

# Tsukigage Games

## Préambule :

Ce scénario n'est qu'un synopsis. Il appartient aux Mjs de le développer durant leur partie. Les Personnages joueurs sont tous originaires du Lannet. Membres de la Maison Asakura, ils sont fidèles à celle-ci, et donneraient leur vie pour sauver son honneur, sa réputation, sa fortune... Leur mission sera de protéger une jeune sorcière durant son séjour à la Cour Impériale.

En tant que MJ votre mission sera de faire vivre cette cour, dans une ambiance de courtoisie feutrée et de machination politiques mortelles dans laquelle le moindre écart de langage ou de comportement peut conduire à la disgrâce et au déshonneur... Les personnages doivent se plier à l'étiquette de la cour, tout en protégeant les arrières de leur famille et leur réputation. Ils ne devront pas lancer d'accusation à la légère, ni user de violence gratuite sans risquer d'en subir les conséquences. Conséquences qui pourraient s'avérer fatales, les samouraïs pouvant à tout instant exiger de laver leur honneur dans le sang. Ils devront donc faire preuve de prudence, de discrétion, rester courtois en toutes circonstances etc... L'atmosphère doit rester celle d'une cour aux rituels et à l'étiquette extrêmement pesants, mais les joueurs doivent ressentir que le Lannet est en danger de mort. De plus, il leur faudra percevoir, au moment opportun, la relation entre le Shogun et une prêtresse du miroir nommée Kikyo Takahime, une relation interdite. Ce fait découvert pourrait signifier leur fin à tous les deux.

## L'histoire :

Cette histoire débute il y a plusieurs centaines d'années. C'était le temps de la guerre éternelle de l'ombre, l'époque troublée durant laquelle Yagarema le dieu trompeur, tenta de prendre le contrôle de Varja, avant d'être vaincu. Celui-ci fut chassé, et plus tard, suite à l'activation de la machine de Rah, les Kamis sur qui reposaient la stabilité de l'empire du Lannet furent eux aussi, à leur tour, bannis.

Cependant, Yagarema, bien que vaincu, ne fut pas détruit. Il rassemblait son essence et ses forces, aidé en cela par les membres de son culte. Parfois, il se manifestait sous la forme d'un avatar, sondant les défenses de ses adversaires. Et depuis quelques temps, de nombreuses rumeurs se propagent sur son prochain retour aidé en cela par sa secte d'adorateurs dirigée par son élu Sho Ravendale.

Il y a quelques mois, Ravendale a commencé à avancer ses pions, pour semer le trouble en Lannet et si possible déstabiliser le gouvernement impérial, voir entraîner la guerre civile.

Alors que cela est formellement interdit par les us et coutumes du Lannet, le Shogun est tombé amoureux d'une prêtresse du Miroir. Ravendale, ayant eu connaissance de ce fait, a décidé de saisir cette opportunité. Il envoya donc un de ses adorateurs, assassiner l'un des Mages de la cour, car connaissant parfaitement les rouages de la cour impériale du Lannet, il savait que le choix de son remplaçant conduirait l'Empereur à organiser un grand tournoi de Magie auquel ne pourrait manquer d'assister le Shogun, Shin Kagutsuchi. Son plan est donc d'envoyer des Yogoretas pour perturber le tournoi, et mettre en danger la veille, en manipulant les sorciers présents à la cour. Les rituels seront retournés contre les sorciers et permettront l'invocation de Kamis du carnage.

Ceci devrait attirer alors la prêtresse du miroir à la Cour. Une fois celle-ci présente sur place, les agents de Ravendale manipuleront alors les événements pour mettre en danger la prêtresse et entraîner le shogun à la sauver, révélant ainsi en public sa relation avec celle-ci. Les désordres que cela engendrera devrait alors suffisamment affaiblir le Lannet pour permettre à Ravendale de détruire les Magatamas et permettre alors aux Kamis ténébreux de revenir de la Veille et de ramener Yagarema sur Gaïa...

## Synopsis

Cette aventure a pour cadre l'île de Varja, et plus particulièrement le Lannet. Après le décès d'un des Unmoyji (sorciers impériaux), l'empereur du Lannet convoque auprès de lui plusieurs sorciers issus des familles nobles de son empire pour leur faire passer des épreuves qui désigneront le successeur du défunt sorcier. Cette place étant très recherchée de part sa proximité avec l'empereur Akira Tachiba No Mikoto, mais aussi grâce au prestige qui lui est lié, la plupart des grandes maisons répondent à l'appel et envoient leurs représentants pour concourir. Les personnages sont chargés par la régente du clan Asakura d'accompagner et de protéger une de ses nièces, Mizuki, qui représentera sa famille à ce tournoi (Invocatrice niveau 5). Les personnages voyagent donc jusqu'à Tsukigigage capitale du Lannet, en compagnie de la jeune fille qu'ils escortent. Après un voyage sans encombre, ils sont reçus à la cour, en attendant le début du tournoi.

Alors qu'ils sont à la cour, les délégations arrivent les unes après les autres, et toutes sont individuellement reçues en audience solennelle par l'empereur en personne. Un grand banquet se tient lorsque toutes les délégations sont arrivées, et c'est l'occasion pour les personnages de rencontrer les autres parties. Cependant, la délégation s'aperçoit qu'elle est espionnée, que ses appartements ont été visités, etc... De plus, de nombreux événements étranges surviennent dans la période qui précède le tournoi. Les logements de certaines délégations ont été visités, des objets de valeur ont été dérobés, des menaces de mort déposées... La tension monte entre les délégations et les anciens conflits et contentieux ressurgissent. Mais tout cela reste feutré. Les joueurs doivent manœuvrer avec la plus grande discrétion et beaucoup de diplomatie, dans le respect des règles de l'étiquette, pour en apprendre plus. Mais tout cela ne semble pas avoir de sens. Les délégations s'accusent mutuellement, et vous pouvez même orienter l'animosité plausible des personnages vers une délégation précise. En fait, il s'agit des premières manœuvres des agents de Ravendale, qui cherchent à dresser les délégations les unes contre les autres, afin de détourner l'attention.

Le tournoi magique a lieu dans la semaine qui suit la réception. Il consiste en différentes joutes qui opposent les sorciers : Invocation, Connaissances, énigmes etc... Les personnages assistent alors aux épreuves qui se tiennent dans les jardins impériaux, et devraient alors commencer à s'intéresser de près à ce qui se passe. Ils ont déjà pu avoir certains éléments : leur logement a été visité, des tablettes ont été échangées, mais ils peuvent apprendre que des papillons noirs ont été vus à Tsukigigage. Leur apparition est la preuve que quelque chose a été invoqué. Et de plus, ils ne disparaissent pas. Le signe est clair : quelque chose a été invoqué et n'est pas reparti. En fait, il s'agit d'un serviteur qui a été invoqué par la cabale au service de Sho Ravendale et qu'elle utilise pour mener à bien diverses missions dans la résidence impériale sans éveiller directement les soupçons. La cabale est composée de 5 personnes : 1 Sorcier, 1 invocatrice et 3 hommes d'arme (Guerriers). Traitez les comme des PNJs issus du Livre de Gaia page 230.

La dernière épreuve finale ne retient que 5 participants, et elle est celle de la Convocation. C'est cette épreuve que les agents du Kami sombre vont manipuler pour favoriser l'invocation de diverses créatures issues de l'Outre Monde. Bien entendu, Mizuki y participe. Elle a jusqu'à présent brillamment réussi ses propres épreuves. Mais tout ne se passe pas comme prévu. Trois Kamis mineurs sont alors invoqués par « accident », grâce à l'action de la cabale qui perturbe par le biais de son propre rituel celui des invocateurs. Les trois démons commencent à tout dévaster sur leur passage. Les personnages joueurs, aidés par les membres de la cour doivent alors mettre fin à leurs actes.

Cette première attaque n'est en fait que l'appât destiné à manœuvrer l'Empereur afin que celui-ci demande l'aide des sœurs du Miroir. La grande prêtresse ne pouvant se déplacer, car sa présence reste requise au temple, celle-ci enverra alors à la cour sa meilleure disciple. Or celle-ci, entretient une relation amoureuse avec le Shogun, sacrilège suprême pour qui n'est autorisé aucune attache mortelle. A son arrivée, elle est reçue par l'Empereur en personne, en présence de l'ensemble de la cour et notamment du Shogun, lors d'un banquet donné en son honneur, et en celui du nouveau Unmoyji. Durant cette soirée, les personnages auront l'occasion de remarquer que le Shogun ne quitte pas des yeux la prêtresse et que discrètement des hommes de confiance de ce dernier semblent protéger celle-ci. A la fin de la cérémonie de réception, ils se rendent alors compte que la prêtresse a quitté les lieux quelques instants avant le Shogun. Le seigneur de guerre rejoint alors sa bien aimée dans les appartements préparés à l'adresse de celle-ci dans un pavillon de la résidence impériale. C'est alors que les agents de Sho Ravendale entrent à nouveau en action et invoquent un esprit malfaisant qui attaque la prêtresse dans ses appartements en présence du Shogun. Les joueurs doivent alors vaincre celui-ci avec l'aide du Shogun, mais en quelques secondes, car le fracas des armes ne manquera pas d'attirer l'attention de la Cour et surtout de la Garde Impériale, les Teikoku Ryu. Après leur victoire, ils disposent alors de quelques instants pour décider si ils doivent dénoncer le seigneur de guerre ou alors cacher sa relation avec la prêtresse et lui permettre de quitter les lieux discrètement... Et si ils décèdent...alors là...c'est potentiellement le début de la guerre civile...

Quelques règles d'étiquette de la cour :

- Ne jamais lever les yeux sur l'Empereur
- Attendre que l'Empereur vous interroge avant de parler
- Ne pas porter d'armure à la cour (privilège de la garde impériale)
  - Ne pas user de magie, ni de violence (en public)
  - Ne pas élever la voix

Exemple de partie.

Prologue: Introduction des personnages, présentation de la mission par leur suzeraine

Scène 1 : la réception

Scène 2 : une semaine mouvementée

Scène 3 : l'épreuve finale : Onis Ashura mineurs p 123 CQMPN

Scène 4 : Il faut sauver le Shogun : Oni Majeur p123 CQMPN

## Lexique et PNJs :

**Asakura** : Maison d'appartenance des Personnages-Joueurs et de Mizuki Azakura (Invocatrice Niveau 5)

**Kikyo Takahime** : Convocatrice niveau 6, plus jeune et plus prometteuse des prêtresses du Miroir du temple de Kagami Jiin , entretient une relation avec le Shogun Shin Kagutsuchi, dont elle est éperdument amoureuse.

**Shin Kagutsuchi** : Maître martial niveau 9, Shogun, entretient une relation interdite avec Kikyo Takahime.

**Sho Ravendale** : élu de Yagarema

**Shukyokami** : Religion de Varja, culte aux Kamis

**Shotens** : Prêtres impériaux

**Tosagare no Shinsous** : Prêtre du crépuscule, chargé du culte des morts.

**Kagamis no Mikos** : Prêtresses du miroir, jeunes filles consacrées à leur naissance pour préserver le monde des esprits. Elle communique avec les défunts et les esprits.

**Yagarema** : Kami, divinité insidieuse, frère d'Amaterasu no Mikoto. Son adoration est interdite et punie de mort. Ses adeptes sont appelés Yogoretas et ses dirigeants ou grands prêtres Shinsous Yogoretas.

**Teikoku Ryu** : Garde impérial Guerrier niveau 3 en moyenne

**Unmoyji** : Sorcier impérial, Sorcier Niveau 3

**Akira Tachiba No Mikoto** : Empereur du Lannet. Il est considéré comme le descendant d'Amaterasu no Mikoto

**Katsumi Asakura** : Régente de la Famille Asakura au nom de son neveu Tatsuya âgé de 6 ans.

## *Kazuhira Nakamoto*

**Niveau : 3**

**Points de Vie : 115**

**Classe : Guerrier Acrobate (Demoiselle Guerrière)**

**Yeux : Noirs      Cheveux : Noirs**

**Sexe : Féminin**

**For : 7      Dex : 9      Agi : 10      Con : 7  
Pou : 8      Int : 7      Vol : 6      Per : 7      App : 10**

**Présence: 40**

**Rphy 45   Rmys 45   Rpsy 45   Rpoi 45   Rmal 45**

**Initiative : 120 (mains nues/Aïkido)/115 (Katana)/110 (Maton)**

**Attaque : 125**

**Défense : 115 (Esquive)**

**Dégâts : 15 (Aïkido)/60 (Katana)/40 (Bâton)**

**Armure : Aucune**

**IP: 0**

**TRA : 0   CON : 0   PER : 0   CHA : 0   ELE : 0   FRO : 0   ENE : 0**

**Malus inhérent:**

**Restriction de mouvement :**

**Techniques :**

**Avantages & désavantages : Bonne fortune – Charme – Réflexes Rapides**

**Modules & art martiaux : Arme distincte (Bâton) – Aïkido**

**Taille : 12 ( 1,50 m - 50kg)**

**Régénération : 1**

**Mouvement : 35 m**

**Fatigue : 6**

**Compétences secondaires :**

Acrobaties 95 – Athlétisme 65 – Équitation 25 – Escalade 25 – Natation 20 – Saut 45 –  
Observation 35 – Vigilance 20- Intimidation 20 – Style 45 – Danse 35 – Habilité manuelle 45

**Possessions : Des vêtements de qualité, Kimonos de cérémonie, Rations pour une semaine, Armes (Katana – Maton), quelques objets personnels de qualité – 40 PO**



## *Shu Minato*

**Niveau : 3**

**Points de Vie : 140**

**Classe : Tao**

**Yeux : Marrons Cheveux : Brun**

**Sexe : Masculin**

**For : 8      Dex : 10      Agi : 9      Con : 8  
Pou : 6      Int : 6      Vol : 6      Per : 7      App : 5**

**Présence: 40**

**Rphy 50   Rmys 45   Rpsy 45   Rpoi 50   Rmal 50**

**Initiative : 80 (mains nues)**

**Attaque : 105/95**

**Défense : 85 (Parade)/ 105 (Esquive)**

**Dégâts : 40 (Mains nues)**

**Armure : Aucune**

**IP: 0**

**TRA : 0 CON : 0 PER : 0 CHA : 0 ELE : 0 FRO : 0 ENE : 0**

**Malus inhérent:**

**Restriction de mouvement :**

**Ki Total: 90**

**DI Total: 90**

**Accumulations : 8**

**For 1              Dex 3      Agi 1      Con 1      Pou 1      Vol 1**

**KI 59**

**For 12      Dex 12      Agi 12      Con 10      Pou 6      Vol 7**

**Pouvoirs du Ki : Utilisation du Ki – contrôle du KI – Détection du KI**

**Techniques :**

**Avantages & désavantages : Adroit – Apte dans un champ de compétence (Athlétisme)**

**Modules & art martiaux : Kung fu – Aïkido – Shotokan – Taek wan do - Désarmement**

**Taille : 16 (1,70m – 70kg)**

**Mouvement : 32 m**

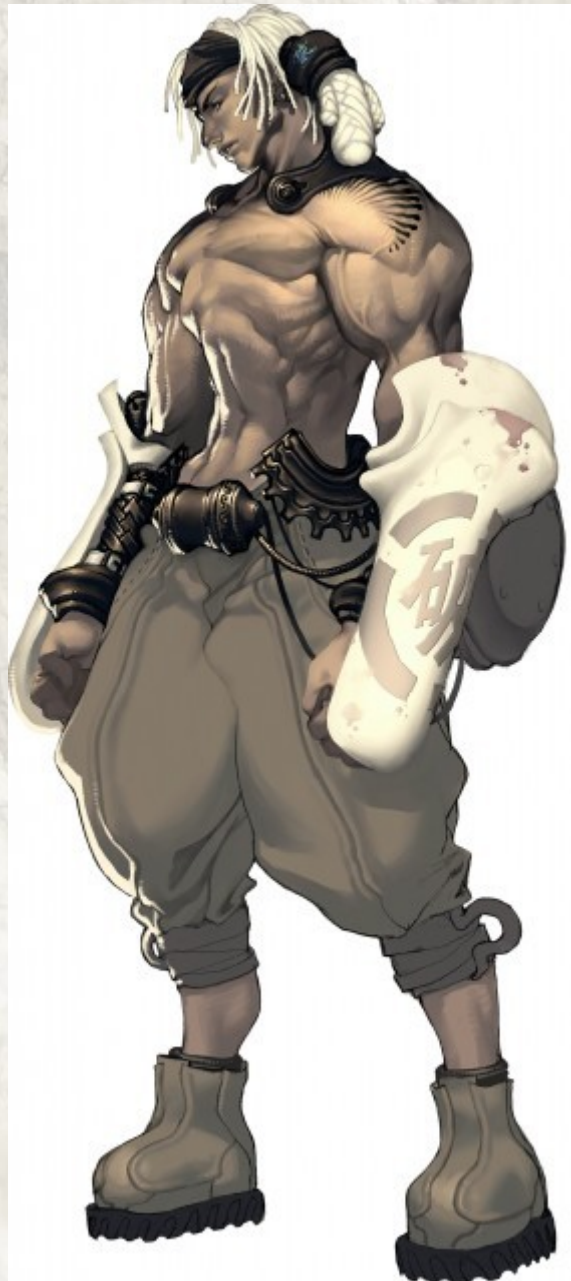
**Régénération : 2**

**Fatigue : 8**

**Compétences secondaires :**

Acrobaties 60 – Athlétisme 40 – Escalade 50 – Natation 30 – Saut 50 – Observation 15 –  
Vigilance 30 – Style 35 – Discrétion 20 – Habilité manuelle 55

**Possessions : Des vêtements de qualité, Kimonos de cérémonie, Rations pour une semaine, quelques objets personnels de qualité – 40 PO**





## *Ichiro Harada*

**Niveau : 3**

**Points de Vie : 125**

**Classe : Guerrier mentaliste**

**Yeux : Marrons Cheveux : Brun**

**Sexe : Masculin**

**For : 6/8    Dex : 9    Agi : 10    Con : 7  
Pou : 5    Int : 6    Vol : 10    Per : 7    App : 7**

**Présence: 40**

**Rphy 45    Rmys 40    Rpsy 55    Rpoi 45    Rmal 45**

**Initiative : 75 (mains nues) / -5 (Épée à deux mains)**

**Attaque : 105**

**Défense : 15 (Parade)/ 110 (Esquive)**

**Dégâts : 100/110 (Épée à deux mains)**

**Armure : Aucune**

**IP: 0**

**TRA : 0 CON : 0 PER : 0 CHA : 0 ELE : 0 FRO : 0 ENE : 0**

**Malus inhérent:**

**Restriction de mouvement :**

**Talent psychique : 60**

**PPP : 9**

**Projection psychique : 10**

**Pouvoirs Psychiques :**

Améliorer la force – Améliorer la réactivité – Surhumanité – Créer énergie –  
Améliorer déplacement – Bouclier d'énergie – Décharge d'énergie

**Avantages & désavantages :** Accès à toutes les disciplines psychiques –  
Attache Psychique renforcée – Sans concentration

**Modules & art martiaux :**

**Taille : 15 (1,60m – 60kg)**

**Mouvement : 32 m**

**Régénération : 1**

**Fatigue : 7**

**Compétences secondaires :**

Acrobaties 25 – Athlétisme 20 - Saut 10/15 – Impassibilité 40 – Résistance à la douleur 20 –  
Observation 15 – Vigilance 15 – Habileté manuelle 15

**Possessions : Des vêtements de qualité, Kimonos de cérémonie, Rations pour une semaine, Armes (Épée à deux mains), quelques objets personnels de qualité – 40 PO**



## *Madoka Kinoue*

**Niveau : 3**

**Points de Vie : 100**

**Classe : Sorcier**

**Yeux : Verts      Cheveux : Blancs**

**Sexe : Féminin**

**For : 5      Dex : 9      Agi : 7      Con : 6**

**Pou : 10      Int : 11      Vol : 6      Per : 7      App : 9**

**Présence: 40**

**Rphy 45   Rmys 65/85   Rpsy 45   Rpoi 45   Rmal 45**

**Initiative : 70 (mains nues)**

**Attaque : 10**

**Défense : 5 (Esquive)**

**Dégâts : 5 (Mains nues)**

**Armure : Aucune**

**Accumulation magique : 40/60 (eau)**

**Zeon : 1285**

**Projection magique : 105**

**Niveau de voies : 50 (Eau)/25 (Air)**

**Sorts connus :**

**Eau :** Source – Créer Froid – Capacité aquatique – Immunité au froid – Bulle protectrice – Frappe d'eau – contrôle des liquides – Congeler les émotions

**Air :** Créer du vent – Mouvoir – Réduire le poids – Sans respirer – Mouvement libre

**Libres :** Détection de magie – Stopper la chute – Sauter – Défaire l'écrit – Surhumanité – Brouillard – Bouclier magique

**Avantages & désavantages : Don mystique – Prédilection élémentaire (Eau)**

**Taille : 11 (1,50m – 45 kg)**

**Régénération : 1**

**Mouvement : 25 m**

**Fatigue : 6**

**Compétences secondaires :**

Observation 30 – Vigilance 25 – Estimation magique 90 – Histoire 40 – Mémorisation 30 – Occultisme 70 – Science 60

**Possessions : Des vêtements de qualité, Kimonos de cérémonie, Rations pour une semaine, Composants, quelques objets personnels de qualité – 40 PO**



## Natsuno Kinoue

**Niveau : 3**

**Points de Vie : 125**

**Classe : Virtuose martial**

**Yeux : Marrons Cheveux : Brun**

**Sexe : Masculin**

**For : 7      Dex : 9      Agi : 10      Con : 8**  
**Pou : 7      Int : 6      Vol : 6      Per : 8      App : 6**

**Présence: 40**

**Rphy 50   Rmys 45   Rpsy 45   Rpoi 50   Rmal 50**

**Initiative : 80 (mains nues)/ 55 (Katana a deux lames)**

**Attaque : 110**

**Défense : 100 (Esquive)**

**Dégâts : 70 (Katana a deux lames)**

**Armure : Aucune**

**IP: 0**

**TRA : 0 CON : 0 PER : 0 CHA : 0 ELE : 0 FRO : 0 ENE : 0**

**Malus inhérent:**

**Restriction de mouvement :**

**Ki Total: 230**

**DI Total: 230**

**Accumulations : 15**

For 2      Dex 4      Agi 5      Con 1      Pou 2      Vol 1

KI 86

For 7      Dex 25      Agi 25      Con 8      Pou 15      Vol 6

**Pouvoirs du Ki :** Utilisation du Ki – contrôle du KI – Détection du KI – Appréciation du Ki – Extrusion du Ki – Armure d'énergie – extension de l'aura à l'arme – Transmission du Ki – Guérison par le Ki – Utilisation de l'énergie nécessaire – Dissimulation du Ki – Élimination des malus – Récupération – Augmentation des caractéristiques

**Techniques : Céléritas – Excisum Aeris**

**Avantages & désavantages : Maître martial (X2) – Récupération du Ki**

**Taille : 15 (1,60m – 60kg)**

**Régénération : 2**

**Mouvement : 35 m**

**Fatigue : 8**

**Compétences secondaires :**

Acrobaties 60 – Athlétisme 45 – Escalade 20 – Natation 25 – Saut 25 – Observation 30 –  
Vigilance 30 – Style 15 – Habileté manuelle 25

**Possessions : Des vêtements de qualité, Kimonos de cérémonie, Rations pour une semaine, Armes (Katana à deux lames), quelques objets personnels de qualité – 40 PO**

