

Le Second Jour des Sept Tonnerres



Les douze parchemins noirs, véritable prison magique renfermant la puissance de Fu Leng, perdent de leur force. Onze d'entre eux ont déjà été ouverts, répandant de terribles fléaux sur Rokugan et rendant à chaque fois un peu plus de puissance au Sombre Kami. Son pouvoir est tel à ce jour qu'il a pu se réincarner dans le corps affaibli du jeune empereur Hantei 39.

Mais Shinsei est de retour pour guider l'humanité et l'aider à prendre sa destinée en main. Au milieu d'une Guerre des Clans qui fait rage, les enjeux capitaux ne sont pas ce qu'ils semblent être.

Prologue

Alors que vous rêvez d'exploits qui mettent fin à la Guerre des Clans, apportant ainsi gloire à votre clan et à vos ancêtres, des rires provenant des profondeurs du palais impérial se moquent de vous. Vous ressentez alors un malaise, le malaise devient nausée, la nausée devient douleur, la douleur devient frayeur. Seul un croassement parvient à attirer votre attention. Vous suivez le corbeau pour fuir cet enfer. Un terrible orage éclate et par sept fois, le tonnerre gronde dans un terrible fracas. C'est alors que le corbeau plonge sur vous et que vous vous réveillez en sursaut. Cette vision est des plus claires, il vous faut réunir les Sept Tonnerres pour

vaincre une puissance maléfique grandissante au sein de la capitale Otosan Inchi. L'identité des Sept Tonnerres est une évidence pour vous.

Objectifs de la quête divine :

Budget d'Adversité : nombre de héros (3) x nombre d'objectifs (8) x 5 = 120 points.

- Obtenir l'aide du Tonnerre Toturi = 16
 - Obtenir un entretien avec Toturi : 2
 - Convaincre Toturi d'accomplir son destin : 0
 - Libérer Toturi de ses obligations : 14
- Obtenir l'aide du Tonnerre Mirumoto Hitomi = 3
 - Obtenir un entretien avec Mirumoto Hitomi : 3
 - Convaincre Mirumoto Hitomi d'accomplir son destin : 0
- Obtenir l'aide du Tonnerre Kachiko = 6
 - Obtenir un entretien avec Kachiko : 4
 - Convaincre Kachiko d'accomplir son destin : 2
- Obtenir l'aide du Tonnerre Doji Hoturi = 14
 - Obtenir un entretien avec Doji Hoturi : 4
 - Convaincre Doji Hoturi d'accomplir son destin : 0
 - Libérer Doji Hoturi de ses obligations : 10
- Obtenir l'aide du Tonnerre Isawa Tadaka = 28
 - Obtenir un entretien avec Isawa Tadaka : 0
 - Convaincre Isawa Tadaka d'accomplir son destin : 2
 - Libérer Isawa Tadaka de ses obligations : 26
- Obtenir l'aide du Tonnerre Hida Yakamo = 10
 - Obtenir un entretien avec Hida Yakamo : 7
 - Convaincre Hida Yakamo d'accomplir son destin : 0
- Obtenir l'aide du Tonnerre Otaku Kamoko = 3
- Mener les Sept Tonnerres à l'intérieur du palais impérial = 35
 - Trouver un moyen d'entrer dans le palais impérial : 2
 - Mettre le plan en application : 3
 - Affronter la garde personnelle de Fu Leng : 15*2

Quête à 115 points d'Adversité.

1. Obtenir l'aide du Tonnerre Toturi

Toturi mène une armée de rônins pour tenter de lutter contre les hordes de l'Outremonde qui ont envahi Rokugan. Leur combat semble dérisoire devant les armées des clans qui s'entredéchirent au lieu de résister ensemble.

L'avantage, c'est que tout le monde sait où se trouve cette armée de rônins. L'inconvénient, c'est que les généraux de Toturi lui sont extrêmement fidèles et extrêmement prudents quant aux personnes pouvant l'approcher, le destin de Rokugan semblant entre ses seules mains.

• **Obtenir un entretien** : épreuve simple d'Eloquence 2d8.

On peut utiliser Feu, Eau, Savoir ou Tactique en compétence créative.

Passer un force ou chercher à s'infiltrer serait une épreuve simple périlleuse en Athlétisme.

Toturi n'est pas difficile à convaincre. Il veut déjà sauver l'Empire et réhabiliter son nom.

• **Convaincre Toturi** : épreuve simple d'Eloquence 2d6.

Toutefois, Toturi ne peut pas abandonner son armée pour autant. Il va falloir proposer un plan d'action que son armée pourra mener sans lui.

• **Libérer Toturi** : Duel contre Toku, Tactique (et Savoir).

Si un Héros gagne, il obtient une Faveur avec Toturi à 1d10.

En cas d'échec, le Héros avec le plus gros dé en Tactique (puis en Nom en cas d'égalité) doit rester avec l'armée de Toturi pour le remplacer (le temps d'un objectif Tonnerre, de la recherche d'un indice...).

2. Obtenir l'aide du Tonnerre Mirumoto Hitomi

Mirumoto Hitomi est la daimyo de la famille Mirumoto et doit gérer à ce titre toutes les affaires du clan du Dragon. Elle reste donc en permanence au château Mirumoto où elle semble se détourner des affaires de l'Empire depuis la mort de son époux. Il faudra donc impressionner ses conseillers en prouvant sa détermination face à son refus d'ouvrir les portes. L'attente dans le froid mettra les corps des Héros à rude épreuve.

• **Obtenir un entretien** : épreuve simple périlleuse d'Arts (méditation) 2d8.

On peut utiliser Feu ou Terre en compétence créative.

Le meurtrier de son époux est Hida Yakamo. C'est bien entendu le moyen de la faire venir.

• **Convaincre Hitomi** : épreuve simple de Savoir 2d6.

On peut utiliser Feu, Eau, Eloquence ou Tactique en compétence créative.

Le Héros qui obtient le plus gros succès gagne une Faveur avec Mirumoto Hitomi à 1d10.

Hitomi est toujours en deuil et ne s'implique donc pas vraiment dans les affaires du clan, ce qui n'est pas gênant puisque le champion du clan Togashi Yatsu se fait bien plus présent en ce temps de guerre. Son absence ne changera donc rien.

3. Obtenir l'aide du Tonnerre Kachiko

Kachiko est « juste » l'Impératrice, ce qui signifie qu'il est simple de savoir où elle se trouve mais qu'il sera très difficile d'accéder à elle. Toutefois, plein de pistes sont envisageables : contacter d'anciens scorpions, s'infiltrer, se faire inviter à la cour impériale comme artiste ou duelliste... La proposition suivante est donnée à titre indicatif quant à sa difficulté, l'épreuve pouvant aussi devenir périlleuse.

• **Obtenir un entretien** : épreuve simple d'Arts (origami) 2d10.

En cas d'échec, il est à noter que Kachiko sera présente auprès de son époux lors de l'attaque contre lui. Cette étape sera donc franchie automatiquement à ce moment.

Kachiko a peur, pour elle et pour son fils, car elle perçoit la nature maléfique de son époux. Elle reste toutefois l'ancienne épouse du daimyo du Scorpion dans l'âme. La présence de Doji Hoturi peut aussi jouer, en bien comme en mal.

• **Convaincre Kachiko** : épreuve simple d'Eloquence 2d8.

On peut utiliser Feu, Savoir ou Eau en compétence créative.

En cas d'échec, il est à noter que Kachiko sera présente auprès de son époux lors de l'attaque contre lui. La situation étant critique, on peut considérer que les choses seront suffisamment différentes pour autoriser une nouvelle tentative.

Kachiko n'a nul besoin de se libérer, elle sera sur place à la scène finale.

4. Obtenir l'aide du Tonnerre Doji Hoturi

Pour obtenir un entretien, il faudra montrer qu'on est digne de côtoyer la cour la plus raffinée de tout l'Empire après Otsan Iuchi.

• **Obtenir un entretien** : épreuve simple d'Arts, Iaijutsu ou Soins 2d10.

En cas d'échec, il faudra tenter une autre approche.

Doji Hoturi vient tout juste de vaincre la Grue Noire, son double maléfique créé après l'ouverture d'un parchemin noir. Mais il faudra du temps pour réhabiliter son nom couvert de honte et faire disparaître les soupçons, même dans son propre clan. Lui proposer de laver son nom dans une action d'éclat, aussi suicidaire qu'elle puisse paraître, lui parlera forcément. Et puis si c'est l'occasion de revoir Kachiko.

• **Convaincre Hoturi** : épreuve simple d'Eloquence 2d6.

On peut utiliser Feu, Eau, Savoir ou Tactique en compétence créative.

Toutefois, il faudra convaincre son épouse de laisser repartir Hoturi tout juste retrouvé.

• **Libérer Hoturi** : Duel contre Doji Ameiko, Eloquence (et Arts).

Le Héros qui gagne obtient une Faveur avec Doji Hoturi à 1d10.

5. Obtenir l'aide de Tadaka

Isawa Tadaka résiste comme il peut à la souillure et traque Isawa Tsuke, le Maître du Feu qui lui, a succombé à la folie.

- **Recherche d'Avantage** : On peut demander au Conseil des Cinq qui voudra se débarrasser des visiteurs au plus vite. Epreuve simple d'Eloquence 2d6 pour « anticiper Tadaka ».

- **Rencontrer Tadaka** : épreuve d'obstacle de Tactique 2d6.

En cas d'échec, les Héros le trouveront en combat, pas de Disposition possible. L'épreuve pour convaincre Tadaka arrivera en 3^{ème}.

Tadaka se sent indigné d'être choisi.

- **Convaincre Tadaka** : épreuve simple d'Eloquence 2d8.

Tadaka ne viendra pas tant que Tsuke est en vie.

- **Libérer Tadaka** : conflit.

Extérieur, dégagé, jour = Distance 4

Immunité : Il faut que le kansen soit dans l'eau ou que l'attaquant soit sur la case de Tadaka.

Isawa Tsuke, Maître du Feu			
FEU		AIR	TYPE
1d10+2		1d6	homme
EAU		TERRE	NOM
1d6		1d6	1d10
ELOQUENCE		ARTS	ADVERSITÉ
1d6		1d6	16
SAVOIR		SOINS	VIDE
1d6		1d6	6
ATHLÉTISME		JIUJUTSU	KARMA
1d6		1d6	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
JIUJUTSU		TACTIQUE	BLESSURES
1d6		1d6	-1 au prochain jet
TIR		GARDE	-1 à tous les jets
1d12		1d6	-2 à tous les jets
MÊLÉE		HAST	ARMURE
1d6		1d6	-
ARMES	Flammes (Tir 2-3) 1d8+1, 2M Foudre (Tir 1-2) 1d8, main droite, réutilisable si Feu		
AVANTAGES	Faveur divine 1d10		
POUVOIRS	Coups multiples : 2 attaques IncanDESCENCE : avant une attaque de mêlée, l'agresseur subit Nom+Terre+1d8 Isawa : +2 Feu		

6. Obtenir l'aide du Tonnerre Hida Yakamo

Hida Yakamo pleure son père, ses actes et l'état de l'Empire. Il ne mène plus les armées qui ne sont plus sous son contrôle. Il ne défend plus un Empire envahi depuis longtemps. Alors il cherche des samourais capables de changer les choses à travers des tournois.

- **Obtenir un entretien** : Duel avec Hida Kobei Jujutsu et Garde.

Le Héros qui gagne obtient une Faveur avec Hida Yakamo à 1d10.

Hida Yakamo ne songe qu'à ça. Il faut juste le convaincre de le faire en groupe.

- **Convaincre Hida Yakamo** : épreuve simple d'Eloquence 2d6.

On peut utiliser Feu en compétence créative.

En acceptant, Togashi apparaîtra pour lui offrir la Main de Jade.

7. Obtenir l'aide du Tonnerre Otaku Kamoko

Otaku Kamoko mène les Vierges de Bataille à travers tout Rokugan pour combattre les créatures de l'Outremonde les plus puissantes qui foulent l'Empire. Sa force : une vitesse d'intervention extrêmement rapide pour surprendre ses adversaires quand ils ne s'y attendent pas. Aux Héros de faire aussi bien.

- **Recherche d'Avantage** : épreuve simple de Tactique 2d6 pour « anticiper Kamoko ».

- **Obtenir un entretien** : épreuve d'obstacle périlleuse d'Athlétisme (équitation) 2d8.

On peut utiliser Feu ou Terre en compétence créative.

Au cours de cet entretien, Kamoko leur demandera leur l'aide (voir quête Duel Fratricide).

Kansen (monstres) (souillé)		
ANNEAUX	HABILITÉS	NOM
1d6	1d6	1d10
PHYSIQUE	COMBAT	ADVERSITÉ
1d6	1d6	5 + 7
ARMES	2 Griffes (Mêlée 0) : 1d6/1d6+1	
POUVOIRS	Armes naturelles Terreur : Nom+Feu+1d8 contre Nom+Feu une fois/combat, échec ~2 pour attaquer	

Le Héros qui tue Isawa Tsuke gagne une Faveur avec Isawa Tadaka à 1d10.

8. Mener les Sept Tonnerres dans le palais impérial

La capitale est plongée dans le chaos. Les armées de la Licorne, du Lion, du Crabe, du Dragon et des clans Mineurs attaquent tandis que la famille Matsu défend l'Empereur aux côtés d'êtres souillés ou de créatures de l'Outremonde.

Il faudra malgré cela, ou grâce à cela, trouver un moyen de passer en évitant tous les combats. Les Héros peuvent y réfléchir bien avant d'être sur les lieux.

- **Trouver un moyen d'entrer** : épreuve simple 2d8.

Une fois le plan élaboré, il faut le mettre en application. Si les Héros s'y sont pris à l'avance, ils peuvent chercher à obtenir des Avantages. Sinon, il faudra faire preuve de réactivité pour trouver un Avantage utile.

- **Entrer dans le palais** : épreuve d'obstacle périlleuse 2d8.

Malgré tout, le Sombre Kami se préparait à la venue de son frère et s'est aussi muni d'une garde personnelle pour écarter les mortels : deux araignées suppurantes. Il n'a pas oublié le petit homme.

- **Vaincre la garde rapprochée de Fu Leng** :

Intérieur, petit = Distance 0

Araignée Suppurante (souillé)		
FEU 1d6	AIR 1d6	TYPE bête
EAU 1d6	TERRE 1d8	NOM 1d6
ELOQUENCE 1d4	ARTS 1d4	ADVERSITÉ 15
SAVOIR 1d4	SOINS 1d4	VIDE 6
ATHLÉTISME 1d8	LAIJUTSU 1d6	KARMA □ □ □
JIJUTSU 1d6	TACTIQUE 1d6	BLESSURES -1 au prochain jet
TIR 1d6	GARDE 1d6	-1 à tous les jets
MÊLÉE 1d8	HAST 1d6	-2 à tous les jets
		ARMURE 1d8
ARMES	Morsure (Mêlée 0) 2d8, 2M	
AVANTAGES		
FOUYOIRS	Absorption de vie : efface sa case blessure quand il blesse Armure naturelle Poison : une blessure handicapé Souillure : une blessure souille	

Epilogue

Si les Héros réussissent :

Alors qu'Isawa Tataka ouvre le parchemin noir grâce à ses connaissances en maho, Fu Leng recouvre l'intégralité de son pouvoir mais achève également son incarnation dans un corps mortel.

Kachiko sort alors une longue épingle de son chignon et lui plonge dans la gorge. C'est ainsi que s'achève le Second Jour des Sept Tonnerres et que débute un nouveau cycle de 1000 ans de paix.

1 case de Karma, 1 case de Vide, 8 pts de Gloire, Faveur de Shinsei 1d12 (sauf pour ceux qui tentent la quête de clan (Outremonde)).

Si les Héros échouent :

un dragon noir s'élève au-dessus du palais impérial et vient se poser au balcon, reprenant la forme du jeune Hantei 39. D'une voix forte, il s'adresse à ses sujets : « Je suis votre Empereur devant ma Mère Amaterasu et mon Père Onnotangu. Vous me devez obéissance. A ce titre, je vous ordonne de cesser les combats sur le champ ! ». Et tandis que la déesse Soleil et le dieu Lune surplombent la capitale, tous s'agenouillent et repartent dans leurs clans. C'est ainsi que s'achève le Second Jour des Sept Tonnerres et que débute un cycle de 1000 ans de ténèbres.

1 case de Karma, dé de Nom handicapé, Faveur de Shinsei 1d12 (sauf pour ceux qui tentent la quête de clan (Outremonde))