

Le Don de l'Empereur

Introduction

Voici les événements importants de la dernière décennie.

En 1160, après la destruction d'Otosan Uchi, Toshi Rambo devient la nouvelle capitale de l'Empire. En 1165, Iuchiban s'échappe de sa tombe et invoque une Pluie de Sang sur Rokugan.

Nous sommes en 1167 dans la nouvelle capitale de l'Empire, Toshi Rambo. L'Empire connaît une période d'accalmie après le retour et la mort de Iuchiban, ainsi que le démantèlement du Gonzoku.

Dans la capitale, la grande rumeur est celle de Daigotsu Soetsu qui a officiellement demandé à l'Empereur de reconnaître son clan comme un clan majeur, puisque descendant de Fu Leng. Beaucoup pensent qu'il faille les éliminer, d'autres que leur demande est légitime.

Toturi lui-même prend du temps pour donner sa réponse.

Implication des PJ

La Licorne a eu des contacts avec l'Empire du Sempet dans les Terres Brulées. Elle recherche un bandit du nom de Kheros qui a torturé son père.

Le Lion doit retrouver son envie de combattre et éviter une guerre contre la Licorne

Le moine doit s'occuper d'une fillette contaminée par la Souillure.

Le courtisan Ottomo a accompagné l'Utaku pour libérer le diplomate en Sempet et problème avec sa femme.

Le Ronin est un enquêteur privé de l'Empereur.

Synopsis

L'empereur Toturi III décide de partir en quête de son illumination. Il s'en va incognito de la capitale. Le lendemain, on se rend compte de sa disparition et l'on demande aux PJ de le retrouver.

Scène Un : les PJ enquêtent dans la ville et parviennent facilement à retrouver sa trace. Quelques jours plus tard, un groupe de paysan raconte que l'homme que les PJ poursuivent s'est réfugié dans un monastère, mais ils leur avouent l'avoir aussi révélé à un autre groupe d'homme en arme.

Scène Deux : les PJ courent jusqu'au monastère pour y voir un groupe d'homme en arme tenter de tuer l'empereur. Ces hommes sont des adeptes du sang. Une fois le combat terminé, alors que les PJ veulent ramener l'empereur, la Kami de l'air apparaît pour expliquer où trouver le masque de Fu Leng.

Scène Trois : les PJ et l'empereur sont dans les Terres brûlées où ils récupèrent le masque, puis une fois ceci fait, ils partent vers le clan de la licorne.

Scène quatre : les PJ parviennent sur les Terres de la Licorne, où l'empereur parle au Khan. Ce dernier lui octroie ses meilleurs chevaux et une force armée, puis il envoie des messagers à la capitale. Les PJ atteignent le tombeau, l'explorent et commence le rituel. Les Oni ressentant cela décide d'envoyer leur armée. Les PJ et les Licornes commencent la bataille puis sont rejoint par l'armée impériale. La purification se fait et le clan de l'Araignée se joint à eux.

Plusieurs jours de bataille jusqu'à ce que l'empereur prenne la décision de se sacrifier. Les PJ restent avec lui alors le reste de l'armée fait retraite. L'empereur met le masque et meurt avec les PJ

Scène Cinq : les PJ se réveillent dans le royaume céleste et assiste au Tournoi Céleste qui désigne le nouvel empereur.

Scène Un : Vanished

Situation

Nous sommes au matin d'une journée d'été ; la chaleur est déjà étouffante alors que les PJ se réveillent :

- La licorne est à l'écurie pour sortir son cheval en prévision de sa balade matinale.
- Le lion prend un thé avec son Daimyo et discutent ensemble de l'attitude à prendre face aux Licornes.
- Le moine est au temple pour ses prières du matin
- La femme du courtisan est en discussion avec des représentants du clan du crabe au sujet des Damnés. L'Ottomo tente de calmer le jeu.
- Le Ronin fini de lire un rapport d'enquête sur un groupe de moine qui affirme avoir eu l'illumination. Une demande de l'Empereur en personne.

Une fois tout le monde installé dans sa scène, ils sont convoqués par un samouraï de la famille impériale Seppun (les bushi).

La disparition de l'Empereur

- Le palais impérial de Toshi Rambo est constitué de plusieurs bâtiments. Les PJ sont conduits dans un bâtiment plutôt en périphérie et donc relativement discret. Là, il y a la présence des daimyos Lion (Ikoma Otemi, champion du clan) et Licorne (Iuchi Yue, Daimyo de famille), celle de l'épouse de l'Empereur (Chikuma Toturi), du shogun (Akodo Kaneka) et du magistrat d'Emeraude (Yasuki Hachi). Tout porte à croire que l'affaire est de la plus haute importance.

C'est le Shogun qui prend la parole et qui annonce au PJ la disparition de l'Empereur. Ce dernier a laissé un mot en déclarant qu'il était temps pour lui de rechercher sa propre Illumination pour mieux diriger l'Empire. Pour le moment cette nouvelle est restée confidentielle mais cela se saura assez rapidement. On demande alors aux PJ de retrouver l'Empereur. Leur mission première est de protéger sa vie et si possible de le persuader de revenir à Toshi Rambo.

Les raisons de l'appel des PJ

- pour le Lion et la Licorne, les Daimyos avaient rendez-vous avec l'Empereur ce matin et on donc été les premiers au courant. Ils ont proposés leur champion pour retrouver Toturi.
- le moine a une grande connaissance de l'Illumination et est tout indiqué pour aider aux recherches.
- l'Ottomo doit veiller aux intérêts de l'Empire, il est le garant des traditions et des règles
- le ronin est l'enquêteur privé de Toturi et doit mener l'enquête.

Leur première piste est le groupe de moine qui affirme avoir trouvé l'Illumination.

Les moines de la renaissance

Ce groupe d'une quinzaine de moines est arrivé dans la capitale il y a 3 mois pour aider les gens qui le veulent à accomplir leur Illumination. Ils affirment que chaque personne, quelque soit son rang peut y prétendre mais que la valeur de cette découverte dépend tout de même de sa place dans la société.

Ils prêchent et attirent d'immenses foules tous les jours. L'empereur lui-même les avait convoqués pour leur parler. Cette discussion avait été privée et seul 2 bushi Seppun étaient présent. Ces derniers ont jurés de ne rien révéler.

Si les PJ les pressent de parler, ils accepteront et se feront par la suite Seppuku. Les Seppun déclarent que Toturi était très intéressé par l'Illumination et que les moines lui ont révélé que cette quête commençait par un rêve. Le quêteur se rendrait compte alors de l'importance de ce rêve et saurait qu'il faut donc commencer sa recherche de l'Illumination.

Discuter avec les moines :

Ces derniers disent des banalités de pureté de l'âme et d'humilité (ils ne parlent pas de rêves par contre, ils préfèrent en parler qu'à ceux qui se sentent prêt à faire sérieusement la quête). Le discours qu'ils tiennent se prête plus à du prosélytisme sur les anciennes croyances envers les Fortunes et à celui de tenir son rang social.

Aucun des moines ne dira lequel d'entre eux à discuter avec Toturi, ils ne pourront les trouver comme ça (à moins de vouloir perdre vraiment de l'Honneur).

Les appartements de Toturi

Dans le cadre de leur enquête, les PJ peuvent visiter les appartements de l'empereur. Cependant des Bushi de Seppun seront là pour qu'ils ne fouillent pas trop (et si les autres se sont fait seppuku, ils seront hostiles envers les PJ). Sans retourner toute la chambre, les PJ peuvent découvrir un croquis récent, dont la peinture est encore fraîche et qui représente une montagne que le moine reconnaît comme sacrée. Il s'agit de la montagne vigilante :

La montagne vigilante : Anomalie géologique, cette montagne unique se dresse en plein milieu des plaines du clan du Lion. Les Kitsu vénèrent le puissant kami de la montagne et entretiennent un temple à cet endroit. Par temps clair, on peut presque voir la totalité des provinces du clan du lion depuis cette montagne.

Tout porte à croire que l'empereur l'a peinte très rapidement.

Les PJ doivent donc comprendre que Toturi a fait un rêve qui lui a montré la montagne sacrée et qu'il s'y est donc rendu.

Scène Deux : vague de sang

Situation

Les PJ sont donc en route pour la montagne sacrée et il leur faudra 3 jours pour y parvenir. L'empereur s'y rend à bride abattue, changeant constamment de cheval. Les PJ peuvent facilement suivre sa trace. Si Toturi ne se cache pas dans son voyage, il reste néanmoins incognito. Les passants déclarent avoir vu un riche samouraï changer souvent de monture.

Le dernier village

Quand les PJ arrivent dans le dernier village avec la montagne, ils y voient les traces d'un combat.

En fait, quand la rumeur de la disparition de Toturi a commencé, des adeptes du sang se sont mis à sa poursuite. Quand l'empereur est arrivé dans ce village il a de nouveau changé de monture, mais le palefrenier l'a reconnu et le lui a offert. Par la suite, quand les adeptes sont venus, le palefrenier a refusé de leur parler et le village s'est rassemblé pour le protéger. Les adeptes se sont donc mis à tuer jusqu'à ce qu'il parle. Après la mort de sa famille et d'horribles tortures, le palefrenier a avoué que l'empereur allait au monastère de la montagne vigilante.

Ce dernier, mortellement blessé, pourra le confirmer aux PJ.

Le monastère

Lorsque les PJ arrivent au monastère, le maho-tsukai qui dirige les adeptes a lancé le sort Caresse de Jigoku qui a Souillé ce lieu. Les PJ prendront alors 1 dé de Souillure, s'ils échouent un test de Terre, ND 5.

Les adeptes se sont occupés des moines et ont encerclés Toturi. Les PJ arrivent juste à ce moment pour une scène de combat.

La quête de l'Empereur

Une fois les adeptes du sang tués, l'empereur explique qu'il a rêvé de ce lieu et qu'il l'a interprété comme le point de départ de son Illumination. Il refuse donc de repartir avant de l'avoir achever.

Quand les adeptes sont arrivés, Toturi était en train de prier les Kami pour connaître la prochaine étape de son périple. Les moines se sont interposés pour lui laisser du temps mais les adeptes l'ont interrompu.

Le ronin peut faire une invocation de l'air pour achever le rituel. Un puissant Nemurai de l'air apparaît alors pour indiquer que l'illumination de l'empereur sera d'une ampleur égale à son statut et que son échec signifiera la fin de Rokugan. Pour y parvenir, il devra se rendre à l'Empire des Sables (le Sempet) pour y récupérer le Masque en porcelaine de Fu Leng. Il devra par la suite se rendre dans l'Outremonde, sur le lieu même du tombeau des 7 Tonnerres pour l'y purifier et sauver l'Empire.

Elle rajoute que la mort est au bout du chemin mais qu'elle sera nécessaire à la renaissance puis disparaîtra après cette phrase mystérieuse.

Pour se rendre dans les Terres Brûlées, Toturi fait passer les PJ par des routes discrètes, il ne veut pas qu'on le repère.

Scène trois : La cour de sable

Situation

Les PJ et Toturi sont dans la capitale du Sempet qui est occupée par les forces Yodotai (il faut imaginer l'Égypte occupée par les Romains). Les PJ ont suffisamment de relations pour être reçu par un haut fonctionnaire du Sempet : Toth Amon. Ce dernier les invite au palais royal et leur explique la situation d'occupation (les Yodotai tiennent le gouvernement et administrent l'empire. Des poches de résistances subsistent mais sont assez faibles).

L'occupant

Dès que les Yodotai apprennent la venue de Rokugani, ils tiennent à ce qu'ils se présentent devant le Préfet, Antonius qui dirige le pays au nom de son empire. Ils sont donc alors reçus en grandes pompes. Il va s'en dire que personne ne doit savoir que l'empereur lui-même est présent et c'est un des PJ qui devra se charger de la diplomatie.

Lors de l'entrevue, le préfet demande la raison de la venue des PJ, voici sa réaction selon les réponses :

- les PJ sont une ambassade de l'Empire : le préfet leur demande alors quel message ils ont à délivrer aux Yodotai.
- les PJ sont en simple visite : le préfet leur demande s'ils ont alors leur place près de leur gouvernement. En cas de réponse négative, il fini par couper court à la réunion. Si oui, il leur demande alors de remettre une lettre à leur gouvernement et un cadeau (il s'agira d'une armure Yodotai ainsi que des armes de cette culture, ainsi que des chevaux et des produits de luxe), il leur met à disposition une petite escorte (5 Yodotai et 30 Sempet) et un diplomate Yodotai, du nom de Commodus.
- les PJ déclarent qu'ils recherchent un objet précieux pour l'Empire. Le préfet cherche à savoir ce que s'est mais il veut bien aider en octroyant des ressources en hommes et armes. Son but sera de s'approprier cet objet pour avoir un avantage dans les futures relations avec Rokugan.

Vous devrez adapter la suite du scénario selon l'implication du préfet ou non.

La quête du masque

Pour retrouver le masque : Toth Amon connaît un grand amateur d'objet précieux en porcelaine dans la capitale même. Du nom de Séthi, il possède une impressionnante collection. Ce connaît en effet le Masque et il déclare qu'il a des effets négatifs. Les hommes qu'il a envoyé le chercher dans le désert sont revenus fou. Il a donc fini par envoyer un sorcier qui a pu canaliser la corruption du Masque pendant un instant et le mettre dans un grand coffre en plomb. D'ailleurs ils sont en chemin pour revenir, mais il leur faudra encore une semaine de trajet. Avec l'aide de Toth Amon et/ou l'autorité du préfet, la réquisition est facile.

Cependant, il n'arrivera jamais à la capitale car le convoi a été attaqué par des bandits dirigés par Kheros.

Les PJ doivent aller à la rencontre du convoi. A 4 jours, ils trouveront les cadavres des hommes de Séthi et bien sur, plus de Masque. Il ne sera pas possible de remonter des traces sur le désert de sable. Par contre, ils pourront aller à l'oasis de Bathan, non loin de là pour trouver des témoins.

L'oasis

Il s'agit d'une oasis fortifiée sans présence Yodotai, mais avec un souk. Là Séthi reconnaît des objets du convoi. En enquêtant, sur la provenance, ils trouvent 6 personnes de la bande de Khéros qui se reposent dans un débit de boisson. Si les PJ parviennent à les cuisiner, ils sauront où se trouve le refuge de Khéros.

Le campement des bandits

Alors que les PJ s'approchent, le désert devient Souillé. En fait, Khéros a ouvert le coffre contenant le Masque et Sa corruption s'est étendue. Les PJ prendront encore de la Souillure (à moins qu'ils aient pensé à se fournir en jade). Dans le campement, il n'y aura plus que les cadavres des brigands (dont Khéros). Les personnes qui accompagnent les PJ et Toturi seront atteint par la Souillure et se mettront à devenir corrompu. Les PJ devront refermer le coffre et quitter cet endroit au plus vite.

La Souillure est plus importante, elle détruit directement un pouce de Jade ou demande un test de Terre, ND 15.

La prochaine destination sera le retour dans l'empire.

Scène quatre : le tombeau légendaire

La situation

Après leur voyage en Terres Brûlées, les PJ accompagnant l'Empereur reviennent vers Rokugan. Toturi accepte, cette fois-ci d'aller dans les terres du clan de la Licorne pour avoir des renforts en hommes et en cheval.

La Cour du Khan

Moto Chagatai, le Khan du clan de la Licorne tient sa cour dans un grand campement, composé de 6 000 personnes qui vivent dans des yourtes et qui se déplacent toutes les semaines. Les PJ et Toturi sont accueillis dans la plus grande et luxueuse du khan. Toturi se dévoile en tant qu'empereur et explique la raison de sa présence. Une fois au courant, Chagatai demande ce dont à besoin l'empereur. Il réclame 20 bushis et des chevaux pour se rendre dans l'Outremonde et y accomplir son Illumination. Ce que le Khan lui concède immédiatement, ce sont 20 Vierges de Bataille sous le commandement du PJ Licorne.

Ils peuvent aussi avoir tout l'équipement classique (rien de magique mais tout d'excellente qualité et notamment du Jade) qu'ils veulent.

Voyage vers l'Outremonde

Pour plus de discrétion, le voyage vers l'Outremonde se fait le long de la frontière ouest de l'empire en évitant les terres du Scorpion.

Au cours de ce voyage, il ne se passe rien de particulier sauf si vous le décidez autrement.

L'Outremonde

Avec le rêve qu'a fait Toturi, ce dernier sait se diriger vers le Tombeau des 7 Tonnerres, quand toute la troupe passe dans l'Outremonde, la Souillure commence à gangrener mais est absorbé par le Jade que les PJ transportent.

Le tombeau se trouve en haut d'un monticule rocheux d'une dizaine de mètres que l'on doit escalader pour en atteindre l'entrée. L'ouverture dans le tumulus est ouverte et l'on y pénètre rapidement. La salle des tombeaux est immense et peut accueillir 50 personnes. Les 7 sarcophages des Tonnerres sont présents et poussiéreux.

Après quelques instants de recueillement et de réflexion sur la conduite à tenir, Toturi décide d'ouvrir le coffre du Masque au centre des sarcophages. Là le Masque ne peut émettre de Souillure dans un lieu aussi sain. Avec le sort de Communion, le Ronin comprend que le Masque lutte contre la purification que ce lieu lui impose. Il faut 7 jours pour que le Masque soit purifié.

A moins d'être dans le Tombeau en lui-même, le ND pour résister à la Souillure part de 5 et augmente de 5 par jour (à moins d'avoir du Jade). Cependant, les réserves de Jade s'amenuisent rapidement.

1^{er} jour : rien ne se passe, les PJ, l'empereur et les Vierges de Batailles ne peuvent qu'attendre.

2^e jour : des Licornes qui sont partis en éclaireurs reviennent en annonçant qu'une armée d'Oni arrive en direction du Tombeau et sera là le lendemain. Les PJ ont la journée pour se préparer.

Dans la nuit, des Oni volants tentent d'entrer dans le Tombeau. Il y a en a 10, qui fuiront vite en cas de trop grande résistance.

ONI : Air 3 Terre 4 Feu 2 Eau 2 (Force 4)

Attaque 4g2, dommages 6g2

ND pour être touché 15 Bls par rangs 6

3^e jour : l'armée des Onis est en vue du Tombeau mais ils n'attaquent pas tout de suite car ils se mettent en position. Ils sont prêts à attaquer en début d'après-midi quand on voit à l'horizon arriver les armées de Rokugan (1000 Bushi essentiellement Crabe, Licorne, Lion et Scorpion). Cependant, comme ils font une marche forcée, le bataillon est étiré tout en longueur et donc incapable de se mettre en ordre de bataille avant que les Oni ne leur tombe dessus.

C'est alors que les Démons se mettent en branle contre l'armée qui arrive. Les Rokugani se mettent à courir car cela prend moins de temps d'arriver au Tombeau que de se déployer pour recevoir la charge des Onis. Quand ces derniers sont à mi-chemin, une troupe de cavaliers surgit pour percer le flanc des Oni. Ils arborent la bannière du

Clan de l'Araignée (le clan des Damnés). Les onis se retournent alors contre eux, laissant le temps aux Rokugani d'arriver au tombeau.

Les chefs des Rokugani

- Ikku Hida et 400 Crabes
- Nobuo Shinjo et 300 Licornes
- Urako Akodo (femme) et 200 Lions
- Benkel Bayushi et 100 Scorpion
- Le champion d'émeraude (représentant de la justice et garde du corps personne de l'empereur) : Yasuki Hachi
- Le champion de jade (veille à l'utilisation légale de la magie) : Yotsu Irie

Quand tous sont près du tombeau, ils se mettent en rang pour lancer des flèches contre les Onis. Ces derniers battent alors en retraite.

Les Damnés, dirigée par Tama Daigotsu (femme), rejoignent le tombeau avec des 150 Bushi.

En face, les Oni sont environ 3000 Gobelins et 500 Ogres. Cette première journée est une victoire du fait de l'effet de surprise des Damnés) mais les forces sont clairement en défaveur des Rokugani.

Les 4 généraux, les champions, Toturi et les PJ se rassemblent pour parler des options. L'empereur veut absolument attendre la purification du Masque qui lui semble vitale pour la survie de l'Empire et n'en démordra pas.

4^e jour : la bataille s'engage à nouveau alors que le Masque est toujours en cours de purification.

Règles succinctes de bataille (page 205)

1 - choix de l'engagement : Soutien, désengagé, Engagé, première ligne.

2 - bataille des généraux : laissé de coté cette étape. Les Rokugani maintiennent leur position en subissant des pertes mais tiennent bon.

3 - Jet d'Eau + Art de la Guerre (Combat de Masse) par PJ

ND DE RÉOLUTION	
Action	ND
Soutien	25
Désengagé	20
Engagé	15
Première Ligne	10
L'armée du personnage a l'avantage	+5
L'armée adverse a l'avantage	-5
A déjà renoncé à une opportunité héroïque	-1
A déjà renoncé à deux opportunités héroïques	-3

Résultat du jet :

TABLE DE COMBAT DE MASSE DE L'OUTREMONDE 3A : SOUTIEN	
≤0	Escarmouche (1-5 gobelins)
1-3	Escarmouche (1-2 samurai Souillés, un Rang de moins que le PJ, ou 1 ogre)
4-6	Escarmouche (1-3 samurai, un Rang de moins que le PJ)
7-9	Pas d'opportunité héroïque
10-11	Pas d'opportunité héroïque
12-14	Pas d'opportunité héroïque
15-16	Présent d'un shugenja
17	Rallier les archers
18	Se joindre au combat

TABLE DE COMBAT DE MASSE DE L'OUTREMONDE 3B : DÉSENGAGÉ	
≤0	Escarmouche (1-3 samurai et 0-1 shugenja de Rang égal au PJ)
1-3	Escarmouche (1-3 samurai de Rang égal au PJ)
4-6	Secourir un adversaire blessé
7-9	Pour l'Empire
10-11	Protéger le général
12-14	S'apprêter à creuser deux tombes
15-16	Secourir un camarade blessé
17	Se dresser contre les ténèbres
18	Escarmouche (1-2 ogres)

TABLE DE COMBAT DE MASSE DE L'OUTREMONDE 3C : ENGAGÉ		TABLE DE COMBAT DE MASSE DE L'OUTREMONDE 3D : PREMIÈRE LIGNE	
≤-1	Escarmouche (3-8 gobelins et 1 guerrier gobein)	≤0	Escarmouche (1-3 samurai Souillés et 1 maho-tsukai de Rang égal de Rang égal au PJ)
0	Escarmouche (1-2 samurai Souillés, un Rang de moins que le PJ)	1-3	Escarmouche (1-3 samurai Souillés de Rang égal au PJ)
1-3	« Tenez cette position ! »	4-6	Pour l'Empire
4-6	Protéger le général	7-9	Escarmouche (1-2 ogres)
7-9	Pour l'Empire	10-11	Folie de l'Outremonde
10-11	Écrasement	12-14	Seul contre tous
12-14	Secourir un adversaire blessé	15-16	Se dresser contre les ténèbres
15-16	Attaque des archers	17	« Tenez cette position ! »
17	Folie de l'Outremonde	18	Escarmouche (1 oni mineur ou 2 oni inférieurs)
18	Escarmouche (1-2 ogres)		

Reportez-vous page 208 du livre de base de la 3^e édition pour la liste des opportunités héroïques.

A la fin du 4^e jour, un nouveau conseil de guerre se tient pour parler de stratégie mais rien d'innovant à part tenir. Si des PJ ont été blessés, ils peuvent bénéficier d'un soin d'1g1 pour la journée uniquement.

5^e jour : une nouvelle journée de bataille. Si vous avez le temps, refaites un tour de bataille comme pour le 4^e jour, sinon passez en annonçant que c'est de plus en plus difficile.

6^e jour : de nouveau une bataille, les forces rokugani s'amointrissent dangereusement.

7^e jour : c'est vers le milieu de la journée que le masque est enfin purifié. Un conseil de guerre est tenu où il est maintenant question de repartir, mais le tombeau est encerclé.

Le clan de l'Araignée a la possibilité de créer un tunnel au travers des Oni pour permettre une retraite. Cependant, l'armée de l'Outremonde n'aura aucun mal à les poursuivre. Toturi soumet donc l'idée d'utiliser le Masque purifié pour détruire leurs ennemis.

Le plan est que l'empereur et une garde rapprochée reste alors que le reste de l'armée fuit pour que les Oni cherchent à tuer l'empereur puis quand les Rokugani seront loin, mettre le masque. Les champions tentent de l'en dissuader, mais seul l'empereur peut mettre le masque (c'est son illumination) et c'est le seul moyen pour que l'armée ne suive pas la retraite.

La garde rapprochée se constitue donc de Toturi, du champion de Jade et d'Emeraude, des vierges de batailles survivantes et des PJ s'ils en font la demande (espérons-le).

Alors que les Damnés parviennent à percer une sortie, l'armée part en retraite mais les Oni n'en veulent qu'à l'Empereur et les combats se font sur les pentes du monticule rocheux. Considérez cela comme une nouvelle bataille ou juste en narrative, car le groupe doit laisser assez de temps à l'armée pour prendre de la distance. N'hésitez pas à tuer des PJ à cet instant pour un coté dramatique.

Quand cette dernière est à plus de 2 kilomètres (20 à 30 minutes), alors l'empereur appose le masque sur son visage. Une puissante lumière commence alors à émaner de l'Empereur, et tout à deux kilomètres à la ronde est détruit. Toutes les créatures de l'Outremonde finissent sous forme liquide, et tous les morts-vivants sont brûlés à tel point qu'il est impossible de les ranimer. L'Empereur est le plus gravement, et mortellement brûlé, et seul un morceau de porcelaine de la taille d'un koku reste du masque.

Toutes les personnes qui sont restés près du Tombeau meurent aussi.

Cinématique

Après la mort héroïque de Toturi et des PJ, avant de passer à la scène suivante, vous pouvez leur décrire la situation suivante :

L'armée des Rokugani voit au loin l'immense lumière et tout le monde pleure leur empereur. Cependant, les Champions font presser le pas vers la Muraille du clan du Crabe. Dans leur retraite, ils sont harcelés par des Oni jusqu'à parvenir aux frontières de l'empire et l'envoi des renforts.

Scène Cinq : la nouvelle règle du jeu

Situation

Les PJ, ainsi que Toturi sont morts lors du sacrifice de ce dernier pour détruire les forces de l'Outremonde. Ils vont se réveiller dans le Tengoku, le royaume céleste. Sur Rokugan nous sommes au cours du moi du chien de l'année 1170, où va se tenir le tournoi céleste qui va désigner le nouvel empereur, puisque Toturi est mort sans héritier.

Action

Les PJ se réveillent donc dans un magnifique jardin et entouré de cerisier en fleurs. Les bâtiments sont d'une splendeur exceptionnelle, tout respire la magnificence.

Les PJ sont entourés des 7 Fortunes Majeures et des Dragons Elementaires, le Dragon Céleste, le Dragon d'Obsidienne et le Dragon de Jade.

- Benten est la Fortune de l'Amour Romantique.
- Bishamon est la Fortune de la Force.
- Daikoku est la Fortune de la Richesse.
- Ebisu est la Fortune du Travail Honnête.
- Fukurokujin est la Fortune de la Sagesse.
- Hotei est la Fortune du Bonheur.
- Jurojin est la Fortune de la Longévité.

Au départ, le Dragon céleste leur explique que Yakamo, le Soleil et Hitomi, la Lune sont morts et que le Dragon de Jade et d'Obsidienne vont leur succéder. Sur Rokugan, la Voix du Soleil de Jade, Omen, et la Voix du Soleil d'Obsidienne, Shosuro Maru, apparaissent à la Cour Impériale pour annoncer qu'un tournoi va se tenir sur la Colline Seppun afin de décider qui sera le nouvel Empereur.

Le Tournoi Céleste

Le Tournoi Céleste se tient sur la Colline Seppun afin de décider qui sera le nouvel Empereur de Rokugan.

Le Commandement des Cieux

Peu après l'ascension du Dragon de Jade en tant que Soleil de Jade, et du Dragon d'Obsidienne en tant que Lune d'Obsidienne, la Voix du Soleil de Jade, Omen, et la Voix du Soleil d'Obsidienne, Shosuro Maru, apparaissent à la Cour Impériale pour annoncer qu'un tournoi va se tenir sur la Colline Seppun afin de décider qui sera le nouvel Empereur.

Le Plus Digne

Les Voix invitent tous les Clans Majeurs à envoyer leurs membres les plus méritants afin de les représenter. Le jour du Tournoi, beaucoup de Champions de Clan décident de se présenter eux-mêmes, accompagnés de nombreux grands daimyo, généraux et guerriers de renom.

Le Clan de l'Araignée

Avant que le Tournoi ne débute cependant, le Champion du Clan de la Licorne, Moto Chen, demande aux Voix d'accorder à un groupe de rônin, en vérité le Clan de l'Araignée, de participer, de par leur conduite vertueuse en tant que samouraï. Après une conversation privée entre Daigotsu Usharo et les Voix, il est déclaré que l'Araignée est autorisée à participer, car ils sont les champions mortels d'une entité divine, Fu Leng. Cependant les Voix accordent à l'Araignée le droit de conserver leur secret, tant qu'il ne chute pas en ce jour.

Participants connus :

Clan de l'Araignée

Daigotsu Keigo

Daigotsu Sahara

Daigotsu Usharo

Michio

Clan du Dragon

Mirumoto Kei

Kitsuki Iweko

Clan de la Grue

Daidoji Yaichiro

Doji Yasuyo
Clan de la Licorne
Moto Chen
Moto Jin-Sahn
Clan du Lion
Akodo Shigetoshi
Clan de la Mante
Yoritomo Daishiro
Clan du Scorpion
Bayushi Kosugi

Un Clan d'Honneur et de Vertu

Le jour suivant le Tournoi Céleste, les Voix regroupent tous les participants et annoncent que parmi tous les Clans, un s'est imposé parmi les autres : le Clan du Dragon. Il est décidé que l'un de ses représentants sera choisi comme nouvel Empereur. Le Champion du Clan du Dragon demande aux Voix de choisir eux-mêmes, étant les seuls capables de faire un tel choix.

La Divine Impératrice

Etant d'accord avec le Champion, les Voix demandent à rencontrer Kitsuki Iweko, daimyo de la famille Kitsuki. Lorsqu'ils lui demandent si elle s'estime digne de cette position, Iweko répond que non, ce à quoi les Voix répliquent : Personne ne l'est. Mais elle s'avère pourtant la plus digne pour. Recevant les Bénédiction du Soleil et de la Lune, l'ancien daimyo se voit auréolée d'une lumière divine, marquant ainsi le début d'une nouvelle dynastie.

Ce que peuvent faire les PJ

Soit vous pouvez expliquer la scène en narratif, soit chaque PJ peut prendre parti pour l'un des champions. S'ils ne connaissent pas le déroulement de l'histoire, vous pouvez maintenir un petit suspense en jouant le tournoi. Cependant à la fin, les PJ doivent assister au couronnement de la nouvelle Impératrice.

Ensuite, le Dragon Céleste propose à chaque PJ de devenir une Fortune (ils devront choisir leur concept). Toturi lui préfère rejoindre Maigo No Musha, le royaume des Héros Perdus, **ce qui conclut ce scénario.**

ANNEXES

Adeptes de Sang

Air 2, Terre 2, Feu 2, Eau 2

Reflexes 3, Agilité 3

Jet d'Attaque (Katana) 6g3, Dommage 4g2

ND pour être touché (Amure légère) : 20

Blessure par rang de blessure : 4

Sort Maho du sorcier :

<h3>Affaiblissement de l'Âme</h3> <p>ÉLÉMENT : Maho, Terre DURÉE : 5 minutes ZONE D'EFFET : 1 cible PORTÉE : 3 m</p> <p>La Constitution de la cible est réduite de 1 jusqu'à la fin du sort. Plusieurs applications de ce sort sont cumulables. Il n'est pas possible de diminuer la Constitution de la cible en dessous de 1.</p> <p>Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le mahotsukai peut désigner une cible supplémentaire.</p>	<h3>Hémorragie</h3> <p>ÉLÉMENT : Maho, Air DURÉE : permanente ZONE D'EFFET : 1 cible PORTÉE : 7,50 m</p> <p>La cible commence à saigner abondamment et subit 1 Blessure par tour jusqu'à ce qu'elle consacre une action à panser sa blessure.</p> <p>Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le mahotsukai peut désigner une cible supplémentaire.</p>
<h3>Mortelle Asphyxie</h3> <p>ÉLÉMENT : Maho, Eau DURÉE : 2 semaines ZONE D'EFFET : 1 cible PORTÉE : 3 m</p> <p>La cible est atteinte de pneumonie. Si elle reste au chaud dans un endroit confortable pendant les deux semaines qui suivent, elle n'a que 20 % de chances de mourir de la maladie, sinon le risque passe à 50 %. Si une personne dotée de la Compétence Médecine s'occupe de la victime, le bienfaiteur peut tenter un jet d'Intelligence/Médecine (ND 15) pour réduire les risques de mort de 10 %. Chaque Augmentation pratiquée par le guérisseur sur son jet de Médecine réduit les risques de 5 % supplémentaires. À l'inverse de la pneumonie naturelle, ce sort n'est pas contagieux, mais c'est bien là la seule différence.</p> <p>Augmentations Spéciales. Par trois Augmentations, le mahotsukai peut accroître les risques de mort de 10 %.</p>	<h3>Peur</h3> <p>ÉLÉMENT : Maho, Air DURÉE : un mois ZONE D'EFFET : 1 cible PORTÉE : 3 m</p> <p>La cible est complètement terrifiée par l'objet que choisit le mahotsukai. Ce qui provoque la phobie de la cible est considéré comme ayant Peur 4, uniquement applicable pour cette personne. Le mahotsukai ne peut choisir quelque chose de vital, comme l'air, mais des choses comme le riz, les chiens ou les maisons constituent des objets de phobie valables.</p>

CHAMAN GOBELIN

Air: 1 Terre: 3 Feu: 2 Eau: 2
Réflexes: 3

Jet d'attaque: 3g2 Jet de dommages: 2g2

ND pour être touché: 10 Blessures par Rang de Blessure: 7

Souillure de l'Outremonde: 3

Spécial : les gobelins pratiquent une forme de magie primitive semblable à la maho, mais ils usent également d'authentique maho. Reportez-vous aux règles de maho de la page 268. Habituellement, les chamans gobelins sont de Rang 1.

Prenez les deux sorts du sorcier Maho des Adeptes ci-dessus

GUERRIER GOBELIN

Air: 1 Terre: 3 Feu: 3 Eau: 2
Réflexes: 3

Jet d'attaque: 5g3 Jet de dommages: 5g2

ND pour être touché: 15 Blessures par Rang de Blessure: 8

Souillure de l'Outremonde : 4

GOBELIN			
Air: 1	Terre: 2	Feu: 2	Eau: 1
Réflexes: 3			
Jet d'attaque: 3g2 Jet de dommages: 2g2			
ND pour être touché: 10 Blessures par Rang de Blessure: 6			
Souillure de l'Outremonde : 2			

OGRE			
Air: 1	Terre: 4	Feu: 3	Eau: 2
Réflexes: 3		Constitution: 6	Force: 7
Jet d'attaque: 5g3 Jet de dommages: 8g3			
ND pour être touché: 20 Blessures par Rang de Blessure: 12			
Souillure de l'Outremonde : 6			
Spécial : Carapace 2, Peur 2.			

ONI TYPE			
Air: 1	Terre: 2	Feu: 2	Eau: 1
Réflexes: 3	Constitution: 4	Agilité: 4	Force: 5
Jet d'attaque: 5g3 Jet de dommages: 6g3			
ND pour être touché: 15 Blessures par Rang de Blessure: 6			
Souillure de l'Outremonde : 6			
Spécial : Carapace 3 (sauf cristal et jade), Peur 2. A entre 0 et 3 pouvoirs mineurs de l'Outremonde.			

Pouvoirs page 265.

IMPLICATION DES PERSONNAGES-JOUEURS

Le personnage Licorne est mis en avant au cours de son voyage au Sempet et la traque de Khéros, ainsi que dans le campement du Khan et lors du commandement des vierges de batailles.

Le personnage Lion est mis en exergue lors de la scène finale de bataille, où il devra surmonter son appréhension du combat de masse. S'il réussit 3 jets d'Art de la Guerre, supprimez son désavantage Peu Assuré.

Le personnage moine est impliqué par ses connaissances de l'Illumination et sa capacité à s'occuper de sa personne à charge.

Le personnage Ottomo est au centre de l'histoire lors des scènes de diplomatie dans le Sempet et dans sa volonté de protéger l'Empire et l'empereur.

Le personnage Ronin est important lors des scènes d'enquêtes et de magie.