

# Scénario: Un monastère hors du temps

---

Par Obi

- Un monastère hors du temps
  - Paramètres du scénario
  - Synopsis
  - Inspiration
  - Géographie
  - Pensionnaires du monastère
    - **Tsuneo** [moine]
    - **Soji et Nori** [moines]
    - **Sôko** [moine]
    - **Akodo Jun**
    - **Mirumoto Shideiko**
    - **Shinjo Hio et Shinjo Reiko**
  - Le monastère
  - Les secrets
    - l'histoire
    - Le djinn Khulud
  - Déclencheurs de redémarrage
  - Comment jouer ?
    - Scène 1 : l'arrivée
    - Scène 2 : Mirumoto Shideiko
    - Scène 3 : Le petit déjeuner du matin
    - Scène 4 : La démonstration de Mirumoto Shideiko
    - Scène 5 : Les archives/trésors
    - Scène 6 : la crypte [lieu facultatif]
    - Scène 7 : Dehors ? [lieu facultatif]
    - Scène 8 : Parler avec le djinn
    - Le reste de leurs vies
    - À force de répétitions
  - Comment sortir ?
    - Fin 1 : Le statu quo
    - Fin 2 : libéré, délivré
    - Fin 3 : La vie éternelle
  - Aller plus loin

# Un monastère hors du temps

---

Ce scénario s'inscrit dans le cadre de ma campagne double-table : l'ombre de l'histoire ([podcast](#) ou [youtube](#)).

Pour diverses raisons, les deux évoluent à des dates différentes dans le même univers.

La partie « Crabe » retarde de quelques mois par rapport à l'autre.

Mon objectif avec cette histoire : résoudre ce retard en quelques sessions. Le résultat final me semble intéressant à partager.

## Paramètres du scénario

- **Jeu** : Le livre des 5 anneaux
- **Édition** : 4e (mais adaptable pour les autres)
- **Nombre de joueurs** : 2 à 5 (débutant accepté)
- **Date** : Peu importe, mais après le retour des licornes et leur réintégration.
- **Auteur** : Obi
- **Difficulté** : moyenne

## Synopsis

Les joueurs vont se reposer au sein d'un monastère perdu dans les montagnes. Après 2 jours, ils vont se rendre compte qu'ils sont prisonniers d'une boucle temporelle. Ils vivent le même jour à répétition. Ce maléfice existe par la magie d'un djinn. Les protagonistes devront trouver un moyen de sortir malgré le sabotage en règle du génie.

## Inspiration

- Un scénario joué, il y a très longtemps avec un pote (Ortiz)
- Un jour sans fin — film de 1993
- Docteur Strange — film de 2016
- Le conte d'Aladin.

## Géographie

Le monastère se situe proche d'une frontière à l'ouest de l'empire. L'endroit idéal se situe entre le territoire du clan du crabe et celui de la licorne (Ki-rin à l'époque). Mais il peut tout à fait être relocalisé ailleurs pour s'adapter aux besoins de votre campagne.

## Pensionnaires du monastère

Chaque pensionnaire souhaite (ou souhaitait) la vie éternelle d'une certaine manière.

### **Tsuneo** [moine]

Tsuneo fonda la communauté avec ses fidèles dans les toutes premières années de l'empire : lors d'une séance de méditation à l'emplacement du monastère, il entendit des échos mystérieux. Tsuneo décida de bâtir en ce lieu un monastère. Il chercha des suivants pour l'épauler.

Avec l'aide de quelques shugenja (ronin ou crabe) et de quelques ingénieurs (Kaiu), la construction du monastère se fit, au prix de quelques vies.

La montagne sut calmée les angoisses et les peurs de Tsuneo, effrayé même terrifié par la mort. Son départ en pèlerinage est dû à la disparition soudaine de l'ensemble de sa famille et ses amis (une épidémie). Il s'est mis à la poursuite de la vie éternelle. Le djinn lui a offert cette possibilité, mais d'une façon assez détournée.

Tsuneo aide les personnages dans leur quête vers leur montagne. Lui a trouvé la sienne sur les flancs de cette montagne. Les autres doivent découvrir la leur: la raison pour laquelle ils souhaiteraient une vie éternelle.

Il parle beaucoup en métaphore et en allégorie. Il n'abordera pas facilement « la vie éternelle ». Il préfère dire que cette moinerie guide les gens. Que le chemin leur appartienne, ici, ils auront tout le temps pour l'arpenter.

Physiquement, c'est un homme petit et mince, le crâne rasé, souriant et plein de compassion. La « vie éternelle » du monastère lui permet de vivre une éternité.

Âge apparent : >50 ans

Âge réel : >1000 ans

### **Soji et Nori [moines]**

Des moines faux jumeaux. Les deux ont vécu la grande famine (nés en 645. Ils avaient de 15 à 20 ans pendant cette période), le monastère qu'ils ont trouvé par hasard pendant leur exode en quête de nourriture. Ce lieu fournit toutes les ressources dont ils ont besoin, ils y restent pour cela. Dehors, ils mouraient de malnutrition, c'est sur.

Les 2 moines présentent, tous deux, un physique particulier : très minces, voire cadavériques, des cheveux fins et disparates. Leur souhait de vie éternelle se situe ici, le bonheur de manger à leur faim, ils veulent que cela continue pour toujours.

Au sein de la communauté, ils ont les tâches liées à la cuisine et l'entretien de la bergerie. Un rien les inquiète et leurs conversations demeurent laconiques. Comprendre leurs paroles ne demande pas un grand effort en comparaison de Tsuneo, mais reste plus difficile que celles de Sôko.

La « vie éternelle » du monastère leur permet d'ignorer la faim et le besoin.

Âge apparent : ~20 ans

Âge réel : >500 ans

### **Sôko [moine]**

Sôko est une jeune heimin qui suit les enseignements de Tsuneo pour devenir une moniale. Elle est la dernière arrivée au monastère (après les joueurs bien sûr), mais pour tout le monde, dater son arrivée reste impossible.

Elle ne souhaite pas raconter sa vie, car c'est très traumatisant pour elle. Une discussion avec elle permet de remarquer l'absence de tournure ancienne dans sa façon de parler, son rokugani ressemble à celui des personnages. En gagnant sa confiance, nos héros peuvent apprendre qu'elle s'est échappée d'une troupe

de bandits. Ils l'avaient enlevée. Elle s'est réfugiée dans le monastère lors de sa fuite. Elle se sait en sécurité ici. Elle a trouvé sa montagne. Dehors, 1000 dangers l'attendent; elle ne souhaite pas les découvrir.

La « vie éternelle » du monastère lui permet de vivre sans crainte.

Âge apparent : ~10 ans

Âge réel : 43 ans

## Akodo Jun

Akodo Jun est un jeune bushi de l'école Akodo. Très fier de son nom, de son armure et de sa lame Akodo, il se montre belliqueux envers quiconque insulte l'un ou l'autre. Si les joueurs lui parlent, Akodo Jun se présentera comme le chef d'une troupe en charge de garder la frontière du clan du lion.

Il est membre d'une très ancienne famille. Ils peuvent remonter leur lignée jusqu'à un des tout premiers fidèles d'Akodo.

Son unité a eu maille à partir avec des créatures surnaturelles (des Gaki [fantômes]) et il a reçu la permission de ses supérieurs d'aller chercher des connaissances auprès du clan du crabe (ou faucon).

Un personnage sociable comprendra qu'une part de mensonge dans les dires d'Akodo Jun subsiste. En effet, la demande d'autorisation n'existe pas. Il s'est sauvé. En toute honnêteté, il ne se sentait pas d'assurer, si jeune, un commandement, mais sa famille possède un statut important au sein du clan du lion. Après le premier accrochage avec les créatures, il s'enfuit, ordonnant à ses troupes de l'attendre et de tenir la ligne pendant son absence. Depuis, ce moment, il se cache. Pendant sa fuite, il a appris la destruction de son unité quelques heures après son départ.

Son exode l'a mené jusqu'au monastère, une sécurité absolue. Les monstres et les enquêteurs Lion rôdent à des milliers de lieux d'ici. Tant que le clan ignore où il se trouve, le déshonneur sur sa famille reste hypothétique.

La « vie éternelle » du monastère lui permet de diminuer sa honte, tout en lui offrant une excuse.

Âge apparent : ~18 ans

Âge réel : >300 ans

## Mirumoto Shideiko

Après son gempukku, Mirumoto Shideiko reçut la permission d'effectuer un Musha Shugyo. Son objectif visait de devenir la meilleure épéiste de l'empire.

Elle voulait surpasser **Mirumoto, Kakita** et toutes les légendes.

Dans son voyage, elle a trouvé au monastère suffisamment de temps pour réussir. Elle pense l'avoir atteint, mais elle cherche à avoir une assurance. Elle sollicitera une confrontation avec les PJ (et les autres bushis du monastère) pour obtenir une certitude.

Une fois cette certitude, elle demandera un assistant pour son seppuku, car elle est arrivée au bout de sa vie. Si les joueurs acceptent de l'assister pour son seppuku, cela redémarre la journée.

Pour détourner son attention, les joueurs peuvent refuser de participer au combat « tous contre elle », ou alors s'entraîner sous ses instructions ou la séduire.

La « vie éternelle » lui a permis de réussir son objectif de vie, mais si elle comprend qu'elle l'a atteint alors, sa vie est finie. Des joies inconnues pourraient la dévier de son but...

Âge apparent : ~15 ans

Âge réel : >1000 ans

## **Shinjo Hio et Shinjo Reiko**

Ces samouraïs mariés depuis peu sont membres de la Ki-rin en exode. Ils ont vu une occasion en or se présenter à eux. Alors qu'ils étaient fiancés, le clan de la Ki-rin a rencontré une tribu nomade dans le désert. Dialoguant avec eux, ils apprennent qu'une expédition envoyée par cette tribu s'était rendue à Rokugan, pour fêter l'avènement de l'empire, mais que la délégation n'était jamais revenue. Pour calmer les tensions entre la tribu et les rokugani en exil, le clan de la Ki-rin organisa une mission de recherche.

Le jeune couple s'est porté volontaire pour enquêter sur cette délégation et comprendre sa disparition. Juste avant le départ, ils se sont mariés. Ils ont suivi la piste du cortège et ont finalement atterri au monastère.

Une chute de pierre combinée avec une avalanche détruisit le convoi dans la vallée au pied de la montagne où le monastère est implanté.

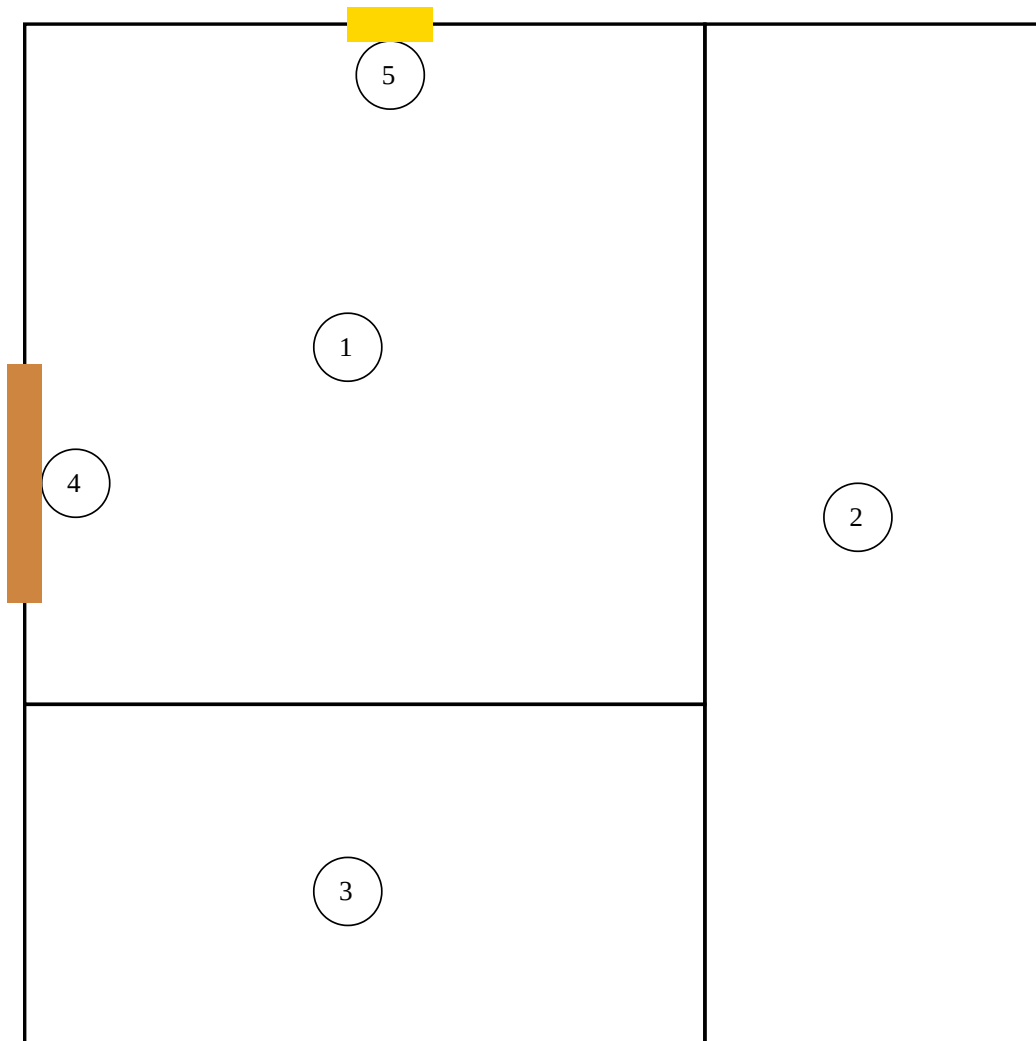
Dans tous les cas, leur parler reste difficile, car ils donnent peu d'attention et passent peu de temps avec les autres. Leur vision de l'étiquette dérange des samouraïs traditionalistes.

La « vie éternelle » de monastère leur permet de vivre leur amour pour toujours. Malgré leur amour, ils sentent bien qu'un manque persiste. Leur vie éternelle leur interdit d'avoir des enfants. Si les personnes abordent le couple de la bonne façon, ils se révéleront être des alliés utiles pour comprendre les documents des archives et apprendre la langue gaijin.

Âge apparent : ~20 ans

Âge réel : >900 ans

## Le monastère



1. Cour centrale, lieu d'entraînement, animaux en liberté
2. Bâtiment technique du monastère : dojo, salle à méditation, cuisine, réserve alimentaire, bergerie, écurie, enclôt à chèvres, etc.
3. Bâtiment-dortoir à deux étages avec 8 chambres par niveau. Les moines dorment plutôt en bas.
4. Portail principal d'entrer dans le monastère ou de sortir sur le chemin
5. Grille d'entrée dans les archives. Un petit escalier s'enfonce dans la montagne pour donner rapidement sur une très grande pièce troglodyte.

## Les secrets

### l'histoire

À la naissance de l'empire, une tribu des terres brûlées a organisé un convoi chargé de cadeaux pour Hantei I.

En route pour Rokugan, ils ont commis des erreurs de navigation et se sont engagés en montagne à l'approche de l'hiver. Les quelques samourais témoins de leur avancée échafaudèrent une embuscade, car la cohorte représentait un danger pour le tout jeune empire (des crabes et des scorpions principalement). Quelques jours après l'attaque qui a enseveli la caravane sous des tonnes de neiges et de roches, Tsuneo médita, par hasard, sur les hauteurs.

Le djinn Khulud lui parla en lui promettant de réaliser un vœu. Tsuneo construit le temple avec l'aide de ses suivants puis ils remontèrent l'ensemble des présents que le convoi transportait. L'amphore de Khulud également. Tsuneo souhaita que le monastère soit un lieu de « vie éternelle ». La magie du génie a petit à petit corrompu le kami de la montagne.

### Le djinn Khulud

Le génie de l'amphore obéit à son maître: Tsuneo. La **vie éternelle** si chère à Tsuneo s'est transformée en un redoutable piège pour le djinn et son maître. Il invite quiconque à épouser la vie éternelle, mais il neutralisera toutes les nuisances. La situation actuelle lui plaît, il possède beaucoup de pouvoir. La montagne lui obéit.

## Déclencheurs de redémarrage

Si une de ces conditions suivantes arrive, le jour recommence.

1. Sang versé (si un des pnj ou pj meurt ou se blesse)
2. Destruction du monastère (fouille, dégradation du trésor, des archives)
3. Discussion pour essayer de sortir
4. Un jet de méditation trop bien réussi
5. l'humeur du mj

Pour rendre plus concret le redémarrage de la journée, pensez à utiliser un marqueur sonore et une réplique d'accroche. Pour ma part, j'emploie **ce gong** et la phrase « **vous vous réveillez** ». Vous pouvez étoffer cela.

## Comment jouer ?

### Scène 1 : l'arrivée

Vos joueurs accèdent au monastère, l'ensemble des personnes déjà présentes les accueille très cordialement.

Le monastère n'est affecté à aucune divinité tutélaire. Les joueurs peuvent poser la question. Tsuneo répond « aucun, particulièrement. Le monastère est une marche vers le chemin de la destinée de chacun ». La journée étant bien avancée, les pensionnaires invitent les nouveaux arrivants à dormir sur place. La première nuit démarre la routine.

### Scène 2 : Mirumoto Shideiko

Mirumoto Shideiko parle aux jeunes arrivants, pour leur demander leur assistance pour le lendemain afin qu'elle teste ses capacités sur eux. Elle enjoint tous les bushis et même les shugenja du groupe. S'ils refusent, elle insistera une fois ou deux.

### Scène 3 : Le petit déjeuner du matin

Au premier gong, les personnages se réveillent et vont tout naturellement prendre leur petit déjeuner. Sôko le prépare.

Sur place, ils y retrouveront Mirumoto Shideiko prête pour la démonstration. Un refus essuïé la veille l'obligera à insister dès le lever du soleil.

Laissez les joueurs discuter entre eux.

### Scène 4 : La démonstration de Mirumoto Shideiko

Si les joueurs acceptent, Shideiko affronte tous les PJ volontaires. La scène se déroule en cinématique ; pas de lancer des dés. Ils n'ont aucune chance de la battre, elle bouge comme l'éclair, elle les élimine tous en clin d'œil. Elle ne frappe pas nos héros, elle perfore leur kimono. Ils ont tous vu la mort arrivée et au dernier moment, son katana a percé juste du tissu.

La scène apparaît comme surnaturelle ou divine, au-delà des capacités humaines.

Après cela, elle demande un assistant pour son seppuku, un dragon si possible ou un bushi honorable. Elle expliquera son point de vue, aux joueurs dans un dialogue très intéressant.

### Scène 5 : Les archives/trésors

Des personnages savants voudront certainement consulter les ouvrages du monastère. Tsuneo les invite à se rendre aux archives, il leur ouvrira la grille.

La salle des archives contient les éléments suivants :

- Tapis volant (avec instruction)
- Défense d'éléphant
- Lampe
- Sablier



- Livres
- Bijoux
- Tissus
- Des armes décoratives
- Des objets inconnus
- Des cartes de l'extérieur de l'empire.
- Amphores
- Vases
- Cage à animaux
- De l'or
- Statues (golem immobile)

Vous pouvez en ajouter. Les ouvrages contiennent, sans nul doute, des savoirs intéressants: des traités de chirurgie, des instructions pour faire voler le tapis, et des éléments de cultures sur la tribu.

Bien sûr, tous ces livres demandent une bonne connaissance en prose gaijin. Quelques écrits Rokugani permettront à un personnage persévérant d'apprendre la langue. Des moines ont essayé de traduire les documents. Si vos joueurs montrent de l'intérêt pour cet apprentissage, vous pouvez accepter une boucle rapide de 30 jours pour étudier les rudiments de la langue des ouvrages.

Les indices suivants se trouvent dans les ouvrages:

- Un djinn ne peut pas triché si il y a eu rituel de sang.
- Un djinn sans maître peut influencer les esprits faibles pour les mener à lui.
- lien très fort avec une attache physique (souvent un contenant)
- Des contes de fée mettent en garde contre les interprétations farfelu des souhaits par les djinn
- La formulation exacte pour libérer un djinn.
- La magie d'un djinn ne peut pas affecter un enfant à naitre. [voir chapitre suivant]
- Ne peut pas réssussiter les morts
- Ne peut pas créer l'amour entre deux personnes
- autres...

Sous le trésor se cache une trappe pour atteindre la crypte.

### Scène 6 : la crypte [lieu facultatif]

Les personnages découvrent la crypte. Au premier regard, ils y trouvent les sépultures des premiers suivants de Tsuneo, ceux qui n'ont trouvé aucun intérêt dans la « vie éternelle » ou ceux qui sont morts avant la fin de la construction. Cela date d'avant l'ordre impérial de bruler les corps. C'est normal. Bien sûr, la menace de l'outremonde, le tabou social vis-à-vis des morts augmenteront la pression sur vos joueurs.

Au fond de la pièce se trouvent un tas immense de squelettes de bébés: les enfants de **Shinjo Hio et Shinjo Reiko** qui n'ont pas compris les bienfaits de la « vie éternelle ». Vous pouvez jouer une scène horripilante dans ce lieu.

### Scène 7 : Dehors ? [lieu facultatif]

Si des personnages sortent du monastère pour explorer la zone ou pour fuir son influence, ils se réveillent comme tout le monde dans leurs chambres au monastère. Si vous préférez, dépasser l'enceinte peut

provoquer un redémarrage de la journée. Dans tous les cas, de l'extérieur, le monastère a l'air flambant neuf.

## Scène 8 : Parler avec le djinn

Dans un premier temps, les personnages seront perdus avec des dizaines d'hypothèses en tête. Dans cet état d'esprit, jouer sur leur peur de l'outremonde et d'autres ennemies classiques de L5R reste facile. Le travail du maître de jeu consiste à noyer le poisson et laissez les joueurs réfléchir longuement aux données en leur possession.

Finalement, une étude poussée des documents des archives puis une intense méditation permettent de contacter le djinn Khulud. Il incitera les personnages à profiter de leur « vie éternelle ». Il félicitera les personnages d'avoir réussi.

## Le reste de leurs vies

Dans ce scénario, Une routine doit s'installer pour chacun de vos personnages. Chaque nouvelle journée, le mj demande aux joueurs les différences par rapport à la journée précédente.

Par exemple :

- 7 h — gong
- 7 h 5 — réveil
- 7 h 30 — petit déjeuner (toujours avec les mêmes personnes)
- 9 h — combats tous contre Mirumoto Shideiko
- 9 h 30 — possible seppuku de Mirumoto Shideiko -> on recommence : Gong
- 10 h — fouille des archives
- 12 h — repas de midi (toujours avec les mêmes personnes)
- 13 h — activité de l'après-midi
- 17 h — entraînement avec Mirumoto Shideiko
- 19 h — possible seppuku de Mirumoto Shideiko -> on recommence : Gong
- 20 h — repas du soir
- 21 h — activité nocturne puis gong.

## À force de répétitions

La répétition de la même journée encore et encore va normalement provoquer une surcharge mentale chez vos personnages. Cela va entraîner 2 effets :

- Diminuer leur volonté
- Envie de tester les limites : Tuer un pensionnaire, se suicider, détruire le monastère...

Pour diminuer la volonté des personnages, vous pouvez appliquer un barème du type : 30 gongs = une perte de 1 en volonté. Si la partie stagne, utilisez cet élément pour relancer l'action et motiver vos joueurs. Un personnage à 0 en volonté tombe sous l'emprise du djinn et répète inlassablement la même routine chaque jour. Une possibilité subsiste pour le sortir de sa torpeur. (Voir fin statu quo) Chaque perte de volonté enclenche une période d'actions au-delà des limites, cela provoque beaucoup de redémarrage de journées en peu de temps de jeu.

## Comment sortir ?

Ce scénario possède trois fins possibles :

### Fin 1 : Le statu quo

Cette fin permet aux personnages de sortir du monastère et de son emprise sans impact sur les pensionnaires. Il convient d'insister sur tous les problèmes que pose l'existence de ce monastère avec une puissance magique incontrôlable.

Pour obtenir cette fin, les joueurs doivent comprendre une chose sur leur ennemi : il ne sait pas lire le rokugani. C'est même un interdit profond chez lui. Après chaque redémarrage de la journée, le temple est restauré à l'identique par rapport à la journée d'avant sauf les documents en rokugani. Le djinn ne peut pas les effacer ou les détruire. Il ne les voit pas. Les personnages peuvent donc écrire un journal de bord ou discuter à l'écrit pour chercher une solution pour sortir. La lecture et l'écriture des actions de la journée résorbent les éventuelles pertes de volonté.

Le djinn se rendra compte que sa magie ne fonctionne plus sur les protagonistes, et il tentera des choses. Chuchotez des messages dans les oreilles, mais très vite la curiosité qu'il a à propos des personnages va se muer en agacement. Puis l'agacement se transformera en colère, etc.

Rentrer en communication avec le djinn par une méditation devient très facile à mesure que son ressentiment monte. Le djinn accepte de négocier. Il invitera les PJ dans les archives et se matérialisera face à eux. Le djinn veut que la « vie éternelle » des pensionnaires se passe bien. La multiplication des textes en rokugani complique sa tâche.

Pour libérer les personnages, il demande un accord validé dans le sang. Le pj doivent détruire l'ensemble des écrits rokugani qu'ils ont produit, et ils ont interdiction de revenir au monastère sous peine de mort. Vous pouvez ajuster les conditions. On peut rajouter également des restrictions : parler du monastère ou prévenir de futurs pensionnaires.

Une petite entaille de chacun scelle le contrat. Le liquide doit tomber dans une amphore. Le jour suivant, ils se réveilleront à l'extérieur du monastère. Pour rappel, la magie pré-outremonde présente peu de risque, sauf si un des protagonistes est souillé. La souillure pourrait toucher le djinn.

Si les PJ profitent de cette entrevue pour attaquer le djinn, les statues bougent et massacrent les personnages à coup de masse. Puis ils se réveilleront dans leur chambre au son du gong. Si le djinn reste rancunier, il pourrait envoyer Mirumoto Shideiko tuer les PJ une bonne dizaine de fois, pour leur faire comprendre le message.

### Fin 2 : libéré, délivré

Pour obtenir, cette fin, deux méthodes existent: libérer le djinn par un vœu et un gentil MJ acceptera également la destruction de l'amphore du djinn

Pour y arriver, seuls les pensionnaires peuvent apporter des informations utiles après de longs entretiens. Au fil de la conversation, l'un d'entre eux (surtout les anciens : Tsuneo, Mirumoto et les Ki-rin) pourrait glisser l'information qu'ils ont parlé au djinn. Des recherches dans les archives (après l'apprentissage de la langue gaijin) permettent d'en apprendre plus sur les différents djinns. Ils se lient à un ustensile pour rester

dans le monde des humains. Cet objet centralise la puissance du djinn. Le possesseur de l'objet contrôle le pouvoir du djinn. Les joueurs comprennent dans les ouvrages que détenir l'objet ne suffit pas. Il convient d'effectuer le rituel du sang pour devenir le maître du djinn.

Une conversation poussée et orientée avec Tsuneo, sur ses recherches sur la « vie éternelle », permet de rallumer les souvenirs du réveil du djinn.

Tsuneo décrira la scène : Le djinn lui est apparu alors qu'il s'était blessé à force de transporter les présents gaijin et lui a offert un vœu. Dans son souvenir, cette rencontre a été celle de deux bons amis. Les personnages doués en langue gaijin peuvent comprendre que Tsuneo a commis une faute de traduction.

Les PJ insisteront certainement pour connaître en détail les objets touchés par Tsuneo. Il parlera d'amphores. Il y en a plein dans le sous-sol. Si, les PJ y vont pour les détruire toutes, vous pouvez déclencher un redémarrage de la journée, ou même l'éveil des golems avec la rancune : Mirumoto Shideiko qui tue les PJ au réveil une bonne dizaine de fois.

L'amphore est cachée loin du trésor. Elle sert en cuisine, et c'est Sôko qui l'utilise. Elle conserve du lait de chèvre dedans. Le djinn peut décider de la cacher ailleurs, mais c'est Sôko qui la transporte pour le compte du djinn.

Le rituel s'effectue avec une amphore vide, le sang doit toucher son fond. Détruire le vase ne suffit pas, le propriétaire (au sens magique) doit le détruire. Vos PJ n'échapperont pas à l'étape « verser du sang ». Le personnage qui accepte ce tribut peut discuter avec le djinn directement, et le djinn l'appelle maître et lui offre un souhait. Vous pouvez tenter le joueur à trahir toute la table de jeu. Dans tous les cas, énoncer un souhait requiert un jet de langue gaijin de difficulté 30. Si le personnage a étudié les textes (ou s'il reçoit de l'aide de ses camarades) alors la difficulté est réduite à 15.

Si échec, le djinn n'a pas tout saisi et interprète la demande un peu comme il veut.

Si le vœu est bien compris ou si l'amphore est détruite, alors la magie cesse dans la seconde. Les pensionnaires (et leurs affaires) rattrapent leur âge en une seconde. Tout se transforme en poussière sauf Sôko qui vieillit de 33 ans. Un samouraï honorable pourrait essayer de récupérer le daisho des défunts (surtout celui de la dragonne ou du lion). Mais les environs du monastère n'offrent pas une situation d'avenir, car il s'effondre.

Cette fin concrète bouleverse plus de choses que la première. La magie s'arrête, le monastère est détruit, les pensionnaires morts ou libres.

### Fin 3 : La vie éternelle

Cette fin se résume par le succès du djinn sur les joueurs. Tous les personnages ont vu leur volonté tomber à 0. Ils sont prisonniers du djinn. Peut-être qu'un autre groupe de samouraïs arrivera là où ils ont échoué.

Cette fin punit très lourdement les joueurs. Si ce scénario s'inclut dans une campagne, abstenez-vous d'offrir une telle possibilité. Pour une partie isolée avec des fiches pré tirées, cela offre une fin amère intéressante surtout si les joueurs avaient la solution à portée de main. Pour finir, sur une note positive vous pouvez décrire la routine journalière de chaque personnage. Ils sont tous prisonniers d'une routine qui les rend heureux. Tomber amoureux, obtenir le rôle tant recherché, etc.

## Aller plus loin

Si vous souhaitez augmenter un peu le contenu de ce scénario, voici quelques pistes en vrac :

- Ajouter des pensionnaires (attention chaque pensionnaire doit avoir une raison pour vouloir la vie éternelle)
- Ajouter un pensionnaire souillé (cette vie éternelle lui permet d'empêcher l'augmentation de sa souillure... mais un autre problème subsiste)
- Mettre des sous-histoires avec les suivants de Tsuneo (trahison) la crypte pourrait contenir quelques secrets.