

UNIVERS : EMPIRE DES CERISIERS

MINAMOTO E – AU-DELA DES SOURCES

AUTEURE : ZAYIN

TABLE DES MATIERES

Pitch (pour joueurs)	2
Résumé du scénario (SPOIL)	2
Contexte : La tribu des deux cascades	3
Pré-firés	5
Pnj importants	11
Haruto, moine scellé par trois sceaux	11
Nichika, Guerriere-Onmyoji du clan Taito	11
Akinobu, Moine au monastère de Masaomura	12
Iwajiro, Moine du sanctuaire des sources.....	12
Scénario.....	13
Franchir la cascade	13
La chasse sacrée	13
vers l'est.....	14
Cadre de jeu : Masaomura.....	15
Le port.....	15
Le marché aux poissons	16
Le relais	16
Les champs	16
La traversée	16
le sanctuaire des sources	17
Le reveil du lion	18
Possibilités de fins	20

PITCH (POUR JOUEURS)

A l'ouest de Ryushima, dans la région d'Ishi no Kuni, une tribu vit dans une grotte isolée par deux cascades. La Grande cascade sépare la grotte de l'Empire quant à la petite, elle coule à l'envers, et personne ne sait où elle mène. Taki Reio, l'esprit-roi des cascades, s'y réfugia et y fonda une petite communauté vivant recluse dans cette grotte, coincée entre ces deux cascades.

Vous faites partie de ces gens, pour qui, contradictoirement, la communication fait avancer chacun sur sa voie mais qui ne sont jamais sorti de leur grotte. Culturellement, ce peuple suit la Voie de l'Eau qui considère la moralité comme un courant dévalant le ruisseau de la vie. Une fois par an, Taki Reio, votre protecteur et kami tutélaire choisit certains d'entre vous pour mettre à l'épreuve votre force mentale, traverser la Grande Cascade et parcourir l'Empire. Chaque année c'est une mission différente mais le but reste le même : fouler les terres de l'Empire des cerisiers, apprendre puis revenir enseigner à tous les autres membres de la tribu.

Cette année, la mission est particulière. Il s'agit de se rendre au Sanctuaire des Sources, pour retrouver la trace du moine Haruto, ancien membre de la tribu qui passa la Grande Cascade dans un sens, mais ne la repassa jamais dans l'autre.

Oui, vous avez été choisi. Taki Reio vous fait confiance. Taki Reio vous estime digne. Taki Reio sait que c'est l'épreuve par laquelle vous devez passer pour poursuivre votre voie. Retrouvez Haruto, ou ne vous ne repasserez peut-être pas la Grande Cascade...

RÉSUMÉ DU SCÉNARIO (SPOIL)

Le scénario se déroule dans la province d'Ishi no Kuni (p56 du supplément des Chroniques sakurajin). On se trouve au sud-est de la province. Ce qui suit n'est pas canon, c'est une proposition de jeu. Voici un résumé du scénario ainsi que la cartographie des différentes étapes de celui-ci avec l'emplacement des PNJ importants.

Cinq membres de la tribu ont été choisis par Taki Reio, le kami des cascades, pour deux missions :

- Sortir parcourir l'Empire pour en apprendre le plus possible et ramener des savoirs et techniques utiles à la tribu des deux cascades
- En apprendre plus sur la disparition du moine Haruto, un moine envoyé en mission comme eux il y a une trentaine d'années qui n'est jamais revenu dans la tribu, ce qui est à la fois une honte et un déshonneur puisque la culture de cette tribu est le partage d'informations et l'entraide.

D'un point de vue plus global, ce scénario est orienté pour faire découvrir le pan religieux de l'Empire des cerisiers en présentant aux joueurs comme à leur personnage, des pratiques shinto, zen et bouddhiste qu'ils ne connaissent pas forcément. Il se sépare en 5 scènes, et est jouable en 4-5h pour un groupe de 4 joueurs.



La conclusion du scénario se veut montrer que l'union fait la force et que les religions peuvent être intriquées et se renforcer les unes les autres. Il permet aux joueurs d'explorer les différents cultes dans l'Empire des cerisiers : Shinto, bouddhistes, zen. Il est important pour le bon déroulé du scénario que vous puissiez permettre à vos joueurs d'apprendre des techniques auprès des PNJ qu'ils rencontreront. La clef du combat final est scellée par l'utilisation d'une technique de rituel (métal) et une de rituel (bouddhisme). L'apprentissage doit être la mission numéro 1 du groupe. Cependant, s'ils ne résolvent pas l'énigme (consciemment ou inconsciemment) qui mène au combat final, ils pourront quand même le tenter mais en subissant des contreparties (morts massives de PNJ et combat entamé déjà blessé).

Pour agrémenter la table, je propose de disposer dessus un bol tibétain (ou gong ou tambour), une écuelle remplie d'eau (ou un bol, ou une petite assiette), un bonzaï, un mini jardin zen, une déco noire et blanche...

CONTEXTE : LA TRIBU DES DEUX CASCADES



Dans la région de Ishi No Kuni, à l'ouest de Ryushima, l'emplacement de la tribu des deux cascades a été perdue. Perdue ... ou plutôt dissimulée par les pouvoirs de Taki Reio, l'esprit-roi des cascades. Il scella par deux cascades inversées les entrées d'une immense grotte. Bien vite, cette grotte se trouva peuplée de jeunes oni. On suppose que cette grotte appartient à un plan entre l'Empire et le Yomi. Taki Reio, intrigué par ces apparitions les observa grandir et jugea leur puissance adulte trop dangereuse pour la sérénité de son refuge. Ainsi, il fit une apparition pour les inciter à traverser la cascade inversée, leur promettant de décupler leur force. Mais Taki Reio n'était pas n'importe quel esprit : à peine eurent-ils mis les pieds sous sa cascade, ils se métamorphosèrent en adulte

... mais en adultes humains ou yokai. Leur esprit enfantin disparu, ils formèrent une étrange tribu troglodyte, coincés entre deux cascades et peuplés d'enfants oni qui continuèrent à affluer et d'adultes bien moins dangereux une fois ceux-ci transformés. Comme cette immense grotte ne leur permettait que très peu de développer leurs champs et leurs spécialisations, ils construisent leur culture

sur les échanges et la communication. Ainsi, chacun d'entre eux avança bien plus vite que n'importe quel sakurajin sur la voie de sa vie.

De nos jours, un festival annuel est dédié au remerciement de Taki Reio et à cette occasion, il apparait pour choisir un groupe d'élite à qui il permet de franchir la Grande Cascade menant dans l'Empire. Il leur donne chaque fois un objectif pour atteindre l'illumination et rentrer dans la tribu forts de nouveaux savoirs à partager aux autres. Pour cela, il leur remet le kamon de la tribu.



La majorité des envoyés sont revenus mais ce n'est pas toujours le cas. Certains se plaisent dans l'Empire et restent. D'autres oublient tout simplement l'emplacement de la Grande Cascade dans la montagne qui est dissimulée à ceux qui ne possèdent pas le kamon des deux cascades. D'autres encore perdent à jamais le kamon de leur tribu et par la même occasion leur ticket de retour.

Secret de la grotte : Taki Reio l'ignore mais c'est un rituel mené dans le Yomi qui a pour but d'envoyer des oni dans cette grotte qui est entre les deux plans, donc plus facile d'accès à aux forces du Yomi pour qu'ils grandissent et puisse passer la barrière qui les sépare de l'Empire. Le rituel ne permet que d'y envoyer des jeunes oni, et ils ne peuvent pas rester en contact avec le Yomi une fois qu'ils ont passé la cascade inversée. Evidemment, les forces du Yomi n'avaient pas prévu que Taki Reio s'installe dans cette grotte et développe sa tribu. Ils n'en sont même pas au courant, et comme certains oni parviennent de temps en temps à arriver dans l'Empire par ce biais (ils sont choisis par Taki Reio), ils continuent ce rituel qui leur coûte bien évidemment quelques meurtres et malédictions.



PRE-TIRES



Shizuka

Shizuka est une jeune joueuse de biwa qui anime les soirées de la tribu des deux cascades. On dit que lorsqu'elle joue, la lune se met à luire plus fort. En effet, Shizuka possède le don de transformer les notes en pouvoir qui influe sur l'esprit des gens qui l'écoute. Comme les différentes phases de la lune, Shizuka peut changer le sentiment principal dans lequel se trouve une ou plusieurs personnes. Tout le monde aime l'écouter car bien souvent elle choisit des morceaux qui rendent les gens heureux et joyeux. Elle peut parfois paraître un peu folle et désinvolte, mais c'est qu'elle suit la voie du courant submergeant : elle laisse la vie couler et s'y adapte ensuite.



L'EMPIRE DES CERISIERS

NOM : **Shizuka**

CONCEPT : **Musicienne de la tribu**

ORIGINES : **Tribu des deux cascades**

CHAMPS

CHAMP : **Musicienne** (4)

SPECIALISATIONS :

- Biwa +4
- Composition de musique +4

CHAMP : **Danseuse** (2)

SPECIALISATIONS :

- Danse dans l'eau/avec de l'eau +2

AVANTAGES

NOM : **Oreille de chat** VALEUR : +3

EFFETS :

Shizuka a une très bonne ouïe, elle peut entendre clairement à plus de dix mètres.

DÉSAVANTAGES

NOM : **Objet sentimental** VALEUR : -3

EFFETS :

Shizuka tient à son biwa bien plus qu'à elle-même, ce malus s'applique à tous ses jets si elle le perd.

TECHNIQUES ET ENSEIGNEMENTS

Technique du courant submergeant :

Le joueur tire au sort 5 papiers. Il doit inventer une technique pour régie à la situation qu'il souhaite avec au moins 3 des cinq mots tirés au hasard. S'il utilise les 5, c'est un succès critique. Cette technique est utilisable 3 fois par scène.

Accompagnement de la nouvelle lune

Technique : AUCUN DÉ :

PROBABILITÉ ET EFFETS :

peut rendre jusqu'à 3 cibles joyeuses

ASPECTS

Courant submergeant

Apprentissage de technique : tirage au sort de 3 mots ; le joueur invente un nom, un effet, un visuel avec ces 3 mots

ARMES & ARMURES

ARMURE : Habits simples	ENCASSEMENT : 0	BLESSURES	ESTAT DE SANTÉ	MALUS
MALUS :		0000	CONFUSIONS	
ARMES : Couteau	DÉGATS : +1	0000	MEMBRESSESURES	-1
AUTRES BONNS/MALUS :		0000	BLESSURES LEGERES	-3
ARMES :	DÉGATS :	0000	BLESSURES MORTIFERES	-5
AUTRES BONNS/MALUS :		0000	BLESSURES GRAVES	-7
		0000	AUX PORTES DE LA MORT	+3/-9
		0000	HEALTH/TE/RECONSEILL/ENTRE AUTOMATIQUE	



Piko

Parmi les plus anciens de la tribu des deux cascades, Piko a encore toute sa tête et considère tous les membres de la tribu comme ses petits-enfants. D'après la légende – qu'elle aime raconter elle-même – si du riz pour dans cette grotte, et plein d'autres plantes d'ailleurs, c'est grâce à elle.

En effet, elle est capable de faire pousser des graines n'importe où, et elle est en charge des réserves du village.

C'est une très bonne cuisinière qui sait apaiser n'importe quelles tensions par un bon plat de ramen.

D'un tempérament calme, Piko peut quand même souvent se révéler colérique et houspiller les autres. Elle suit la voie du courant ascendant car elle a trouvé sa raison d'être : veiller sur la tribu.

On pourrait croire que son grand âge l'inquiète pour la mission à venir, mais c'est de laisser sa tribu derrière elle qui la préoccupe. Elle espère bien que cette mission sera rapide et qu'elle pourra vite rentrer à la grotte.

Elle n'hésitera pas à presser le pas des autres si le besoin se fait sentir.



**L'EMPIRE
DES CERISIERS**

NOM : **Piko**

CONCEPT : **Responsable des réserves et des plantations de la tribu**

ORIGINES : **Tribu des deux cascades**

CHAMPS

CHAMP : **Agricultrice** (4)

SPECIALISATIONS :

- Cuisine (plats à base de céréales) +4
- Connaissance (travail de la terre) +4

CHAMP : **Conteuse** (2)

SPECIALISATIONS :

- Connaissance (légendes) +2

AVANTAGES

NOM : **Robuste** VALEUR : +2

EFFETS :

Piko est très âgée, mais elle a résisté à bien des maladies et au passage du temps. Elle a un bonus à chaque chose qui attente à sa longévité.

DÉSAVANTAGES

NOM : **Mobilité réduite** VALEUR : -2

EFFETS :

Piko n'est plus toute jeune. Elle subira ce malus à chaque test physique

TECHNIQUES ET ENSEIGNEMENTS

Multiplication des réserves

TECHNIQUE : **Multiplication des réserves**

PASSAGE : ACROÛTE INT :

DÉTENTION ET EFFETS :

A partir d'une ressource, permet de former un stock 4 fois plus important qui se conservera minimum une semaine

Mange mon petit !

TECHNIQUE : **Mange mon petit !**

PASSAGE : ACROÛTE INT :

DÉTENTION ET EFFETS :

En forçant une cible à manger jusqu'à être complètement rassasiée, la soigne de 10 blessures

Esprit des champs

TECHNIQUE : **Esprit des champs**

PASSAGE : ACROÛTE INT :

DÉTENTION ET EFFETS :

invoque l'esprit des champs sous la forme d'un épouvantail. Il peut protéger Piko, ou bénir un champ

VOIE : De l'eau (6)

INT DE VÉTÉTÉ : VOIE + CHAMP LE PLUS HAUT

ARMES & ARMURES

ARMURE : **Habits simples** ENCASSANT : 0

MALUS :

ARMES : **bâton** DÉGATS : +2

AUTRES BONUS/MALUS :

ARMES :

AUTRES BONUS/MALUS :

BLESSURES ÉTAT DE SANTÉ MALUS

0000	CONFUSIONS	
0000	BLESSURES SÈVES	-1
0000	BLESSURES LÉGÈRES	-3
0000	BLESSURES MODÈRES	-5
0000	BLESSURES GRAVES	-7
0000	AUX PORTES DE LA MORT	+3/-9
0000	INCAPACITÉ/INCONSCIENT	ENTRE AUTOMATIQUE

ASPECTS

Courant ascendant

Apprentissage de technique : -3 points dans une ou plusieurs techniques pour en fusionner une autre avec un nouvel effet



Osami

Osami est une des meilleures chasseuses de la tribu des deux cascades. Elle abat les oiseaux et les chauves-souris d'une seule flèche.

D'un naturel protecteur, elle ira au-devant du danger pour en protéger les autres. Elle fait une très bonne éclaireuse car elle a la vision de l'aigle.

Elle est très superstitieuse et porte constamment des talismans protecteurs sur elle. Elle n'hésitera pas à s'arrêter réciter une ou deux prières avant toute grande décision à prendre.

Elle suit la voie du courant descendant, c'est-à-dire qu'elle aime apprendre des autres et partager ses connaissances.



L'EMPIRE DES CERISIERS

NOM : Osami **ORIGINES :** Tribu des deux cascades

CONCEPT : Chasseuse de la tribu des deux cascades

CHAMPS

CHAMP : Chasseuse 4

SPECIALISATIONS :

- Maniement de l'arc +4
- Connaissance (oiseaux) +4

CHAMP : Vagabonde 2

SPECIALISATIONS :

- Orientation +2

VOIE : De l'eau 3

Si tu vis avec... VOIE + CHAMP LA PLUS HAUT

ASPECTS

Courant descendant :

Apprentissage de technique : -3 points dans une ou plusieurs techniques pour en fusionner une autre avec un nouvel effet

AVANTAGES

NOM : Vision de l'aigle VALEUR : +3

EFFETS :

Osami peut repérer une cible à vue avec grande précision sur plusieurs dizaines de mètres

DÉSAVANTAGES

NOM : Superstitieuse VALEUR : -3

EFFETS :

Osami croit beaucoup aux esprits et aux mauvais esprits. Elle est perdue sans ses talisman de protection et elle voit des signes dans le moindre vacillement de flamme.

TECHNIQUES ET ENSEIGNEMENTS

Tir de la libellule

TECHNIQUE : ACTIVE INT :

DESCRIPTION ET EFFETS :

La flèche que tu tire peut poursuivre la cible pendant 5 tours maximum. Elle inflige 4 blessures si elle touche.

Appel de l'aigle bleu

TECHNIQUE : ACTIVE INT :

DESCRIPTION ET EFFETS :

Invocation d'un esprit aigle bleu qui obéit à Osami. Elle peut voir à travers ses yeux et communiquer à distance.

Marque de la plume bleue

TECHNIQUE : ACTIVE INT :

DESCRIPTION ET EFFETS :

En posant une plume bleue sur la cible, Osami peut à tout moment savoir où se trouve la cible.

ARMES & ARMURES

Armure : Armure moyenne	ENCASSEMENT : 3
Armes : Arc long	DÉGATS : +4
Autres bonus/MALUS :	
Armes : Couteau	DÉGATS : +1
Autres bonus/MALUS :	

BLESSURES	ETAT DE SANTÉ	MALUS
00000	CONFUSIONS	-1
00000	MALADIES/SURUS	-3
00000	BLESSURES LÉGERES	-5
00000	BLESSURES MOYENNES	-7
00000	AUX POURS DE LA MORT	+3/-9
00000	INCAPACITÉ/INCONSCIENT	ENTRE AUTRES



Itsuki

Itsuki est un jeune homme marqué par un abus de curiosité. Ses bras portent des marques noires car il a déjà tenté de traverser la cascade noire qui coule à l'envers. Cela ne lui a procuré que des brûlures ... et un étrange pouvoir obscur qu'il peut manipuler avec ses mains noires. Même ses cheveux, autrefois tous bleu se sont en partie teintés de noir.

Itsuki est naturellement très aventureux, quitte à se mettre en danger lui-même.

Le pouvoir qu'il a acquis lui permet d'invoquer des âmes et des esprits, ainsi que de noircir n'importe quelle surface. Itsuki n'a pas encore réussi à blesser ou même à soigner avec, et il espère que parcourir le monde pourra lui permettre d'apprendre à plus facilement le maîtriser.

Il suit la voie du courant submergeant : il teste des choses, puis il s'adapte après.



L'EMPIRE DES CERISIERS

NOM : **Itsuki**

CONCEPT : **Combattant de la tribu des deux cascades**

ORIGINES : **Tribu des deux cascades**

CHAMPS

CHAMP : **Manipulateur d'ombres** (3)

SPECIALISATIONS :
 Invocation (âmes) +3
 Connaissances (souillure) +3

CHAMP : **Combattant** (3)

SPECIALISATIONS :
 Mains nues +2
 Détection des points faible +2

AVANTAGES

NOM : **Toucher mortuaire d'un demi-frère** VALEUR : +3

EFFETS :
 Itsuki peut en apprendre beaucoup rien qu'en touchant un corps mort, des traces de souillure ou un esprit d'un revenant.

DÉSAVANTAGES

NOM : **Souillé** VALEUR : -3

EFFETS :
 Itsuki porte la marque de la souillure, qu'il a gagnée en trempant ses mains dans la cascade noire. Il en tire un grand pouvoir, et en même temps quelque chose qui le ronge.

TECHNIQUES ET ENSEIGNEMENTS

Technique : **Technique du courant submergeant :**
 Le joueur tire au sort 5 papiers. Il doit inventer une technique pour réagir à la situation qu'il souhaite avec au moins 3 des cinq mots tirés au hasard. S'il utilise les 5, c'est un succès critique. Cette technique est utilisable 3 fois par scène.

VOIE : De l'eau (3)

DE LA VIEILLE VOIE : VOIE + CHERCHER LE PLUS ÉLÉ

ASPECTS

Courant submergeant
 Apprentissage de technique : tirage au sort de 3 mots ; le joueur invente un nom, un effet, un visuel avec ces 3 mots

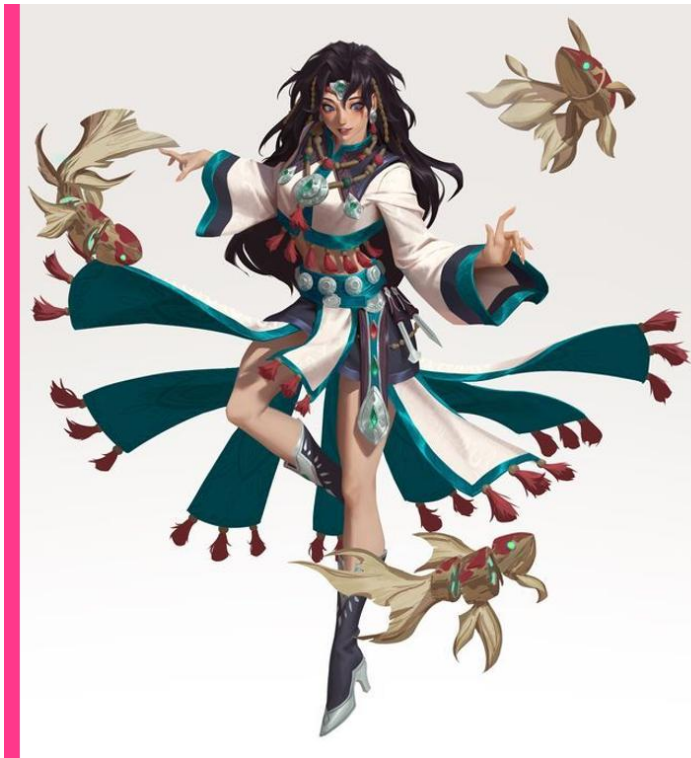
ARMES & ARMURES

ARMURE : **Habits simples** ENCASSANT : 0

ARMES : **Mains nues** DÉGATS : +1

AUTRES BONUS/MALUS :
 ARMES :
 AUTRES BONUS/MALUS :

BLESSURES	ÉTAT DE SANTÉ	MALUS
0000	CONFUSIONS	-1
0000	MEMBRURES	-3
0000	BLESSURES LÉGÈRES	-5
0000	BLESSURES MODÉRÉES	-7
0000	BLESSURES GRAVES	-9
0000	AUX PORTES DE LA MORT	+3/-9
0000	INÉPACTE/INCONSCIENT	ÉPILE AUTOMATIQUE



Chihiro

Chihiro est une pratiquante d'une forme de chamanisme. Proche de ceux qui s'occupent des morts de la tribu, elle a développé un pouvoir qui peut réanimer les morts, ou en tout cas, qui peut lui permettre d'utiliser des corps morts comme marionnettes.

Ici dans la tribu, c'est un grand pouvoir qui n'est pas craint mais respecté car Chihiro ne réanime que des poissons qu'elle trouve dans la cascade. Nul doute qu'à l'extérieur de la grotte, ce pouvoir sera sûrement mal vu, mais Chihiro est sereine : elle suit la voie du courant descendant, c'est-à-dire que pour elle, l'union fait la force et elle a hâte de parcourir le monde pour améliorer ses techniques. C'est une jeune femme curieuse, nonchalante et débrouillarde.



L'EMPIRE DES CERISIERS

NOM : Chihiro

CONCEPT : Chamane (folle) de la tribu des deux cascades

ORIGINES : Tribu des deux cascades

CHAMPS

CHAMP : Sorcière 3

SPECIALISATIONS :

- Manipulation des morts +3
- Création de talisman +3
- Communication avec les esprits +1

CHAMP : Danseuse 3

SPECIALISATIONS :

- Danse rituelle +3

AVANTAGES

NOM : Bénédiction de Taki Reio VALEUR: +3

EFFETS :

En méditant près d'un ruisseau ou d'une cascade, Chihiro peut résorber ses blessures, même les plus graves.

DÉSAVANTAGES

NOM : Souillée VALEUR: -3

EFFETS :

En jouant avec des cadavres, Chihiro est souillée, c'est-à-dire qu'elle a en elle la marque de la mort. Aucun souci dans la tribu, mais mal vu dans l'Empire

TECHNIQUES ET ENSEIGNEMENTS

Marionnettes de chairs mortes

Chihiro anime jusqu'à 5 cadavres qui l'entourent. Elle peut les remplacer par des poissons si elle n'en a pas à disposition. Chacun des cadavres a un pouvoir parmi ces 5 :

- Fonce sur une cible et explose au contact (5 dégâts sur 3 cibles maximum)
- Mon sang est toxique et provoque 3 blessures / tours pendant 10 tours
- Peut suivre quelqu'un en devenant invisible, sauf de Chihiro
- Peut encaisser 3 blessures à la place d'une cible
- Peut faire autant de dégât qu'elle subit à une cible à vue

ASPECTS

Courant descendant :

Apprentissage de technique : -3 points dans une ou plusieurs techniques pour en fusionner une autre avec un nouvel effet

APPRENTISSAGE : Habits simples DÉGÂTS: 0

MALUS :

APPRENTISSAGE : Harpon DÉGÂTS: +3

MALUS :

APPRENTISSAGE : Couteaux de lancer DÉGÂTS: +1

MALUS :

BLESSURES	ÉTAT DE SANTÉ	MALUS
00000	CONFUSIONS	-1
00000	MEMBRÉSURES	-3
00000	BLESSURES LÉGÈRES	-5
00000	BLESSURES MOYENNES	-7
00000	BLESSURES GRAVES	+3/-9
00000	AUX PORTES DE LA MORT	ÉCHEC AUTOMATIQUE



Hokuto

Hokuto est un artiste qui peint des immenses fresques dans la grotte de la tribu des deux cascades. Passionné par la façon de représenter les choses qui l'entourent, il a l'habitude de tremper son pinceau dans d'étranges mixtures.

Il en vint à se servir de la cascade noire qui coule à l'envers. Etrangement, tout ce qu'il peignait avec cette « encre » noire prenait vie sous ses yeux.

C'est probablement la découverte de ce pouvoir qu'il se mit en tête de sublimer qui l'amena à être choisi pour cette mission par-delà la Grande Cascade.

Hokuto est persuadé qu'il a encore une grande œuvre à accomplir dans sa vie, et qu'il doit sortir de la grotte pour y parvenir. Il suit la voie du courant ascendant, la voie de ceux qui passe leur vie à trouver leur place dans le monde.

Hokuto est souvent dans la lune, à ressasser dans sa tête ses inspirations, mais c'est quelqu'un de fiable, à l'écoute des émotions des autres.



L'EMPIRE DES CERISIERS

NOM : Hokuto

CONCEPT : Peintre des fresques de la grotte des deux cascades

ORIGINES : Tribu des deux cascades

CHAMPS

CHAMP : Peintre 3

SPECIALISATIONS :

Représentation stylisée de la réalité +3

Noir et blanc +2

CHAMP : Sorcier 3

SPECIALISATIONS :

Animation de dessins souillés +3

Création de peintures aux pouvoirs multiples +2

AVANTAGES

NOM : Pinceau géant en crin d'Ours VALEUR: +3

EFFETS :

Hokuto possède un pinceau que Taki Reio lui a lui-même donné et qui lui permet de peindre des choses immenses.

DÉSAVANTAGES

NOM : Utilisation de souillure VALEUR: -3

EFFETS :

Hokuto utilise la souillure pour peindre puis animer ses peintures. Aucun problème dans la tribu, mais c'est mal vu dans l'Empire.

TECHNIQUES ET ENSEIGNEMENTS

Peinture souillée verte	Peinture souillée rouge	Peinture souillée bleu
TECHNIQUE: <input type="checkbox"/> PASSIF: <input type="checkbox"/> ACTIVE: <input type="checkbox"/> M: <input type="checkbox"/>	TECHNIQUE: <input type="checkbox"/> PASSIF: <input type="checkbox"/> ACTIVE: <input type="checkbox"/> M: <input type="checkbox"/>	TECHNIQUE: <input type="checkbox"/> PASSIF: <input type="checkbox"/> ACTIVE: <input type="checkbox"/> M: <input type="checkbox"/>
Ce que peint Hokuto reste animé pendant la journée et peut soigner 10 blessures. Utilisable une fois par lune	Ce que peint Hokuto reste animé pendant la journée et peut infliger 10 blessures. Utilisable une fois par lune	Ce que peint Hokuto reste animé pendant la journée et peut parler. Utilisable une fois par lune

VOIE : De l'eau 6

ET SA VÉLOCITÉ : VOIE + CHAMP LE PLUS ÉLEVÉ

ASPECTS

Courant ascendant

Apprentissage de technique : -3 points dans une ou plusieurs techniques pour en fusionner une autre avec un nouvel effet

ARMES & ARMURES

ARMURE: Habits simples	ENCASSEMENT: 0
MALUS:	
ARMES: Bâton-pinceau	DÉGATS: +2
AUTRES BONUS/MALUS:	
ARMES:	DÉGATS:
AUTRES BONUS/MALUS:	

BLESSURES

BLESSURES	ETAT DE SANTÉ	MALUS
0000	CONFUSIONS	
0000	MALDESSEANCES	-1
0000	BLESSURES LÉGÈRES	-3
0000	BLESSURES MÔDÉRÉES	-5
0000	BLESSURES GRAVES	-7
0000	AUX PORTES DE LA MORT	+3/-9
0000	INCAPACITÉ/INCONSCIENCE ENTELE AUTOMATIQUE	

PNJ IMPORTANTS

HARUTO, MOINE SCELLE PAR TROIS SCEAUX



<- Haruto jeune, tels que les plus vieux du clan des deux cascades peuvent l'avoir connu il y a trente ans.

Haruto à ce jour, prisonnier du rituel qu'il a lui-même créé pour sceller le démon-lion ->

Haruto est dans le coma, sa vie est liée à celle du Lion : s'il est libéré de sa prison, le lion est libéré du corps d'Haruto. S'il meurt alors que le lion est emprisonné dans son corps, le lion meurt. Son corps est couvert de veines de souillure qui s'étend jusqu'en dehors de la pagode.



NICHIKA, GUERRIERE-ONMYOJI DU CLAN TAITO

Onmyoji 5



Rituels (purification) 5
Rituel élémentaire (métal) 3

Bushi 3

Maniement de l'arc 3

Voie des 8 rois-dragons

Aspect de la Tortue Noire

Sa vie est dédiée à devenir une grande chasseuse d'oni, mais elle n'a pas encore fait ses preuves de guerrière. Elle est dans l'armée régulière des Taito. Elle pratique le shinto et est actuellement à la poursuite d'un cerf dans le cadre d'une chasse sacrée organisée par le clan Taito. Elle fera tout – y compris demander l'aide des joueurs – pour ramener la tête du cerf car telle est la tradition : celui ou celle qui ramène la tête du plus grand cerf de la forêt se voit monter en grade dans l'armée.

Technique : Gouttes de protection de l'âme

Nichika plonge ses mains dans l'eau et s'asperge de gouttes d'eau en fermant les yeux. La Tortue Noire lui apparaît et aussitôt Nichika est nimbée d'une aura blanche scintillante. A partir de cet instant et pour 5 tours, aucune souillure ne peut toucher Nichika sans être réduite en cendres instantanément. Nichika peut lancer cette technique sur une autre cible qu'elle. De plus, l'acuité de Nichika est augmentée : elle peut voir l'Entre-monde, les esprits, le kegare... pendant 3 tours.

AKINOBU, MOINE AU MONASTERE DE MASAOMURA



Moine 3

Patience 3

Sumotori 2

Combat (Mains nues) 2

Bakeneko 1

Equilibre 1

Voie des 4 directions intermédiaires 5

Aspect Méditation

Technique : Ouverture de l'esprit

Akinobu peut effectuer 3 min de temps de jeu de médiation pour prendre le temps d'assimiler une information ou une technique qu'il ne comprend ou ne connaît pas. A la suite de cette médiation, son regard se met à briller et il acquiert une technique ou un savoir qu'il peut utiliser une fois.

Akinobu est le moine en chef du petit monastère de Masaomura. C'est quelqu'un d'ouvert d'esprit, qui sait se défendre et aime bien prouver sur le tatami qu'il est le plus fort. En dehors, il est calme et raisonné. Le problème principal de sa vie est qu'il essaie de maintenir la vie au monastère comme il peut malgré le peu de moine qui le rejoigne – situé à l'extrême sud-est de la région, ce tout petit village n'est pas très attrayant pour d'éventuels nouveaux moine et le monastère est sur le déclin. Akinobu effectue beaucoup de tâche à la fois cérémonies, paperasse et entretien.

IWAJIRO, MOINE DU SANCTUAIRE DES SOURCES



Moine 6

Récitation (Sutra) 3

Philosophie (Zen) 6

Connaissance (kegare) 5

Voie des Kamis 5

Aspect Lumière 5

Technique de haut niveau : L'éclat de la face cachée de la lune

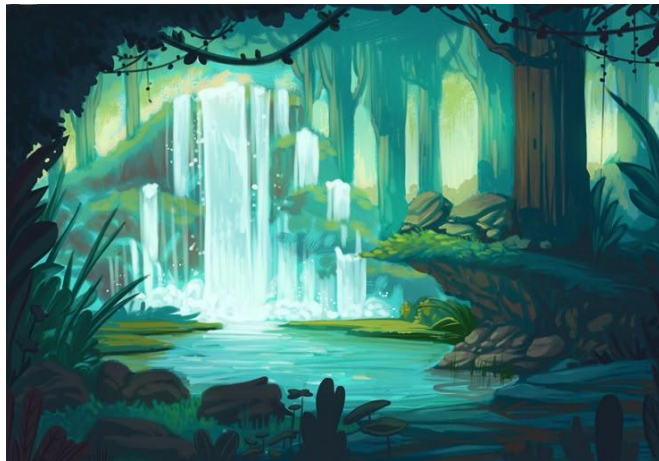
Iwajiro entre en méditation intense. Son corps s'élève à un mètre du sol. Il se met à émettre une lumière intense, argentée. Iwajiro concentre petit à petit cette lumière – pendant 5 tours de jeu – jusqu'à la diriger vers une cible. La cible ne peut esquiver ou éteindre la lumière, qui est une lumière sacrée. La cible voit s'inverser la part de yin et de yang en elle : si la créature vient du Yomi, la purifie à 90% et la transforme en un oni « libre », n'ayant que 10% de part d'oni en lui. Si la cible est un quelqu'un de très pur, ou un esprit, le transforme en oni, à 90% souillé. Une fois par lune

SCENARIO

FRANCHIR LA CASCADE

Tous les joueurs sont réunis devant la Grande Cascade. Ils s'apprêtent à quitter leur tribu pour la première fois. Au seuil de la cascade, après les avoir informés qu'ils ont pris de quoi monter un camp et des vivres pour trois jours, demandez-leur quel est leur objet fétiche qu'ils ont emporté avec eux. Durant toute la durée du scénario, avoir leur objet fétiche sur eux, en bon état, leur permettra d'avoir un bonus de +1 pour lancer leurs techniques.

Tous pourront ensuite décrire comment ils se sentent à quelques minutes du départ, et ils pourront choisir leurs derniers mots à la tribu.



Un enfant-oni viendra leur remettre à chacun un talisman de protection, souillé de l'eau de la cascade noire. Ils ne le savent pas, mais ce talisman les protège contre les forces du Yomi, qui les reconnaîtront comme alliés. Cependant, ce talisman peut être aisément détecté par des personnes sensibles à la purification. Tous les talismans sont les mêmes : un dessin peint à l'aquarelle dans l'eau noire qui représentent l'écume de la cascade.

LA CHASSE SACREE

Lorsque les derniers adieux sont prononcés, les personnages sortent de la Grande Cascade, trempés. Un paysage luxuriant s'offre à eux : de la cascade s'écoule un ruisseau translucide qui serpente dans une vaste forêt de sapins. Ces arbres s'étendent à perte de vue. On entend les nombreux bruissements d'oiseaux qui piaillent dans les arbres. Soudain, un grand cerf blanc, majestueux, saute à moins d'un mètre des personnages. D'un bond, il franchit le ruisseau et disparaît derrière les hautes fougères. Ceux qui sont vifs auront pu apercevoir qu'il a l'air apeuré.

Les personnages n'ont jamais croisé de tel animal. Ne leur laissez que quelques minutes pour décider de ce qu'ils veulent faire (suivre le cerf / suivre le cours d'eau / débattre entre eux de la chose à faire). Une fois décidés, un bruit se fait sentir dans les fourrés non loin d'eux : un bruissement de quelque chose, non, plusieurs choses qui s'approchent d'eux. Tout à coup, une tête se lève hors des fourrés : c'est Nichika qui tient en joue les joueurs de son arc. Elle est suivie de deux autres guerriers portant le mon du clan Taito - la feuille d'érable. Après avoir rapidement



demandé leur nom et leur raison d'être là aux joueurs, elle remarquera que certains d'entre eux sont souillés et déclenchera sa technique de purification. Assez pressée cependant, elle ne fera pas grand cas des personnes souillées (elle s'est purifiée donc elle s'est rassurée). Elle essaiera de faire comprendre à ceux qui ne le sont pas que c'est un danger. Elle pourra même leur apprendre sa technique s'ils se montrent aimables (choix important pour la suite). Cependant, si la situation s'éternise ou si elle sent que les personnages ne lui sont d'aucune aide dans la poursuite du cerf, elle les laissera se débrouiller.

Ce qu'ils peuvent obtenir d'elle :

- Apprendre une technique de purification de la voie de la Tortue Sacrée (celui qui l'apprend pourra développer sa vision du sacré et être plus sensible aux rituels qui se font autour de lui)
- Apprendre la direction vers le sanctuaire des sources (descendre vers le sud de la forêt jusqu'au sentier puis suivre le sentier vers l'est jusqu'à Masaomura)
- Des renseignements sur la pratique de la chasse rituelle : chaque année organisée par le clan Taito, la chasse rituelle a pour but de rendre hommages aux kamis en leur montrant la vaillance des guerriers. C'est aussi l'occasion pour tous les guerriers du clan de monter en grade : celui qui parvient à ramener la tête du cerf sacré est automatiquement promu, quelque soit son rang, au rang supérieur. C'est ce qui amène Nichika ici.

Ce qu'elle peut obtenir d'eux :

- La direction vers laquelle le cerf est parti
- Des informations sur la tribu des deux cascades (qui ne l'intéressent guère)
- Des techniques de combat à l'arc qui pourront l'aider à abattre le cerf
- Leur aide pour traquer et abattre le cerf

VERS L'EST

Si les joueurs ont appris la direction pour aller jusqu'à Masaomura, ils tombent sans problèmes sur la route et n'ont qu'à la suivre, cela leur prend une journée de marche. Vous pouvez en profiter pour resserrer les liens entre tous les personnages.

Si les joueurs n'ont pas appris la direction pour aller jusqu'à Masaomura, il leur faudra chercher dans la forêt jusqu'à tomber sur le sentier qui mène à la route. Ils peuvent tomber sur des esprits des bois amicaux ou inamicaux, à vous de voir, mais dans tous les cas, c'est une découverte totale pour eux, ils ne les connaissent pas.



CADRE DE JEU : MASAOMURA



Le village bleu profond, nommé ainsi parce que ses murs étaient autrefois recouverts de motifs bleus désormais invisibilisés par le vent, le sable et le sel venant de la mer.

Le pont en son centre relie le port aux quais. Le village est peu peuplé, pas plus de deux cents habitants. Il se divise en quatre lieux principaux.

LE PORT

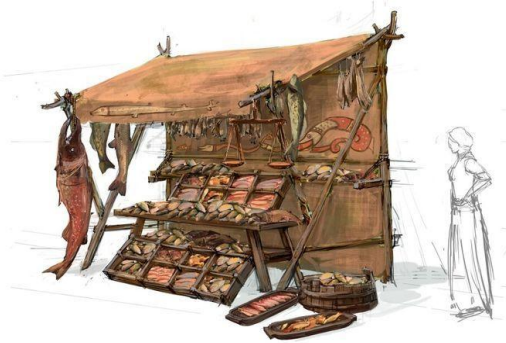
Il n'abrite pas plus d'une dizaine de bateaux, essentiellement des bateaux de pêche surmontés de filets. Ils ont la coque plutôt plate pour pouvoir être stables, même chargés de poissons. Un bateau légèrement plus grand que les autres, possédant un mât, a la coque plus concave, lui permettant d'aller voguer en haute mer. Depuis la jetée, on aperçoit vers l'est une île. Par temps clair, on y distingue même le rouge d'un imposant torii. Le port est en activité une heure avant le lever du soleil, au départ des bateaux de pêche et une heure avant midi à leur retour. Hors de ces horaires, on y trouve des cormorans, et deux jonques qui sont restés à quai depuis si longtemps qu'ils ont les traces des marées sur leurs coques.

Quelques heures seulement après leur arrivée, les joueurs assistent à une scène étrange : une procession menée par un moine chat vêtu de jaune et d'orange porte un corps et se dirige vers une embarcation dans le port. Il se nomme Akinobu (cf PNJ Important) et il est en train d'effectuer un dernier rituel pour le corps d'un vieux marin décédé la veille. Le but du rituel est d'accompagner son âme dans sa réincarnation. Le corps sera disposé dans la barque puis envoyé vers le large. Les joueurs pourront aller le voir après la cérémonie pour en savoir plus : la barque possède un trou qui remplira d'eau l'embarcation petit à petit jusqu'à ce qu'elle coule, emportant le corps pour le confier aux esprits de l'eau. Selon Akinobu, si son karma est mauvais le vieil homme se réincarnera en poisson alors que s'il est bon, il se réincarnera en cormoran. Si les joueurs se montrent intéressés, Akinobu pourra leur enseigner une technique propre au bouddhisme : la technique d'introspection du karma. [Akinobu a acquit la connaissance de cette technique de manière unique grâce à sa propre technique. Il ne peut l'enseigner ou l'apprendre qu'une fois. Il peut avoir eu l'intuition qu'il devait apprendre cette technique à celui qui fait le plus preuve de sagesse dans le groupe].

Technique d'introspection du karma : Après une méditation de 5min / niveau de voie de la cible, les mains du lanceur se couvrent de zébrures orange, jaune et noire. Elles deviennent intangibles jusqu'au poignet. Lorsque le lanceur touche la cible, il peut immédiatement percevoir si son karma actuel est positif ou négatif en ayant une vision de quelle forme prendra sa réincarnation. Sur un objet, cela permet de voir la souillure sans entrer en contact avec elle.

LE MARCHÉ AUX POISSONS

Toute l'après-midi, une marchande vend la pêche du jour. Il y a peu d'animation car le village n'est pas très grand et on ne s'y bouscule pas. Vous pourrez y trouver à vendre :



Rappel :

1 ryu (or) = 40 gin (argent) = 4000 mon (cuivre)

40 gin = 4 koku = 4 mois de riz pour une personne

- Des maquereaux (50 mon les 10)
- Des sardines (80 mon les 10)
- Des anchois (70 mon les 10)
- Du thon (100 mon l'un)
- Du tara (=cabillaud) (200 mon l'un)
- Du gindo (= flétan) (150 mon les 10)
- La spécialité du village : la tourte aux poissons (5 gin la part)

S'ils vont au marché en cherchant des informations, on pourra leur indiquer le relais s'ils veulent dormir, manger, ou trouver un bateau, car les pêcheurs y sont tous en train de se reposer après la pêche.

Shio : **Marchande 4**

Négociation 4 , Connaissances (poissons) 3

LE RELAIS

Le relais est une auberge qui semble sur le point de s'écrouler, pourtant, elle est toujours bondée. C'est le principal lieu de rassemblement et de l'animation du village. Les joueurs pourront y acheter du saké, de la bière, la tourte de poisson au seigle (la spécialité du village).

Ils y trouveront aussi des marins qui pourront les embarquer le lendemain pour traverser le détroit qui les sépare du sanctuaire des sources moyennant quelques pièces. Il est probable que vos joueurs n'aient pas de pièces sur eux, car ils ne connaissent pas le commerce : dans leur tribu, tout est affaire de troc. Ils pourront donc proposer leur aide en échange : aide au service, à la cuisine, à enjoliver la devanture pour attirer + de clients, ...

LES CHAMPS

Le village est entouré de vastes champs de seigle, qui pousse mieux que le riz dans cette région. Tous les habitants de Masaomura qui ne travaillent pas de près ou de loin pour la pêche sont des paysans qui travaillent aux champs et au moulin du village pour réduire le seigle en farine. La survie de ce village pauvre et délaissé de l'économie de Chikage-shima la capitale de la province.

LA TRAVERSEE

D'une manière ou d'une autre, les personnages doivent trouver un moyen de convaincre un marin de les embarquer sur son bateau. Ils devront faire à minima un jet contre le mal de mer où ils auront tous un malus de 2 (ils ne connaissent pas la mer et ne sont jamais monté sur un bateau). Ils pourront prendre le temps de s'émerveiller de ce qu'est cette étendue d'eau qui bouge au gré de la houle. Ils pourront également voir passer des bancs de poissons sous la coque, ainsi que d'autres formes indiscernables, plus sombre. La mer doit être pour eux totalement inconnue. Vous pouvez faire durer le trajet autant qu'il vous semble nécessaire.

Après avoir accosté sur le petit ponton de l'île Chinmoku-no-raion-shima, les personnages se retrouvent au pied d'un torii de plus de quatre fois leur taille. Il y pend des cordes ornées de parchemins sacrés et il s'en dégage une aura blanche. Pour ceux qui sont sensibles à l'Entre-monde, nul doute que ce torii marque l'entrée vers un espace suspendu entre l'Empire et l'Entre-monde. D'ailleurs, ceux qui passeraient en le contournant s'apercevraient de la disparition de ceux qui passeraient en dessous.

Comme de nombreux torii, une barrière d'un mètre de long sur une soixantaine de centimètres (en bois de prunier) est disposée au centre, juste sous le torii, imposant de traverser en se serrant sur l'un ou l'autre côté du sentier – et oui, l'espace central du chemin est réservé aux esprits, si les joueurs enjambent la barrière ou passent au centre du chemin, considérez que les esprits locaux s'en offusquent et viendront les embêter.

Si un personnage marqué de souillure passe sous le torii, il est brûlé d'autant que son malus de souillure, jusqu'à cinq au maximum : un rituel a été posé il y a des décennies pour stopper le passage de créatures souillées, mais ce rituel posé par un seul moine (Haruto) pour empêcher des créatures de sortir souillées, n'est plus aussi efficace. D'où une légère brûlure au lieu d'un accès purement refusé.

LE SANCTUAIRE DES SOURCES



Une fois le torii traversé, les personnages peuvent s'engager sur un petit chemin de pierre s'enfonçant dans une forêt de grands sapins et de hautes fougères. Peu à peu, le Sanctuaire des sources, bâti de prunier blanc et d'ébène noir, apparaît aux yeux de tous. Le silence y règne, agrémenté des chants d'oiseaux et des bruissements de feuilles.

Le sanctuaire peut paraître vide au premier abord, mais dans le jardin zen au nord-est, Cinq moines, immobiles, yeux clos, sont en méditation intense chacun assis en tailleur, leur main gauche soutenant leur main droite contre leur ventre. Tous ont le crâne rasé, sont vêtus de toges d'un camaïeu gris-blanc, portent un collier de sphères blanches et noires. Parmi eux se trouve Iwajiro, le responsable du sanctuaire (cf Pnj importants).

Le temple est organisé selon le ba gua : huit bâtiments disposés aux directions cardinales. Expliquant l'appellation du lieu, devant chacun de ses pagodes se trouve des fontaines distribuant l'eau dans un ruisseau qui chemine dans tout le sanctuaire. Il y a, dans l'ordre du ba gua :

- Un kondo (un bâtiment principal, le plus grand, ouvert à tous, gardé par deux statues de lion). On peut y déposer des offrandes.
- Un to (une pagode). On peut s'y recueillir et y déposer des offrandes.
- Un shoro (un beffroi). Il porte l'emblème du yin et du yang.
- Un jikido (un réfectoire). On peut y manger, mais ce n'est pas l'heure lorsque les joueurs y arrivent. Le mobilier est accessoire : des tables, des coussins et un âtre pour faire un feu. Il y a une grande marmite disposée dedans, vide.
- Un sobo (un quartier d'habitation des moines). Ce bâtiment est un peu à l'écart mais est un peu plus grand que le réfectoire. Il y a dix logements, cinq sont occupés.
- Un jardin zen, les moines sont en train d'y méditer. On y trouve notamment de très vieux érables.



- Un kyoza (une bibliothèque)
- Un vieux kodo reculé vers la forêt (une ancienne salle de lecture). Les moines n'y vont plus car le bâtiment a été scellé (par Haruto) avec trois rituels différents. Ils ont réussi à défaire le premier, mais restent les deux autres. Ils ne savent pas ce qui se trouve dedans alors personne ne s'en préoccupe plus depuis longtemps. S'ils regardent de plus près, le bâtiment est parcouru de veinules de kegare.

LE REVEIL DU LION

Le vieux kodo est scellé par trois rituels qui ont tous été effectués par Haruto. Tous sont visibles par ceux qui peuvent voir l'Entre-monde. Le premier est un rituel zen qui a marqué la porte du kodo d'un symbole du yin et du yang massif. Ceux qui voient l'Entre-monde pourront s'apercevoir que le sceau a été défait. S'il est interrogé à ce sujet, Iwajiro répondra que de nombreuses tentatives ont été tentées pour empêcher la souillure de se déverser en dehors du kodo, dont le fait de briser ce sceau. Cela n'a pas fonctionné, et au contraire a transformé les murs du kodo en parois chargées de kegare. Depuis, plus personne ne veut s'en approcher. Haruto a été connu pour avoir percé le secret des trois spiritualités et cela dépasse les compétences des moines du sanctuaire.

Le sceau encore intact qui se trouve derrière le symbole du yin et du yang, visible que par ceux qui voient dans l'Entre-monde, se trouve un verrou de métal, visiblement résultat d'un rituel dédié au Tigre Blanc. Il ne peut être défait qu'avec une technique de rituel (métal).

En dessous encore se trouve un sceau rituel jaune et orange qui forme un lion. Le rituel qui a permis de le poser est un rituel de méditation, ainsi il ne peut être brisé qu'avec une technique de méditation bouddhique.



Si les joueurs brisent les sceaux (consciemment ou inconsciemment de leurs nature) : la porte du kodo s'ouvre sur une pièce entièrement souillée. En son centre, on peut y apercevoir, même sans y pénétrer, le corps d'un vieil homme – en s'approchant de lui : Haruto, en stase. A l'ouverture de la porte, la souillure se répand dans l'herbe comme des racines noires, jusqu'à atteindre le ruisseau qui fait le tour du

sanctuaire. Trois tours après l'ouverture de la porte, un grand lion noir sort du corps d'Haruto, où il était scellé : puisque les sceaux ont été rompus, il est libre. Haruto perd la vie et meurt, et son esprit se réincarne dans un grand cormoran (qui peut apparaître dans le scénario ou non). Le Lion court dans tous les sens, il fait plus de 4m de haut et balaye d'un coup de patte tous les moine qu'il croise devant lui. Iwajiro, d'un calme inhumain, se met en méditation (il prépare sa technique). Evidemment, il ne peut répondre aux sollicitations des personnages. A eux de choisir leur réaction : attaquer frontalement le lion, s'enfuir, protéger Iwajiro, l'abandonner, emporter le corps d'Haruto, le laisser dans la souillure, combattre avec le lion (c'est un être qui vient du Yomi, comme tous les membres de la tribu des deux cascades).

Si les joueurs ne brisent pas les sceaux, la souillure les brisent devant eux l'un après l'autre (car les rituels ont été effectués il y a longtemps et la souillure réagit à celle toute proche que porte certain des personnages). S'ils parviennent à lancer une technique de rituel élémentaire, d'un rituel de méditation et d'un rituel de réincarnation (ils peuvent s'aider des connaissances d'Iwajiro), ils refermeront la brèche, mais ne pourront pas récupérer le corps d'Haruto. Le triple rituel doit être particulièrement grandiose, et sera l'apogée du scénario. Mais les joueurs n'ont peut-être pas compris le sens des 3 sceaux rituels ... et tergiversent. Au bout de 7 min de réflexion, la porte se défonce devant eux et le lion réincarné en sort. Dans ce contexte, le lion a gagné la bataille contre l'esprit d'Haruto qui le maintenant en lui en stase, et le corps et l'esprit d'Haruto ont complètement été absorbés par le lion. Certain pourront s'apercevoir que le regard du lion est celui d'Haruto (car le regard est une chose qui ne vieillit pas, ceux qui ont connu Haruto jeune s'en rendront compte). Cependant il n'y a aucune once d'humanité dans ce lion-
oni venu du Yomi : il est là pour une seule mission ; répandre la souillure. Si on se met en travers de sa route, il combattra.

Oniraion

Oni (8)

Kegare (6)

Rage (8)

Attaque : Griffe et croc +2

Technique : Rugissement des âmes enragées

Oniraion pousse un rugissement qui retentit jusqu'à 5km aux alentours. Tous ceux qui entendent le rugissement doivent lancer 2d6 + Volonté. S'ils font moins de 9, ils s'enragent et sont obligé de se mettre à combattre avec le lion.

Technique : Course contre la vie

Oniraion se met à courir et ses pattes se couvrent de kegaré. Chaque zone qu'elles touchent se trouvent souillées.



POSSIBILITES DE FINS

Le lion est vaincu	Le lion est en vie, aux côté des joueurs	Le kodo est re-scellé	Le lion a vaincu les joueurs
<p>Le lion disparaît dans un nuage de cendres suite à la technique d'Iwajiro, les coups des personnages et leur inventivité pour affronter ce lion de 4m.</p> <p>Ce qui pourrait être le « good ending » ne l'est pas complètement : Haruto est mort et il reste une grande question à laquelle répondre : qu'est ce que les joueurs vont décider de raconter à son propos à la tribu.</p> <p>Le sanctuaire dans tous les cas, a subi de lourdes pertes et Iwajiro demandera aux joueurs s'ils ne souhaitent pas rester quelques temps au sanctuaire, comme Haruto à son époque, pour l'aider à reconstruire ce qu'il est encore. Plus qu'un coup de main, c'est surtout pour lui une manière d'apaiser les esprits.</p>	<p>Tel Haruto, décideront-ils de rester avec lui pour démystifier le kegare. Les moines du sanctuaire des sources sont peut-être les plus facile à convaincre que tout n'est pas qu'une question de bien et de mal. Haruto s'est peut-être réincarné en lion, et a encore beaucoup à apporter en connaissance. Sur une bonne réussite de persuasion, le lion peut devenir le nouvel emblème du sanctuaire, créant un schisme avec la religion impériale... ce qui peut ouvrir sur une belle campagne.</p>	<p>C'est également ce qui pourrait ressembler au « good ending », et en réalité, cela mène à la même fin que de vaincre le lion, sauf qu'il n'est pas question du lion. Dans cette fin, il n'est pas impossible de penser que les personnages parviennent à la fois à re-sceller le kodo, mais aussi à le purifier. Dans ce cas il est possible de sauver Haruto. Peut-être va-t-il de lui-même se réveiller et vouloir sortir du kodo scellé. C'est un dilemme moral important pour les joueurs : croire Haruto sur parole, redéfaire les sceaux et le laisser sortir ? ou le laisser périr dans le kodo (il se suicidera s'il finit par comprendre que les personnages ne veulent pas le libérer).</p>	<p>Ce qui pourrait passer pour la « bad ending » s'avère être la fin que je préfère dans le cadre de faire jouer une campagne. On ira répandre la souillure et la mort partout sur l'île. Depuis Masaomura, on voit la végétation dépérir. Nul doute que pour une fois, les Taito et Chikage-hima vont se pencher sur la situation de ce petit village de pêcheurs-semeurs, et de ce qu'il se passe sur cette île.</p>

Dans tous les cas où les joueurs sont en vie, vous pouvez faire jouer ou ellipser leur retour à la tribu. Une fois parmi les leurs, ils doivent répondre à la question la plus importante du scénario (à tour de rôle) :

Quelles connaissances souhaitez-vous léguer à la tribu ?