIKI » (frère). Ce qui ressemblait à une petite tache d'encre près de l'inscription s'avère être une mouche. Elle fait vibrer ses ailes avant de s'envoler vers le dehors, bientôt imitée par des dizaines de congénères qui sortent par-dessous la porte de l'alcôve, mal ajustée.

Une fois le cadenas brisé, ou la porte démontée, les aventuriers peuvent jeter un œil dans l'alcôve. A l'instant où ils tendent leur lanterne pour éclairer l'intérieur, une chose répugnante sort de l'ombre et se précipite vers eux. De forme anthropomorphe, sa peau est blanche et luisante, elle a les mains derrière le dos, se tient en avant, son visage est presque totalement rongé par des vers qui tombent sur le sol et fuient en tout sens, un trou a remplacé son nez, les os de sa mâchoire inférieure sont apparents d'un côté. La créature avance les yeux fermés, en crachant et en gémissant. Les personnages doivent faire un Test d'Horreur.

Il faut espérer que le résultat du Test (ou leur instinct) ne conduira pas les personnages à mettre cette chose en pièces, car il s'agit bien de Mishima Kato, les mains ligotées dans le dos, rongé par la vermine mais encore vivant grâce à l'eau qu'il a pu avaler en suçant des congères. Il ne tient pas debout bien longtemps, et il a besoin de soins d'urgence. Mais si on le laisse se calmer et qu'on lui explique lentement la situation, il trouvera encore l'énergie pour se débarrasser de l'autre Kato. Avoir épargné Kato rapporte **5000 PX (2D4+3 points de SAN)**. S'il a été tué par accident, il y aura toujours assez de son sang pour utiliser le parchemin contre son alter ego maléfique. Vu les conditions de détention, on peut faire croire à tout le monde que le pauvre Kato s'est éteint sous terre.

Détruire le Onidaimyō

Si les personnages ont assez de preuves (comme le véritable Kato, par exemple), ils peuvent envisager de tuer son double. Le démon aura le pressentiment de cette confrontation, et les attendra à l'intérieur de la maison, tapi comme un serpent. Dès qu'on s'approche de lui avec l'intention de le tuer, son cou craque et sa tête tourne pour se retrouver menton en haut et cheveux en bas. Le corps devient une masse noire grouillante d'appendices ressemblant à des tiges trempées dans du goudron. Il peut projeter loin ces appendices et les coller sur n'importe quelle surface, afin de se déplacer plus vite. Les personnages doivent faire un Test d'Horreur.

Le parchemin peut être lu en six rounds. Pendant ce temps, il n'y a pas d'autre choix que d'affronter l'effroyable créature.

CARACTERISTIQUES POUR AD&D

CA 2, DV 11, TAC0 9, #Att. 3 (appendices), dégâts 1d2 + 1d4+1 d'acide si le jet de sauvegarde contre le Poison est raté, immunisé à tous les dégâts, 10000 PX.

CARACTERISTIQUES CHAOSIUM

FOR 34 CON 100 TAI 21 INT 18 POU 25 DEX 15 Bd. sans objet PV 60

Armes : Saisir 35%, attrape une victime. Glue noire 100%, sur victime immobilisée, instille un poison corrosif de TOX 15 qui inflige 1d4 points de dégâts. Armure : immunisé aux dommages physiques. Perte de SAN 1D4/1D20. Gain de 4D4 s'il est vaincu.

Si le véritable Kato a été tué, la province va subir une période d'instabilité politique, mais ce n'est plus du ressort des personnages, libres de partir. Sur accord mutuel, toute la maisonnée gardera à jamais le silence sur ce qui s'est réellement passé dans la propriété Mishima ces trois derniers mois.

Si Kato est en vie, les meilleurs médecins du Japon se succéderont à son chevet pour tenter de lui redonner une apparence décente (sans grand succès hélas). Il reprendra la mission ferroviaire des personnages là où ils l'avaient laissé, ce qui leur permettra de toucher chacun 200 Francs de la part du gouvernement français. S'ils lui expliquent pourquoi il doit abattre le camphrier et qu'ils parviennent à le convaincre, ils auront droit à **10000 PX supplémentaires** (gain définitif de 1 point de POU).

La Fin Alternative (pour les personnages mal en point)

Le maître de jeu peut avoir recours à cette fin si ses joueurs ne sont pas en mesure d'affronter l'alter ego de Kato, ou bien s'il la juge plus appropriée.

Revenons-en au moment où ils découvrent l'alcôve « ANIKI » dans la crypte. Ils pénètrent à l'intérieur, et trouvent dans l'obscurité un corps allongé. A la lumière, il a exactement le même visage que Kato, sauf que sa peau est légèrement plus sombre. En dessous du cou, sa peau est recouverte de plaques de chitine noires et brillantes et de tiges articulées qui ressemblent à des pattes d'araignée. Il est mort depuis quelques temps.

Le véritable Kato les attend dehors, penché au-dessus de la tombe ouverte, seul. Il leur explique ce qu'ils ont vu :

« Oubliez ce que vous avez vu en bas. Je suis le seul Mishima Kato, et j'ai tué de mes mains ce sosie sorti de la gueule de l'enfer. Je suis désolé pour Izu ; lorsque Yabé est venu avec mon jumeau, elle nous surpris tous les trois. Yabé revenu, je devais lui faire croire que son champion avait triomphé, et je l'ai laissé la tuer. Ce n'était qu'une servante.

« Parfois, un homme de pouvoir a de graves décisions à prendre. C'est pour cela que j'ai fait tuer ces samouraïs sans la moindre pitié, et non parce que je suis un démon. »

Kato demande aux personnages la plus grande discrétion. Il achève les tractations ferroviaires et leur transmet les 200 Francs payés par le gouvernement français pour cette mission. Ils n'ont plus qu'à partir.

Quitter le Japon

Les personnages embarquent sur un bateau qui les conduira en Indochine. De là, ils devront traverser toute l'Asie avant de revoir leur chère France. Mais de nombreux imprévus vont retarder ce retour...

Alors que le bateau est à une centaine de mètres de la côte japonaise, les personnages sont frappés par un terrible mal de crâne, qui part de leur œil gauche. Ils ont tellement mal qu'ils se roulent sur le pont du bateau, la tête en feu. Quand ils parviennent à se relever, ils remarquent que le temps s'est arrêté. L'équipage du bateau a suspendu ses mouvements, le bateau est immobile. Toutes les couleurs ont disparu.

Et puis ils remarquent Yabé le Ventriloque. Il est allongé sur le pont dans une posture mortuaire, les bras croisés sur la poitrine. Son corps se redresse d'un seul tenant, au ralenti, comme un obélisque dressé par des cordes invisibles. Puis ses deux faces s'animent :

« N'oubliez jamais que l'enfer voit par vos yeux. Partout où vous irez, vous informerez le Maître.

Sachez aussi que le Maître m'a comblé : il m'a dit que pour tous les péchés commis contre moi, le Japon serait réduit à néant. Dans cinquante ans, le feu sacré descendra des cieux et les détruira tous ! »

Un éclair blanc aveugle les personnages un instant, puis au loin sur l'île, ils aperçoivent deux gigantesques colonnes de flammes surmontées d'un prodigieux nuage incendiaire. Ils ont la vision des champignons atomiques d'Hiroshima et Nagasaki. Ils voient ensuite des milliers et des milliers de cadavres brûlés qui errent dans toutes les directions, se marchent les uns sur les autres, tombent à la mer. **Ils gagnent 2% en *Savoir Interdit*.**

Yabé rit de ses deux visages, puis disparaît dans un nuage de fumée. Le temps reprend son cours. Les colonnes de feu ont disparu, tout semble paisible sur Shikoku.

Grâce à leur don, les personnages sont devenus à la fois la proie de la Mort Rouge, et des aides précieuses pour les kabbales qui cherchent à anéantir l'entité. Si vous voulez savoir qui de la Mort Rouge ou des kabbales ils rencontreront en premier, **NE MANQUEZ PAS LE PROCHAIN EPISODE DE JIGOKU !! L'ŒIL DE L'ENFER.**