

KIKU NO SESERAGI – LE MURMURE DU CHRYSANTHEME

SAKURA-KYO – CAPITALE DE L'EMPIRE

PITCH

Aujourd'hui est un grand jour pour la noblesse, pour la famille impériale et pour l'Empire ! La princesse Takara, ministre du commerce impérial, fille de l'empereur-dragon Nanda se marie !

L'heureux élu qui a conquis le cœur de la princesse n'est autre que Konoe Yukinori, reconnu chez les Konoe comme le plus bel homme du clan. Longtemps convoité, personne ne comprenait bien à la cour pourquoi cet homme à la carrière resplendissante dans les services à l'Empereur était encore célibataire à plus de 30 ans. Désormais, les rumeurs de malédiction et d'impuissance se sont bien tues : le couple idéal qu'il forme avec la princesse Takara saute aux yeux de toute la capitale.

Évidemment, en tant que nobles, vous êtes invités à participer à la cérémonie qui s'étalera sur plusieurs jours. Apprêtez-vous de vos plus beaux atours, veillez à apporter les plus belles offrandes; les mariages impériaux, cela ne se produit qu'une fois dans une vie ! Au programme de cette première journée de festivités : la grande procession impériale, où les futurs mariés vont défiler dans la capitale, suivis par les sœurs de la princesse impériale, du clan Konoe puis de toute la cour. La procession partira du palais impérial, rejoindra le quartier de la voie sacrée puis entamera le tour de la capitale en traversant le quartier des troncs anciens puis le quartier des papillons. Le couple, suivi de leur entourage restreint, poursuivra dans des jonques pour rejoindre le quartier des cornes célestes, puis le quartier des volutes de soies, le quartier du chemin lumineux pour terminer par le quartier du dragon avant de rejoindre la voie sacrée en jonque et retourner au palais pour l'offrande à l'empereur-dragon Nanda.

C'est l'occasion pour chaque noble de faire admirer au peuple l'étendue de sa puissance, de se forger de nouveaux partenaires, de nouvelles alliances ou encore d'attirer la ruine sur un ennemi. Attention aux fautes d'étiquette !



CONTEXTE POUR MJ

Nanda n'a jamais eu que des filles dans l'empire des cerisiers, pourtant, dans le royaume d'Isanami, un certain Kiku convoite le trône impérial. Kiku est bien l'unique fils de Nanda et d'une de ces conquêtes, pas les moindres, celle qui devint exécutrice mystique du Shitenno : Kurotenshi. Si Kiku n'a pas été dévoré par Nanda, comme tous les frères, c'est uniquement parce que Nanda avait besoin de l'appui de Kurotenshi pour combattre Izanami. Ce que Nanda ignore, c'est que dans le combat que Kurotenshi livra contre Izanami, la maîtresse du Yomi pratiqua sur elle un rituel, qui lui substitua dans le ventre un embryon mort avec le futur Kiku. Des mois après la victoire de Nanda, Kurotenshi fit une fausse couche, et nul ne soupçonna l'existence de Kiku, bien vivant, dans le royaume des morts.

Izanami se servit d'une de ses fidèles servantes pour porter l'enfant, et Kiku naquit dans le Yomi. Elevé par Isanami comme son fils, il haït son père et ne souhaite que le renverser. Izanami, pour lui permettre d'un jour pouvoir prendre la place qui lui revient, ne nourrit Kiku qu'avec des aliments ne provenant pas du royaume des morts, et le garda dans son palais, pour cacher son existence même aux résidents de son propre royaume. Ainsi, Kiku était à l'abri des puissances qui retenaient Izanami dans le Yomi.

Kiku grandit dans l'espoir de la vengeance, animé par la volonté de retrouver ses sœurs et de chasser son monstre de père.

Pour lui permettre d'accéder au trône, Izanami révéla à Kiku l'existence d'un puissant rituel de substitution qu'il pourrait employer pour échanger sa place avec celle de son père. Ce rituel faisant appel à l'élément terre, que Kiku maîtrise par filiation, est demandeur d'une puissance aussi immense qu'harmonieuse. Après des décennies à chercher comment le mettre en place, Kiku parvint enfin à mettre au point un plan. Un plan qui ne dépendrait pas que de lui, mais le tenter seul revenait à échouer sans espoir de nouvel essai. C'est en murmurant à leurs oreilles que Kiku choisit ses alliés avec soin et attendit jusqu'au moment opportun pour qu'un petit groupe puisse arpenter la capitale sans se faire repérer ; la diversion de la parade impériale du mariage était parfaite.

Objectifs de jeu :

- Récupérer les fragments de la partition du rituel des piliers. Chaque trône en cache un bout, ils sont tous vacants car les Gardiens des piliers ont mystérieusement disparu. Mais chaque bout de la partition n'apparaît qu'après avoir résolu l'énigme qui le dissimule. Il faudra ensuite qu'un musicien la joue dans le bon ordre.
- Atteindre le palais impérial et jouer la partition pour réaliser le rituel. L'ordre est indiqué sur le pilier du centre, par des flèches indiquant les 4 directions (il faut avoir retenu quel morceau correspond à quelle direction)
- Survivre aux intrigues du clan Konoe qui cherche à ce qu'un minimum de nobles du cortège atteignent le palais

SCENARIO

AMORCE POUR CHACUN DES PJ

[tous les PJ de ce scénario sont préférentiellement liés à la cour de l'empire de manière étroite, mais cela peut être adapté]

Il y a quelques jours que tu entends à ton réveil un son étrange, mystérieux, à mi-chemin entre celui d'une flute et celui d'une voix sifflante. Ce son résonne dans ta tête quelques temps, et tu as demandé à ton entourage : nul autre que toi ne l'entend.

Chaque matin un peu plus forte et un peu plus distincte aussi, tu parviens à reconnaître des murmures de vieillard mais n'en comprend pas un mot.

De plus en plus inquiet à chaque réveil, tu finis par te rendre compte que plus la date de la grande parade du mariage impérial approche, plus la voix devient omniprésente, et étrangement semble rajeunir.

Pour tirer le fin mot de cette histoire, tu décides de consulter Tadako la cartomancienne, une onmyoji célèbre pour sa beauté et son efficacité. Elle est également une vieille amie de la mariée et saura la prévenir si cela été vraiment lié.

Tadako ne fut pas surprise de l'histoire que tu lui contas. Elle ne prit même pas la peine de demander la sagesse des Kamis par les cartes. Non, au contraire, elle affirma sûre d'elle que tout prendrait sens le lendemain matin, jour de la procession. Elle t'enjoint à venir la voir dès le réveil, aux premières lueurs du jour, et qu'elle pratiquerait un rituel.

Première question au choix des joueurs : est ce que leur personnage est plutôt du matin ou plutôt du soir dans leur esprit ? si du soir, ils arrivent fatigués au rendez-vous, faisant mauvaise impression.

Comme indiqué, tu te rendis devant chez elle alors que pointait les premiers rayons de soleil. Tu fus rejoint par d'autres Sakurakyoko¹. Leurs visages ne t'étaient pas inconnus, tu étais sûr de les avoir déjà croisé à la cour.

[description des autres personnages]

¹ Habitant de la capitale Sakurakyo

Kiku no seseragi, Le murmure du Chrysanthème – par Zayin pour l'Empire des Cerisiers

Tadako s'avança vers le groupe et prit la parole :

« Nous voilà, tous, messenger du même esprit qui cherche à communiquer. Il est certain, je l'ai lu, d'autre l'ont vu, que notre destin est de suivre ces murmures qui ne demandent qu'à être libéré. Qu'à se libérer de nous. Oh Esprit qui nous hante, si tu veux la liberté, dis-nous ton nom ! »

Une voix de jeune homme prit place dans l'esprit de chacun des membres du groupe. Tous entendirent distinctement et pour la première fois le nom de « Kiku », qui répondait aux parole de l'onmyoji. Elle reprit :

« Oh Kiku, quel est ton but ? – Sauver l'Empire » susurra Kiku dans chaque tête.

« Oh Kiku, comment t'aider ? – Suivez aujourd'hui le cortège, approchez chacun des piliers, trouvez chacune des protections. Ecoutez-moi, et l'empire connaîtra enfin la paix après le sang. »

Les joueurs ont 2h de temps devant eux pour décider de ceux qu'ils vont faire avant de rejoindre la procession. Une bonne idée serait d'acheter un cadeau pour les mariés, ainsi que de trouver des atours décents pour un mariage impérial.

Pour cela, quelques indications :

- Les couleurs impériales sont le rose et l'or, et le symbole impérial est la fleur de sakura
- Les couleurs du clan Konoe sont le violet et le noir, leur kamon est celui-ci :



Les joueurs disposent de 3 ryu (ils sont nobles) pour faire leur achat.

S'ils demandent des choses rares, elles coutent 4 ryu, attirant le regard 3 ryu, classieuses 2 ryu, simples mais avec des matériaux nobles 1 ryu. A adapter selon les demandes, s'ils veulent un costume complet, ou juste un haori, s'ils veulent des personnalisations ½ ryu etc...

Une fois préparés, ils rejoindront le cortège devant torii du quartier de la voie sacrée. Le cortège se divise comme suit, demandez aux joueurs où ils veulent se placer. S'ils se séparent de + d'une case, ils ne pourront plus entendre distinctement les murmures de Kiku (ils entendront des bruissements semblables à leur réveil à la place).

Mariés	Princesses impériale	Clan Konoe	Haute noblesse (les plus puissants)	Basse noblesse (un membre du clan Konoe reconnaît parmi eux, modestement vêtus et surtout pas en violet, d'autre membre du clan Konoe)
--------	----------------------	------------	-------------------------------------	--

ARRIVEE DANS LE QUARTIER DE LA VOIE SACREE



Porte d'accès au palais impérial, le quartier de la Voie Sacrée accueille de nombreux lieux administratifs, des résidences nobles, mais surtout l'impressionnant complexe religieux du Pilier de l'Ouest. En traversant les ruelles, vous observez la propreté et les odeurs de fleurs fraîches qui encense l'atmosphère. Ce n'est pas seulement le chemin qu'emprunte la procession mais tout le quartier qui respire le luxe et la propreté. Après être passés devant le magnifique jardin dédié à la déesse Uzume, vous approchez du Pilier de l'Ouest. Un imposant complexe religieux s'est développé autour du rocher central, tout en nuances de rouge et de blanc, en l'honneur de Komoku-ten, le Tigre Blanc, Gardien de l'Ouest.

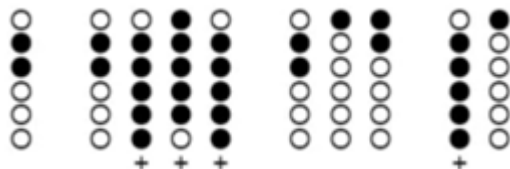
Au moment où le cortège approche du pilier, la voix de Kiku retenti à travers l'esprit de tous :

« Asseyez-vous sur le trône et observez au travers de la perle »

Dans le temple : 5 prêtre a l'entree, 3 prêtre dans chacune des pièce

Intérieur : Le complexe comprend de nombreuses ailes, tours, dortoirs et réfectoires, salles de prières et méditation. Tout est dédié au tourisme des pèlerinages. Au plus profond de l'ensemble, sous l'axe même du pilier de roche, se trouve la chambre du Gardien, qui n'est accessible qu'à de rares élus. Elle abrite une immense statue de Komoku-ten piétinant un être difforme ressemblant à un serpent ou un dragon. Devant la statue domine un trône sculpté dans la pierre. La pièce en elle-même est soutenue par des colonnes décorés de gravures d'homme et de femmes à écailles rouges. Enfin, sous la Chambre du Gardien se trouve probablement la plus grande bibliothèque de la capitale qui accueille la plus grande collection de textes et de rouleaux religieux et ésotériques. Personne ne sait ce qu'il est advenu du Gardien, sa Chambre étant inoccupé d'aussi loin que les mémoires se souviennent, mais nul ne ressent le besoin de sa présence tant que Nanda, l'empereur immortel Gardien du Centre veille sur l'empire. Le trône est donc inoccupé, comme certains prêtres trop bavards le raconte parfois autour d'un saké.

Il faut réussir à s'asseoir sur le trône du Gardien en déjouant d'une manière ou d'une autre, les quelques prêtres resté surveiller le sanctuaire, pour apercevoir dans le reflet de la perle, d'étrange points qui semblent particulièrement intéresser Kiku :



Donner la partition de l'ouest :

Kiku no seseragi, Le murmure du Chrysanthème – par Zayin pour l'Empire des Cerisiers

Une fois la partition récupérée, les joueurs devraient commencer à comprendre que leur quête devra passer par le fait de récupérer des bouts de ce code dans chaque pilier et le déchiffrer. Mais il va falloir se hâter pour ne pas perdre le fil de la procession... leur absence n'est peut-être déjà pas passée inaperçue.

QUARTIER DES TRONCS ANCIENS

Le cortège poursuit dans le quartier des troncs anciens.

Ce quartier parmi les plus anciens de la capitale est composé de plusieurs zones de résidences populaire et est très fréquenté par des attelages, des artisans et des ouvriers qui travaillent pour la Grande Forge Impériale. Vous sentez une présence militaire accrue, probablement due au nombre d'armes en circulation dans ses rues. Tous les soldats s'inclinent au passage de la procession. Au lion, vous pouvez entendre les bruits de soufflets et de marteau sur les enclumes de la Grande Forge, dont le feu ne s'arrête jamais, même pour un mariage impérial.

Un duel s'engage entre deux nobles devant vous, l'honneur de l'un a été bafoué, le cortège continue d'avancer mais le combat bloque la rue. Tout le monde s'attroupe pour voir qui l'emportera

Premier combattant : Konoe Nikki, Bushi 6 (Odachi +4), Voie de l'arc et du cheval Aspect Loyauté et fidélité ; Technique spéciale : Serment du pivoine – Botan no chikai – Si l'un des membre du clan Konoe est menacé, Nikki obtient l'initiative ainsi qu'une force accrue pour le protéger (+3), se manifeste par l'apparition de pétale de pivoine dans le sillage de Nikki

Seconde combattante : Akeshi Sawa, Onna Bugeisha 4 (Katana +3, Souplesse +3), Voie de l'arc et du cheval Aspect Mépris de la mort ; Technique spéciale : Dernier coucher de soleil - Saigo no nichibotsu - : Sawa accepte de mourir seulement si elle entraîne quelqu'un avec elle : bonus à deux doigts de la mort doublé, le tour qui suit, elle meurt quoi qu'il arrive. Se manifeste par une aura de crépuscule autour d'elle qui diminue petit à petit jusqu'à sa mort.

- Les joueurs empêchent le combat : le cortège continue
- Les joueurs n'empêchent pas le combat / y prennent part : le cortège continue sans eux et ils devront trouver un moyen de le rattraper

QUARTIER DES PAPILLONS



Vous entrez dans le quartier des papillons, ce petit quartier dont la renommée dépasse la capitale. Surplombé par le sanctuaire de la Lune et le Pilier du Nord, ce quartier dénote des autres : les ruelles que vous empruntez sont toutes bordées d'étangs ou de petits cours d'eau éclairés par des lampions à l'effigie du mon du clan Konoe et du mon impérial doré. Même si la vie de ce quartier n'est véritablement palpable que la nuit, aujourd'hui est un jour de fête et les brasseries ruissellent de saké. Des troupes de théâtre accompagnent la procession au son du biwa et des flutes. Quelques patrouilles parcourent la foule, mais ce ne sont pas les soldats impériaux qui assurent la sécurité ici.

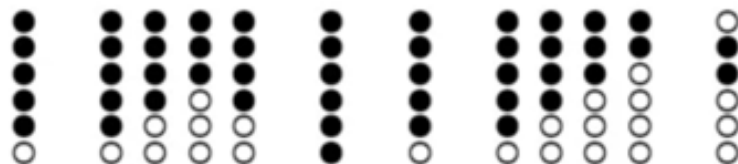
Un/e noble vient draguer un des personnage du groupe

Au moment où le cortège approche du pilier, la voix de Kiku retenti à travers l'esprit de tous : « **Asseyez-vous sur le trône et manifestez votre ki** »

Entouré d'eau et de joncs, le Pilier du Nord est une des zones les plus animés du quartier la journée. Le complexe religieux bâti autour est moins imposant que celui du pilier de l'Ouest et s'harmonise avec les jardins d'eau. A l'intérieur, les moines s'entraînent aux arts martiaux dans les différents dojo du temple. Une grotte s'étend dans les souterrains du temple et donne accès à la statue de Tamon-ten, la tortue noire, ainsi qu'au trône du Gardien du Nord, laissé vide comme tous les autres.

Après avoir déjoué d'une manière où d'une autre les moines qui gardent le temple, les joueurs devront comprendre comment manifester leur ki (le mieux étant d'observer les moine s'entraîner puisqu'ils sont en train de s'exercer et font des kiai).

Après avoir crié (ou trouver un moyen valable), les joueurs pourront récupérer la deuxième partition, celle du nord, qui se dessine sur la statue de Tamon-ten :



TRAVERSEE EN JONQUE

La procession va devoir franchir le détroit pour rejoindre l'est de la capitale. Certaines jonques ont été sabotée par le clan Konoe pour empêcher un partie du cortège de poursuivre la procession. Bizarrement, toutes les jonques du clan Konoe elles sont en bon état.

- > Si les joueurs ne font pas attention, ils se retrouvent comme bien d'autre autour d'eux à devoir nager pour regagner la rive opposée car leur jonque se met à couler. S'ils veulent être présentables pour entrer dans le palais, il va falloir qu'ils trouvent de quoi se changer et vite

QUARTIER DES CORNES CELESTES

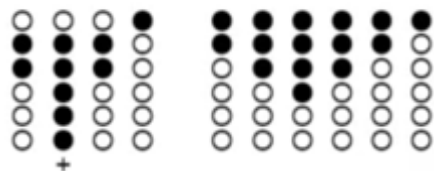


Après avoir traversé, vous arrivez sur l'ilot du quartier des cornes célestes, où des navires chargent et déchargent leurs marchandises à longueur de journée. Vous êtes impressionné par le bruits assourdissant des commerçants qui ne cessent d'acheter et de vendre : on se croirait dans un immense marché. La coutume dit qu'on trouverai ici ce que l'on ne pourrait trouver nulle par ailleurs. Malgré l'agitation, vous avez une vue imprenable sur le Ryûgû, le palais impérial qui s'aligne avec le pilier de l'Est, entouré d'éperon rocheux.

Le temple du pilier de l'est est relativement sobre et réduit, entièrement peint de blanc et de bleu. De la musique et des chants s'échappent de l'intérieur, probablement composée expressément pour le cortège impérial. Aucun d'entre vous n'a entendu de musique si chatoyante et joyeuse à ses oreilles. La réputation des miko et des prêtre de Jikoku-ten, le Gardien de l'est n'est plus à faire. Au cœur du sanctuaire se trouve la statue du dragon d'azur, le trône vide de son gardien et son trident doré qui s'élance vers le ciel.

Au moment où le cortège approche du pilier, la voix de Kiku retenti à travers l'esprit de tous : « **Asseyez-vous sur le trône et apportez la joie** »

Les artistes présent dans le temple sont en train de répéter pour un représentation. Il est facile de se glisser parmi eux, mais pour résoudre l'énigme, il faudra chanter, jouer ou danser (irl). Seulement cela révelera la partition de l'est sur la statue de Jikoku-ten.



QUARTIER DES VOLUTES DE SOIES

Vous franchissez le pont qui relie le quartier des cornes céleste au quartier des volutes de soie. Centre névralgique du commerce de la soie, les rues que vous traversez sont remplies d'échoppe de teinture et de tailleurs. C'est ici que naît la mode de la cour. Vous serpez entre les toiles tendues et les kimono qui sèchent encore. Le cortège fait une halte rapide de remerciement à l'échoppe de Ito Tsune, celle qui a confectionné les tenue des mariés. Une halte très politique qui saura mettre l'enseigne Ito à l'abri du besoin pour plusieurs générations.

Un enfant vient vous proposer des tissus particulièrement étonnants de qualité, avec des motifs encore jamais vu.

Un autre vous fait les poches pendant ce temps.

Si besoin, c'est le quartier idéal pour changer de tenue.



QUARTIER DU CHEMIN LUMINEUX

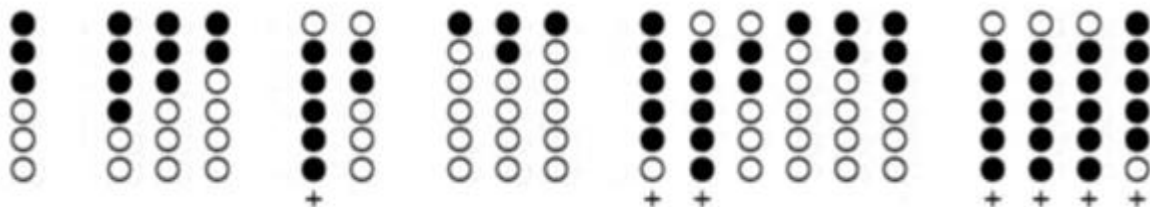
Dernière étape avant de rejoindre le palais impérial, vous arrivez au quartier très pieux du chemin lumineux. Ce qui attire l'œil en le traversant, ce sont les talismans déposés par tous les habitants sur la devantures de leurs demeures. Les célébrations et rituels religieux rythment la vie de ce quartier. On peut lire des vœux pour les mariés disposés un peu partout sur le chemin de la procession : paix, fertilité, joie, bonheur, santé, richesse ... ce quartier est de loin le plus calme de tous ceux que vous avez traversés, mais les habitants ont su écrire leur joie et leur dévouement à l'empire sur des papiers tendus de part et d'autre des rues. Le pilier du Sud domine tous les autres temples du quartier.

Au moment où le cortège approche du pilier, la voix de Kiku retenti à travers l'esprit de tous : « **Assis toi sur le trône et crée** »

Situé sur les berges du quartier du chemin lumineux, le pilier du sud est parcouru d'un complexe religieux qui semble comme s'enrouler autour de lui, partant de sa base jusqu'à son sommet. La vue de là-haut est imprenable. Comme les autres temples, il abrite une salle souterraine où la statue de Zochoten, le phénix écarlate se dresse. Tout l'intérieur du temple est éclairé par des braseros et de très nombreuses lanternes en l'honneur du Gardien du Sud. Il y fait plus chaud qu'ailleurs. Les prêtres qui ne sont pas venus assister à la procession sont en train de prendre soin des braseros, ou en train d'écrire, de calligraphier ou de peindre.

Du papier, des crayons et de l'encre est disposé sur la table (iri), aux joueurs de comprendre qu'il faut dessiner quelque chose pour débloquer l'énigme et révéler la partition du sud sur la statue de Zochoten.

Kiku no seseragi, Le murmure du Chrysanthème – par Zayin pour l'Empire des Cerisiers



De plus, Un noble vient pour vous faire chanter et vous demande de quitter le cortège, sinon il révèle que vous avez l'avez quitté de nombreuses fois déjà et vous accusera d'espionnage.

PALAIS IMPERIAL

Le dernier acte se joue ici, le cortège n'est plus composé que des princesses impériales, du clan Konoe et de quelques nobles audacieux et chanceux... comme vous.

Kiku susurre dans vos têtes que c'est devant Nanda qu'il faudra enclencher le rituel.

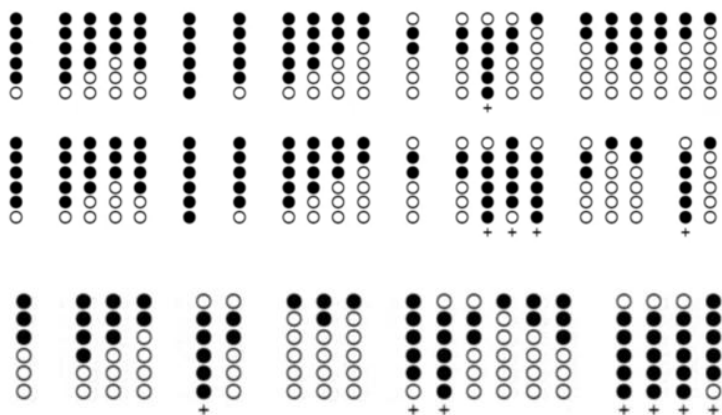
Le palais impérial, aussi appelé Pilier Céleste, est un ensemble complexe qui s'élance vers les cieux et domine l'intégralité de la cité. A son sommet, l'immense statue de dragon faite d'or reflète l'astre solaire éclatant de mille feux et, dominant le cœur du complexe, le Ryûgû, demeure de l'Empereur Nanda. Aujourd'hui, le ciel est dégagé ; si l'on en croit la légende on pourrait alors apercevoir le reflet du dragon jusqu'à la forteresse du Nord. Entrant dans le palais, vous ne pouvez qu'être émerveillés devant la structure architecturale. Certain d'entre vous sont déjà venu ici, mais aujourd'hui c'est différent : tout a été nettoyé, lustré, embelli pour l'occasion, le cristal est scintillant, le corail rouge semble presque vivant, et les fresques des quatre saisons paraissent plus vraies que nature. Le cortège prend une tournure très solennelle et entame l'ascension jusqu'au trône impérial. C'est un millier de marche qu'il vous reste encore à franchir.

Aux joueurs de choisir, s'ils suivent Kiku, ils seront conduits vers Nanda, qui toise l'assemblée devant un immense pilier : le pilier du centre. Sur celui-ci, et ils sont les seuls à l'apercevoir, se trouve des flèches indiquant dans quel ordre jouer les partitions :



(nord est nord ouest sud)

Kiku no seseragi, Le murmure du Chrysanthème – par Zayin pour l'Empire des Cerisiers



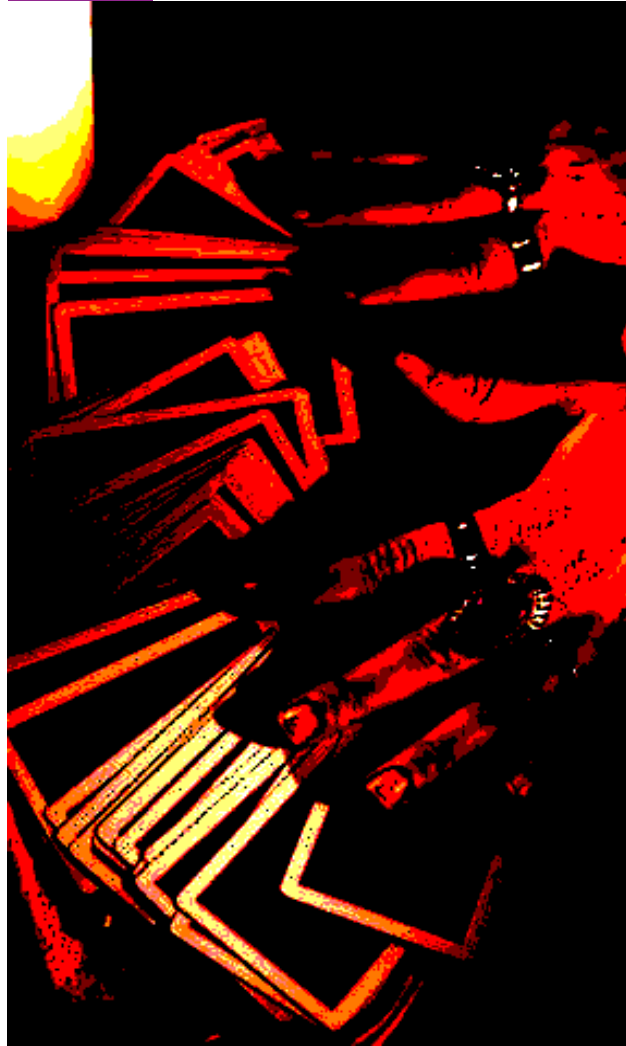
(partition en entier, je joue de la flute)

Un immense éclat retentit et une secousse sismique semble provenir des entrailles de la terre. Cela provoque des éboulements et un immense nuage de fumée... et lorsque tout finit par se calmer, que le calme revient, stupeur dans l'assemblée : Nanda a disparu ! Le rituel a fonctionné et désormais se tient là Kiku, dont les joueurs reconnaissent la voix. Kiku expliquera les meurtres commis par Nanda sur ses fils et personne ne le croira... jusqu'à l'intervention de la princesse Hanakohime qui révélera que c'est la vérité et que Kiku vient de sauver l'empire du monstre qu'est leur père. Elle proposera à Kiku que les princesses se partagent l'administration en attendant que le calme revienne parmi la noblesse qui est pour le moins décontenancé. Kiku demandera alors l'avis des joueurs sur ce qui est le mieux à faire. Et ainsi commencera le règne du Chrysanthème.

Fin alternative : les joueurs ne résolvent pas l'énigme, le mariage est béni par l'empereur, les joueurs remettent leurs cadeaux aux mariés. Celui qui donne le plus beau cadeau à Yukinori reçoit l'avantage « Ami de Konoé Yukinori, chefs des services secrets impériaux » ; celui qui donne le plus beau cadeau à la princesse Takara reçoit l'avantage « Ami de la princesse impériale Takara, ministre de l'économie de l'empire ». Tous les joueurs reçoivent le désavantage : « Tatari du Chrysanthème : Kiku va vouloir acquérir la puissance qu'il lui faut pour son rituel d'une autre manière, comme il est lié à ces personnes, il va leur ponctionner leur ki petit à petit. Ils reçoivent tous 1 blessures par mois. Il leur reste au maximum 30 mois avant de tomber dans l'inconscience, et 5 mois après ils mourront. »

[Suite du Scénario : la disparition de Nanda – l'assemblée des 5 princesses – le règne du Chrysanthème – Nanda au yomi... à écrire]

PRE TIRES



L'EMPIRE DES CERISIERS

NOM : **Ehara Tadao** ORIGINES : **Sakura-kyo**
 CONCEPT : **La lectrice d'avenir de la cour impériale**

CHAMPS

CHAMP : **Onmyoji** (4)

SPECIALISATIONS :

Cartomancie +4
Connaissance des kamis +2
Rituels (feu) +2

CHAMP : **Commerçante** (2)

SPECIALISATIONS :

Négoce +2

AVANTAGES

NOM : **Ame de kitsune** VALEUR : +2
 EFFETS : **Charmer et impressionner les gens est dans ta nature**

DÉSAVANTAGES

NOM : **Cœur de kitsune** VALEUR : -2
 EFFETS : **Tu te laisse souvent séduire (indépendamment du sexe) et tu as toujours plusieurs partenaires**

Voie des Huit

VOIE : **Rois-dragons** (1)

INT DE VALEUR : VOIE + CHAMP LE PLUS ÉLEVÉ

ASPECTS

Dragon du Sud

Ceux qui suivent cet Aspect ont un don pour faire prospérer les choses, que ce soit un commerce ou un verger. Ils ont une compréhension presque instinctive de la façon dont tout fonctionne, qu'il s'agisse des relations entre les gens ou des lois naturelles qui régissent le monde. Souvent fougueux et hyperactifs, comme l'élément qui leur est lié, ils représentent l'aspect positif du feu, celui de la forge créatrice et du foyer, qui réconforte et réchauffe. Sans eux, l'Empire ne serait certainement pas aussi prospère.

TECHNIQUES

TECHNIQUE : **Foyer sacrificiel**
 PUISSANCE : 5 ASPECT : **Dragon du Sud**

DESCRIPTION ET EFFETS : **Permet de mettre feu à tout ou partie (au choix) d'un objet ou d'une personne en échange d'une Carte prise dans ton paquet de divination de 48 cartes. La carte sacrifiée ne pourra plus jamais être utilisée pour la divination. Portée contact (La carte doit toucher la cible mais l'activation de la technique peut se faire après l'avoir placée sur la cible), cible 1, dégâts 3 / tours jusqu'à plus de combustion (quelque soit la manière dont la combustion s'arrête)**

ARMES & ARMURES

ARMURE : **Habits légers** ENCAISSEMENT : 0
 MALUS :

ARMES : **Poignard** DÉGÂTS : x1
 AUTRES BONUS/MALUS : **dissimulé**

EQUIPEMENT

Jeu de cartes de Hanafuda


BLESSURES	ETAT DE SANTÉ	MALUS
00000	CONFUSIONS	
00000	MEMBRASSURES	-1
00000	BLESSURES LÉGÈRES	-3
00000	BLESSURES MODÉRÉES	-5
00000	BLESSURES GRAVES	-7
00000	AUX PORTES DE LA MORT	+3/-9
00000	INCAPACITÉ/INCONSCIENT	ENTRÉE AUTOMATIQUE

Histoire

Onmyoji spécialisée en divination par les cartes, Tadao appartient au clan Mononobe. Grâce à ses dons d'anticipation, elle s'est très vite trouvée une place à la capitale : la place de celle que tout le monde rejette mais qui est indispensable aux affaires de chacun. Beaucoup pensent que Tadao a du sang de kitsune qui coule en elle et se méfie de cette belle femme dont tous ignorent les intentions. Aussi, Tadao n'utilise son don offert par les kami que pour les gens qu'elle estime ou bien contre paiement, évidemment. Elle est une grande amie de la princesse Takara et la princesse sait qu'elle a toute sa confiance et que quel que soit les apparences, Tadao place le bien de l'empire avant toute chose dans ses interprétations. Même avant l'Empereur ou les puissants de ce monde.

12





**L'EMPIRE
DES CERISIERS**

NOM : **Sayo**

CONCEPT : *Jeune aventurier intrépide à la recherche de Maitreya*

ORIGINES : **Sakura-kyo**

CHAMPS

CHAMP : **Tanuki** (3)

SPECIALISATIONS :

Polymorphisme +3

Prospérité +3

CHAMP : **Shinobi** (3)

SPECIALISATIONS :

Boomerang +3

Grappin +1

AVANTAGES

NOM : **Intrépidité de l'écureuil** VALEUR : +3

EFFETS : *Sayo n'a peur de rien, même lorsqu'il s'agit de tenter des choses physiquement impossible*

VOIE : **Voie diagonale** (1)

INT DE VOIE : VOIE + CHAMP LA PLUS ELEVE

DÉSAVANTAGES

NOM : **Encore enfant** VALEUR : -3

EFFETS : *Sayo est un jeune tanuki, on le prend rarement au sérieux et certaines choses sont hors de sa portée.*

Histoire

Sayo est un jeune tanuki qui se balade dans la capitale de l'empire et curieux de nature. Il n'a qu'un seul but dans la vie, trouver et aider le Maitreya, celui ou celle qui, selon la quadruple Voie médiane sauvera et apportera la prospérité dans l'empire. Sayo est un enfant, et il croit à cette légende comme à de nombreuses autres dans ses yeux d'enfant. Seulement, Sayo n'est pas n'importe quel tanuki, il a le don de polymorphisme : il peut prendre l'apparence de n'importe qui, même si quel que soit l'apparence choisit il garde des traits d'enfant de son âge. Régulièrement, il prend l'apparence d'un jeune samouraï chargé de la surveillance du palais pour pouvoir y déambuler à sa guise.

Car oui, Sayo est convaincu que lorsque le Maitreya arrivera, c'est l'empereur qu'il ira voir en premier. Alors Sayo surveille de près les joies et les peines de la cour de l'empereur-dragon.

Évidemment qu'il ne peut louper le mariage de la princesse !

TECHNIQUES

TECHNIQUE : **Maitreya**

PUISSANCE : 5 ASPECT : Maitreya INT :

DESCRIPTION ET EFFETS :

Si Sayo prend le temps de méditer 15 min, assis sur ses énormes boules, avant de prendre une décision, il peut entrevoir les conséquences d'un des choix envisagé, avant de choisir cette option ou non. Ne peut pas être utilisé plusieurs fois pour le même dilemme

ARMES & ARMURES

ARMURE : **Fourrure** ENCASSEMENT : 1

MALUS :

ARMES : **Boomerang** DÉGATS : X2

AUTRES BONUS/MALUS : **Portée 20m**

ARMES :

AUTRES BONUS/MALUS :

BLESSURES	ETAT DE SANTE	MALUS
00000	CONFUSIONS	
00000	MEMBRÉSURES	-1
00000	BLESSURES LEGERES	-3
00000	BLESSURES MODEREES	-5
00000	BLESSURES GRAVES	-7
00000	AUX PORTES DE LA MORT	+3/-9
00000	INCAPACITE/INCONSCIENT ENTREE AUTOMATIQUE	



L'EMPIRE DES CERISIERS

NOM : *Miqiki*

CONCEPT : *Kebiichi au flair surhumain*

ORIGINES : *Sakura-kyo*

CHAMPS

CHAMP : *Bushi* (4)

SPECIALISATIONS :

Yari +4

Tactique +3

CHAMP : *Kebiishi* (2)

SPECIALISATIONS :

Flair +2

Autorité +1

AVANTAGES

NOM : *Demi-inu* VALEUR : *+3*

EFFETS : *Sens bien plus développé, surtout l'ouïe et l'odorat, et difficilement fatiguable physiquement*

DÉSAVANTAGES

NOM : *Demi-homme* VALEUR : *-3*

EFFETS : *Trop différent pour être considéré d'égal à égal, que ce soit par les humains ou par les communautés yokai*

VOIE Arc et Cheval (1)

JET DE VOLONTÉ : VOIE + CHAMP LE PLUS ÉLEVÉ

ASPECTS

Loyauté et Fidélité

La loyauté est ce qui cimente le clan et lui donne une structure solide. Le personnage doit être capable d'agir sans se poser de question et prêter serment à celle ou celui qu'il sert. Cette fidélité se traduit tant dans les actes que dans les paroles. Ainsi, le personnage tient la parole donnée et remplit ses engagements.

TECHNIQUES

TECHNIQUE : *Allégeance récompensée*

PUISSANCE : *5* ASPECT : *Loyauté* JET : *et fidélité*

DESCRIPTION ET EFFETS : *Permet d'apprendre une technique spéciale ramenée à la puissance 2 auprès de chaque personne devant laquelle Miqiki ploie le genou. Engage Miqiki à rester fidèle et loyal auprès de ces personnes*

Histoire

Miqiki est un Kebiichi un peu particulier de la capitale. Il est le fils d'un des samouraïs de la garde rapprochée de l'empereur célèbre : Hachiko, le veilleur Inu. Miqiki est le résultat de l'étrange croisement entre un yokai Inu (Hachiko) et d'une prêtresse humaine du nom de Mononobe Hirae. Cette nature à être mi-homme mi-inu, il l'a longtemps subi, ne se sentant jamais vraiment à sa place que ce soit parmi les humains ou parmi les communautés yokai. Cependant, il suivit un entraînement rigoureux et son père lui inculqua très tôt les principes de la voie du cheval et de l'arc. Il devint un redoutable combattant, son arme de prédilection étant la Yari. Préférant la vie faste de la cour aux nombreuses campagnes de guerre qui faisaient le quotidien des bushi de son époque, Miqiki entreprit récemment de devenir Kebiichi et de mettre ses sens aiguisés de demi-inu au profit de la résolution des crimes. Invité au mariage, les festivités ne sont pourtant pas sa tasse de thé. Mais il ne saurait dire pourquoi, il a un mauvais pressentiment sur la procession protocolaire qui va avoir lieu. Il doit absolument être sur les lieux.

ARMES & ARMURES

ARMURE : *Légère* ENCAISSEMENT : *3*

MALUS :

ARMES : *Yari* DÉGATS : *x4*

AUTRES BONUS/MALUS : *Initiative*

ARMES :

AUTRES BONUS/MALUS :

BLESSURES ETAT DE SANTE MALUS

0000 CONTUSIONS

0000 MEMBRES SÛRES -1

0000 BLESSURES LÉGÈRES -3

0000 BLESSURES MODÉRÉES -5


0000 BLESSURES GRAVES -7

0000 AUX PORTES DE LA MORT +3/-9

0000 INCAPACITÉ/INCONSCIENT ENTÉE AUTOMATIQUE

14





**L'EMPIRE
DES CERISIERS**

NOM : Kilika

CONCEPT : Féline oniromancienne à la cour

ORIGINES : Mitomura, Kitsunejō

CHAMPS

CHAMP : **Bakeneko** 3

SPECIALISATIONS :

Connaissance des yokai +3

Transformation en chat +3

CHAMP : **Espionne** 3

SPECIALISATIONS :

Dissimulation +3

Poison +1

AVANTAGES

NOM : *Souplesse de bakeneko* VALEUR : **+3**

EFFETS : *Agilité et équilibre décaplés*

Voie des Huit

VOIE : Rois-dragons 1

HT VA VOLEE : VOTE + CHAMP LE PLUS ELEVE

ASPECTS

Dragon du Nord

Ceux qui suivent l'Aspect de la Tortue Noire sont sans doute les plus proches des kami (à l'exception du Dragon du Centre). Protecteurs des sanctuaires, profondément dévoués aux dieux, ils semblent pouvoir se glisser partout, telle la pluie qui tombe en abondance tout au long de l'année.

DÉSAVANTAGES

NOM : *Meurtrière* VALEUR : **-3**

EFFETS : *A commis un meurtre (celui de son maître) pour devenir seule détentrice de l'oniromancie*

TECHNIQUES

TECHNIQUE : **Pont de brume irisée**

PASSANCE : **5** ASPECT : **Dragon du JET**

DESCRIPTION ET EFFETS : **Nord**

Permet d'entrer dans les rêves de quelqu'un qui dort ou somnole et d'y effectuer 3 action. (chercher une information correspond à une action)

Dure 3 tours. Pendant ce temps le corps de Kilika s'endors.

Au réveil, la cible a des sensations de nausées.

Histoire

Kilika est une bakeneko qui grandit dans le petit village de Mitomura, situé dans la province de Kitsunejo. Mais Kilika détestait son village et rêvait au luxe et à la splendeur de la cour de l'Empereur. Très vite, ses parents comprirent qu'ils ne pouvaient repousser ses ardeurs et l'envoyèrent, sous l'autorité d'un précepteur, étudier la calligraphie à la capitale. Ils n'ont plus jamais eu de nouvelles d'elle depuis, et se concentrent désormais sur leurs deux autres fils, persuadés, sans se l'avouer, que Kilika avait fini dans la prostitution. Il n'en est rien. Kilika décida d'elle-même d'abandonner son nom, et ses origines, pour s'en faire un nouveau. Elle apprit à user de sa transformation féline pour glaner des informations et les vendre, toujours dans l'optique de se faire une place à la cour. Seulement, le commerce d'information était insuffisant pour ça. Non, il fallait qu'elle se distingue de la flopée de courtisans qui attendaient tous qu'une place de mari ou d'épouse se libère auprès des clans Kuge. Kilika décida de s'entraîner seule à développer et exacerber ses facultés. Cela finit par porter ses fruits. Ses sens exacerbés distinguèrent au palais un vieux bakeneko, un moine, au vu de son accoutrement, que Kilika n'avait jamais croisé auparavant. Il émanait de lui une aura de douce puissance, cela, Kilika pouvait le percevoir aisément. Allant à sa rencontre, Kilika finit par comprendre que ce bakeneko qui ne payait pas de mine, possédait la clef de l'accès à la cour : un art dont il était le maître : l'oniromancie. A force de persuasion, Kilika le convainquit de la prendre en apprentissage, et ils disparurent pour passer du temps dans les rêves des autres. Kilika apprit à d'abord à y voyager, puis à les modeler et à les influencer. Des années plus tard elle revint triomphante à la cour et se maria aisément avec Konoe Akira, cousin éloigné de Yukiinori.

BLESSURES	ETAT DE SANTE	MALUS
0000	CONFUSIONS	
0000	MEURTRES SURES	-1
0000	BLESSURES LEGERES	-3
0000	BLESSURES MODEREES	-5
0000	BLESSURES GRAVES	-7
0000	AUX PORTES DE LA MORT	+3/-9
0000	INCAPACITE/INCONSCIENT ENTREE AUTOMATIQUE	



L'EMPIRE DES CERISIERS

NOM : Ichizo Razan

ORIGINES : Sakura-kyo

CONCEPT : Vénérable maître du biwa à la cour

CHAMPS

CHAMP : **Musicien** (4)

SPECIALISATIONS :

Biwa +4

Création de musique +3

CHAMP : **Courtisan** (2)

SPECIALISATIONS :

Etiquette +2

Séduction +1

AVANTAGES

NOM : **Objet centenaire** VALEUR : +3

EFFETS : Le biwa qu'il possède est habité par un petit yokai qui se nourrit de musique et rend celle-ci particulièrement charmante aux oreilles de tous, indépendamment des sensibilités de chacun.

DÉSAVANTAGES

NOM : **Orphelin** VALEUR : -3

EFFETS : Razan est un orphelin adopté, beaucoup ne le juge qu'à cela et se détourne de lui.

Voie des Huit

VOIE : **Rois-dragons** (1)

JET DE VOLONTÉ : VOIE + CHAMP LE PLUS ÉLEVÉ

ASPECTS

Dragon de l'est

Ces zélés protecteurs de l'Empire savent que l'unité est primordiale face à l'adversité et ils en sont les garants. Ils sont à la fois l'épée qui pourfend l'ennemi et le bouclier qui protège le faible. Tous pratiquent un art en lien avec le Dragon Azur (chant, instrument de musique, danse) qu'ils utilisent pour répandre la joie et l'harmonie autour d'eux.

TECHNIQUES

TECHNIQUE : **Chant des écailles bleues**

PASSANEE : 5 ASPECT : Dragon de l'est

DESCRIPTION ET EFFETS : l'est

Lorsque RAZAN entame ce chant, il invoque l'esprit qui habite dans son biwa. Celui-ci a l'apparence d'un serpent bleu, et il peut communiquer avec RAZAN par la pensée. L'invocation se termine aussitôt que RAZAN ne chante plus. Cet esprit, nommé Gama, est particulièrement sensible aux sons, et peut aisément se faufiler sous les portes.

Histoire

Recueilli et adopté à l'âge de 6 ans par le clan Ichizo, RAZAN développa très rapidement un don pour le biwa. Il sut le mettre à profit pour que lui, un enfant abandonné parmi tant d'autre à la capitale, parvienne à se faire un nom. Ses représentations sont toujours de grand succès, et l'on dit même que le biwa qu'il possède serait hôte d'un esprit qui guiderai et protégerai RAZAN.

Ce qui est certain, c'est qu'il est très apprécié à la cour de l'empereur et s'y produit a minima une fois par semaine.

Pour l'instant cette vie de spectacle et de luxe lui convient très bien, mais il aimerait plus tard ouvrir sa propre école de musique.

Il sait combien il est redevable à ses parents adoptifs, Hyotaru et Hana Ichizo et à son clan. Cette envie de transmettre son savoir il aimerait beaucoup la mettre en œuvre pour faciliter l'accès à la musique au sein de son propre clan.

ARMES & ARMURES

ARMURE :	ENCASSMENT :	BLESSURES	ETAT DE SANTE	MALUS
MALUS :		0000	CONFUSIONS	
ARMES :	DÉGATS :	0000	MÉDIOCRESSES	-1
AUTRES BONUS/MALUS :	DÉGATS :	0000	BLESSURES LÉGÈRES	-3
ARMES :	DÉGATS :	0000	BLESSURES MODÉRÉES	-5
AUTRES BONUS/MALUS :	DÉGATS :	0000	BLESSURES GRAVES	-7
		0000	AUX PORTES DE LA MORT	+3/-9
		0000	HEALPACTE/HEALSCIENT ENTÉE AUTOMATIQUE	