

Les dragons des cinq piliers

Ce scénario est destiné à réunir une équipe de personnages issus de tout horizon. Il est volontairement simple et linéaire, avec des accents héroïques. Les personnage-joueurs vont être appelé par des dragons qui souhaiteront les mettre à l'épreuve avant de leur confier une quête. Une équipe de trois personnage-joueurs serait l'idéal mais l'histoire s'adapte très bien à n'importe quelle table de joueurs. La linéarité du scénario permet à des nouveaux joueurs de s'acclimater à Saint Seiya l'archipel des kamis, en douceur et dans une ambiance épique.



Un mot sur les dragons

Les dragons ont toujours existé au sein du Japon. Ils sont issus de la nature et sont une conséquence de la création de l'archipel par Izanagi et Izanami. La lance de la création, Ame-No-Nuhoko, a imprégné les terres de cosmos-énergie. Les cours d'eau et les vents sont la conséquence de cette cosmos-énergie et ont pris vie sous forme de dragons. Les dragons sont des entités conscientes qui sont le flux d'une rivière ou d'un courant d'air. Ils sont bien moins puissants qu'un kami. Certains dragons sont bien plus puissants que les autres. Ryujin, le dragon des marées, en est le meilleur exemple. Il a prit vie, et semble, actuellement, contrôler les flots autour de l'archipel. Ryujin est presque l'égal d'un kami. La plupart des autres dragons ont moins de puissance. Ils règnent sur leur domaine en toute discrétion, mais, quand ils s'énervent, ils peuvent faire des dégâts considérables.

Les dragons ont perdu de la puissance quand les kamis ont été capturés par les atlantes. En effet, les dragons tiraient leur puissance du Royaume Céleste, le domaine où vivent les kamis. Or, celui-ci s'est fermé quand les kamis ont disparu. Donc, une des conséquences directes de leur disparition, fut une perte de puissance chez les dragons. C'était un peu comme s'ils se mettaient en sommeil, se contentant de faire vivre leur domaine (la rivière, le vent...). Mais, les kamis ont été libérés de la prison des atlantes et les portes du Royaume Céleste se sont rouvertes. Alors, les dragons japonais se réveillent et regagnent peu à peu leur puissance.

Les cinq piliers et leur dragon

Dans le Kyushu, au sein des monts Kirishima, il y a un vieux monastère dédié à l'adoration des cinq dragons locaux. Il se trouve dans une vallée à 14 km du lac Miike. C'est un temple shintoïste, fermé au public, des plus modestes, ne comportant qu'un seul bâtiment. Il est entouré de cinq gros piliers cylindriques, larges d'une dizaine de mètres et hauts d'une soixantaine de mètres. Chacun est orné de sculptures représentant des dragons sur ses murs. Seulement quatre piliers ont survécu à l'épreuve du temps alors que le cinquième est effondré.

Un dragon sommeille sous chaque pilier. Ces cinq créatures sont en train de se réveiller et redonnent des signes de vie aux moines qui vivent dans ce temple. Ainsi, la rivière avoisinante a subit une crue récente, inexplicable par les conditions météorologiques. Ou encore, un vent tourbillonnant est venu entourer le monastère plusieurs heures avant de s'échapper dans les quatre directions cardinales simultanément.

Chaque pilier renferme une épreuve pour ceux qui seront choisis par les dragons. Malheureusement, le cinquième pilier, détruit, empêche les dragons de s'harmoniser entes eux...

Le cinquième pilier

Le pilier détruit renferme l'épreuve du courage. Son dragon gardien s'appelle « Kettei Seishin » (Esprit Résolu). Dans les temps anciens, il y avait un puissant oni nommé Yosha-Aï-Nori qui voulait emprisonner les dragons. Cette histoire remonte à l'époque où les kamis venaient à peine de se faire emprisonner par les atlantes. Aussi, la puissance des dragons commençaient à décroître à cause de la fermeture des portes du Royaume Céleste. Aussi, le pouvoir de Kettei Seichin s'épuisait. Yosha-Aï-Nori est passé à l'attaque dans une confrontation directe. Ce combat aboutit à un match nul où les deux belligérants se neutralisèrent l'un et l'autre. Yosha-Aï-Nori absorbait un pouvoir qui devenait de plus en plus faible. En fin de compte, le dragon et l'oni s'emprisonnèrent l'un l'autre. Le

pilier du courage n'a pas survécu à l'épreuve du temps car, contrairement aux quatre autres piliers, il ne reçoit plus la bénédiction de son dragon gardien.

Mais, maintenant, le pouvoir des dragons revient progressivement, y compris celui de Kettei Seishin. Et, par conséquent, Yosha-Aï-Nori recommence à absorber cette puissance. Les dragons vont avoir besoins de héros pour venir vaincre l'oni. Ils choisissent des hommes et des femmes qui ont en eux un petit quelque chose sur lequel ils peuvent s'identifier... Un peu comme un « caractère de dragon ».

L'appel des héros

Les PJ vont commencer à rêver de flux de cosmos-énergie virevoltant dans les airs. Puis, quelques nuits plus tard, ces flux dans leurs rêves prendront la forme de dragons. Ce rêve obsédant finira par devenir plus clair. Ainsi, au bout d'un certain temps, les PJ percevront clairement la destination dans les monts Kirishima où ils se sentent attirés. Gageons qu'ils en prendront le chemin.

Ils arriveront dans une vallée où un petit temple modeste est entouré des cinq piliers, dont un détruit. Ils seront accueillis par Shigura, le moine responsable de ce temple. Il semble savoir pourquoi les PJ sont ici et les mènera à un petit campement annexe. Shigura a 41 ans et semble plutôt frêle. Il est très amical et fera tout pour répondre favorablement aux demandes des PJ. Mais, les conditions sont spartiates. Les PJ devront se contenter d'une paille au campement et d'une alimentation pauvre. Shigura expliquera que les PJ ont été élus par les dragons pour être « testés ». Il sait ce que les dragons attendent des élus mais préférera se contenter de ne leur parler que des épreuves dans un premier temps. Il leur laissera le temps de s'acclimater en disant qu'il exposera la situation à tout le monde le lendemain.

Au campement, les PJ rencontreront les autres héros, « choisis » par les dragons. Si un personnage est issu du clan de Tsuki-Yomi, il reconnaîtra (malgré la tenue de ninja qui masque son visage) Masahaki, le chef de la sécurité de l'école Koga. Celui-ci ne cachera pas son identité mais restera évasif sur sa fonction au sein de son clan (les ninjas de Tsuki-Yomi sont des gens très secrets). Même si Masahaki peut avoir l'air mystérieux voire inquiétant, il est un bon camarade et semble pressentir l'importance de sa mission ici. Il mettra de côté toute rivalité de clans ou de personnes le temps de la mission. En plein combat, il laissera tout de même libre court à sa brutalité.

Assise près du feu, les PJ verront aussi une jeune fille occidentale au teint légèrement bronzé. Son visage est couvert d'un masque d'acier soulignant des traits féminins, typique des femmes chevaliers du sanctuaire d'Athéna. Elle s'appelle Estella. Elle fut il y a encore quelques années l'élève de Démétrios, l'ancien chevalier de bronze du dragon. Depuis la disparition de l'ordre des chevaliers d'Athéna, elle vit, réfugiée au Japon et commence à balbutier la langue.

Légèrement isolé, le troisième élu qu'ils verront sera un tengu. Il se nomme Nihomaïji. Il aime combattre et se passionne pour les arts martiaux. Il ne cherche pas forcément à vaincre ses ennemis mais plutôt à les surpasser (cette nuance définit son état d'esprit). Pour lui, vaincre n'est pas forcément tuer ou blesser, seulement de se montrer meilleur que lui. Bien sur, s'il faut devenir brutal pour survivre, il le fera. Il a eut une discussion avec Masahaki en arrivant. Les deux se sont mis d'accords : ils n'ont aucune raison de rentrer en conflit l'un contre l'autre.

Le dernier élu est un jeune homme nommé Otarō. Il a l'apparence d'un SDF. Et pour cause : c'est ce qu'il est. En effet, il n'est là que parce Chie No Kaze (Sagesse des vents), le dragon qui défend le pilier de la sagesse, l'a possédé. Ce dragon a à cœur de bien guider les élus (PJ et PNJ) dans cette quête. Selon lui, la vallée, voire la région, rayonnera d'une certaine harmonie si les cinq piliers sont

restaurés. Il conseillera les élus mais ne se mettra jamais en avant. Il est bienveillant et passe son temps à observer les autres héros pour déceler celui qui a « le caractère draconique ».

Les épreuves des piliers

Shigura viendra donc le lendemain matin pour expliquer aux « élus » qu'ils ont été choisis par les dragons qui protègent la région. Il ignore quelles sont les qualités que les dragons ont pu détecter chez eux mais toujours est-il que les rêves qu'ont eut les « élus » ne trompent pas. Ils sont admis pour venir passer les épreuves des piliers. Il faut comprendre qu'ils seront les premiers à passer ces épreuves. En effet, les dragons étaient encore trop faibles pour redonner cette énergie aux piliers il y a encore quelques mois. Shigura précisera que les épreuves sont dangereuses et qu'un participant mal préparé pourrait se blesser, voire perdre la vie.

Le règlement est simple :

-Premièrement, aucun objet sacré n'est toléré dans un pilier. Leur présence empêchera tout simplement le déclenchement de l'épreuve.

-Deuxièmement, Chaque pilier ne pourra être essayé qu'une seule fois. En cas d'échec, l'élu pourra retenter sa chance après avoir attendu un an (*Il est recommandé au meneur de tenir à jour les tentatives des joueurs dans l'hypothèse où, dans de futures scénarii, un joueur voudrait revenir tenter sa chance*).

-Troisièmement, celui qui tentera sa chance devra être seul dans le pilier. Il devra même ne pas faire appel à une quelconque aide divine (toute dépense de point d'appel divin arrêtera l'épreuve et sera considérée comme un échec).

-Quatrièmement, à tout moment, si celui qui passe l'épreuve veut arrêter l'épreuve, il n'a qu'à prononcer à haute voix « Je cède face à la puissance des dragons ».

Chaque épreuve commence de la même façon. Le participant ouvre la porte au pied du pilier et pénètre dedans. La porte se referme. L'éclairage est assuré par des lampions aux murs. Un escalier large en colimaçon est face à l'entrée. Il monte jusqu'au sommet du pilier. L'objectif est de l'atteindre. Mais, l'épreuve débutera.

Voici la description des piliers :

-Le pilier de la force

Le dragon qui protège ce pilier s'appelle Yama Taki (« Cascade de montagne »). Ce dragon a un caractère trempé et il ne respecte que les démonstrations de force et les destructions. Quand il s'énerve, les vents se transforment en tempêtes, les rivières sortent de leur lit et la nature peut s'en retrouver ravagée. Fort heureusement, ce dragon ne s'énerve que très rarement.

Description

Trois murs successifs vont barrer le passage dans l'escalier. Ils sont taillés de manière à ce que des pointes dépassent de la surface. Chaque tentative pour les briser occasionne des blessures aux

poings.

Pour les briser, le participant doit faire des jets en puissance de coups de plus en plus difficiles. Il sera recommandé de dépenser sa cosmos-énergie avec intelligence. Après tout, le participant ne sait pas combien de mur il devra détruire.

Le premier mur ne nécessite qu'un jet en puissance des coups.

Le deuxième mur nécessite un jet en (puissance des coups)/2.

Le troisième et dernier mur nécessite un jet en (puissance des coups)/3.

Chaque tentative (chaque jet) occasionne la perte d'un point de résistance du corps que le jet soit réussi ou non. Il devra sans doute s'y reprendre à plusieurs fois pour détruire un mur.

Récompense

Celui qui atteindra le sommet du pilier recevra la capacité suivante :

« *La force du dragon* » : une fois par scénario, le personnage peut rajouter (cosmos-énergie)/5 à sa puissance de coups pendant un round.

-Le pilier de la protection

Ce pilier est le fief du dragon Ishi Sheru (« Ecaille de pierre »). Il est le protecteur de la nature et du Japon. Il aura tendance à s'interposer entre le danger et une personne d'importance comme une princesse ou encore un prêtre. Il surveille également l'intégrité de la nature avoisinante.

Description

Face à l'escalier, des pierres volent dans l'atmosphère à grande vitesse et attaqueront celui qui se mettra à avancer. L'espace est trop restreint pour esquiver et toute utilisation du talent « défense parfaite » se soldera par un échec (les pierres transperceront le mur d'énergie). Pour avancer au niveau suivant, des jets en parade seront nécessaires. Chaque tentative (réussie ou non) fera perdre un point de résistance du corps. Les jets successifs seront tel que :

Le premier passage demande un jet en parade, pour accéder au niveau suivant.

Le deuxième passage nécessite un jet en parade/2, pour aller plus loin.

Le dernier passage qui mène au sommet requiert un jet en parade/3.

Une fois l'épreuve réussie, le personnage voit une porte qui lui permet d'admirer le sommet.

Récompense

Le personnage qui réussira cette épreuve gagnera la capacité suivante :

« L'écaille du dragon » : une fois par scénario, le personnage peut rajouter cosmos-énergie/5 à sa valeur de parade pendant un round.

-Le pilier de la sagesse

Bien que Chie No Kaze (Sagesse des vents) se soit incarné dans le corps d'Otaro, il garde un œil sur le pilier dont il a la garde. Ce dragon aime par dessus tout résoudre les énigmes de l'Univers et de sa création. Il s'interroge sans cesse sur la marche à suivre mais sait se décider quand l'urgence se fait sentir.

Description

Une fois dans le pilier, le personnage, le passage semble bloquer par des piliers et des poutres de pierres qui ont émergé des pierres des murs et des dalles du sol. Ces poutres de pierres peuvent être repoussées dans le mur. Mais à chaque fois qu'un pilier est repoussé, un autre surgit barrant le passage. Pour se faufiler, il va falloir en repousser certains et en laisser d'autres. C'est une épreuve de logique et de mémoire. Bien évidemment, chaque tentative fait perdre un point de résistance du corps à cause d'un ou plusieurs piliers qui viennent percuter le personnage. Des jets de ruse successifs seront nécessaires.

Le premier passage demande un jet de ruse pour progresser plus loin.

Le deuxième, le troisième et le quatrième passage suivant demanderont tous un jet en ruse/2 pour, enfin arriver au sommet du pilier.

Ce pilier demande la réussite de quatre jets et non pas trois comme les autres.

Récompense

Celui qui réussira cette épreuve gagnera la capacité suivante :

« La sagesse du dragon » : Une fois par scénario, le personnage pourra rajouter cosmos-énergie/5 à un jet de ruse qui vise à comprendre une attaque spéciale.

-Le pilier de la vivacité

Ce pilier est protégé par le dragon Keiryuu (Torrent) qui aime par dessus tout les manœuvres subtiles. Il privilégie la technicité plutôt que la puissance brute. Keiryuu étudie ses adversaires et utilise une de ses nombreuses techniques particulières toutes plus incompréhensibles les unes que les autres.

Description

Des petites billes volent autour du personnage quand celui-ci entame l'épreuve de vivacité. Il s'agit d'un essaim de billes qu'il faut attaquer pour se frayer un passage. Mais, elles bougent si vite et avec des trajectoires si imprévisibles que des jets en vitesse de coups successifs seront nécessaires. Et bien sur, chaque tentative occasionne la perte d'un point de résistance du corps car les billes attaquent et percutent le personnage. Les jets successifs seront tels que :

Le premier essaim demande un jet en vitesse de coups.

L'essaim suivant nécessite un jet en vitesse de coups/2.

Le dernier essaim requiert un jet en vitesse de coups/3.

Une fois le dernier essaim vaincu, le personnage accède au sommet.

Récompense

Celui qui réussit cette épreuve reçoit la capacité suivante :

« La patte du dragon » : une fois par scénario, le personnage peut rajouter cosmos-énergie/5 à sa vitesse de coups pendant un round.

-Le pilier du courage

Attention : Au début du scénario, ce pilier est détruit et donc, passer l'épreuve est impossible. Mais si la quête finale est une réussite, il se restaurera et permettra à qui veut de tenter l'épreuve de courage.

Le dragon Kettei Seishin (Esprit résolu) est sensé protéger ce pilier. Il favorise ceux qui sont sur d'eux mêmes et qui n'hésitent pas. Il déteste la peur. Mais, il est en plein combat permanent contre le puissant oni, Yosha-Ai-Nori. Sa rage de vaincre lui permet de tenir en échec ce démon. Pour le moment...

Description

Grimper l'escalier qui mène au sommet soumet le personnage à rude épreuve. Des flammes, de la glace et des éclairs viendront le frapper par surprise. Il ne pourra compter que sur sa ténacité pour progresser. Il devra réussir plusieurs jets en volonté pour avoir la force de poser un pied devant l'autre malgré la douleur.

Le personnage devra réussir quatre jets de volonté/2 pour accéder au sommet. Et, bien évidemment, chaque tentative occasionne la perte d'un point de résistance du corps.

Récompense :

Celui qui réussira l'épreuve d courage gagnera la capacité suivante :

« Le courage du dragon » : une fois par scénario, le personnage peut rajouter cosmos-énergie/5 à un seul jet de volonté, même si celui-ci est déjà divisé (et ce bonus se rajoutera au score après division dans ce cas là).

Les épreuves passées

Au bout d'un certain temps (laissé à la discrétion du meneur), le moine Shigura viendra voir les élus afin de voir comment ils s'en sortent. C'est le moment où les joueurs auront déclaré qu'ils ne feraient pas d'autres épreuves. Les blessures auront eut tendance à les affaiblir. L'idéal serait que chaque personnage-joueur ait réussi au moins une épreuve. En ce qui concerne les PNJ, le meneur pourra

imaginer que :

- Otarō a réussi l'épreuve de sagesse (avec facilité évidemment).
- Estella a réussi l'épreuve de force.
- Masahaki a réussi l'épreuve de protection.
- Nihomaiji a réussi l'épreuve de vivacité.

Bien sur, le meneur peut décider d'autres résultats, voire même faire les jets de dés pour évaluer qui réussit quelle épreuve (*même si cela peut être très rébarbatif ; il sera conseillé de faire ces jets de dés AVANT la partie pour ne pas ennuyer les joueurs*). Mais, dans tous les cas, Otarō réussit l'épreuve de sagesse.

Le meneur devra, également, noter précisément qui essaie quelles épreuves car il est toujours possible qu'un PJ revienne, lors d'un scénario suivant, tenter une épreuve qu'il n'a pas encore essayée cette année. Et, bien sur, ceux qui ont échoué à une épreuve peuvent très bien désirer la repasser après avoir attendu un an.

Shigura rassemblera les élus pour essayer de déterminer qui est le meilleur parmi eux. Il expliquera alors que le dragon Kettei Seishin est encore en pleine lutte contre un puissant oni. Cette lutte arrive à son terme. Mais, les dragons ont désignés les élus pour partir en quête afin d'aider Kettei Seishin à vaincre ce démon. Mais avant cela, il faut déterminer un chef. Shigura demandera qui veut diriger le groupe. *Il est recommandé au meneur de pousser les PJ à assumer ce rôle*. Et bien sur, des PNJ le voudront également (*le meneur peut faire en sorte que les PNJ se proposent en fonction de ses envies. Mais, Otarō ne voudra pas devenir chef*).

Au bout du compte, pour départager les postulants au poste de chef, un petit tournoi de combat sera organisé. Mais les combats seront amicaux (donc les coups ne devront pas faire perdre de point de résistance de corps).

A la rescousse du dragon du courage

Une fois ce point réglé, Shigura expliquera qu'un éboulement a mis à jour une cavité sous le pilier du courage. La cosmos-énergie du dragon du courage semble se diffuser de ce trou vers l'air libre. Shigura est convaincu que c'est un appel de Kettei Seishin qui incite les élus à venir se battre contre les forces maléfiques.

Otarō, ou plutôt Chie No Kaze, observera les autres élus tout au long de cette quête. Il cherche parmi eux celui ou celle qui aura « l'esprit du dragon », à la fois sage, courageux, fort et avisé. Quelqu'un qui motive les autres, qui part à la bataille le cœur vaillant, sait être sérieux, qui saura aussi se montrer le meilleur compagnon pour ses camarades et respectera la nature sera le candidat idéal. Le meneur devra porter une attention particulière sur le roleplay et les interprétations de chaque joueur. C'est celui dont le roleplay sera le meilleur et qui aura le personnage le plus en phase avec ses valeurs, qui sera désigné à la fin du scénario (en cas de victoire). Si aucun PJ ne fait l'affaire, Otarō désignera Estella qui, selon lui, a le plus un « cœur de dragon ».

Les élus iront dans la cavité pour l'explorer. Ils devront utiliser des moyens d'éclairages pour progresser dans un couloir sombre qui paraît naturel. Mais, un œil avisé (*jet en ruse*) pourra remarquer que la section de ce « couloir » ressemble à celle du corps d'un dragon ; un peu comme si ce couloir n'existait que parcequ'un dragon avait forcé la roche pour avancer à travers. Les élus vont progresser le long de ce large tunnel. Mais, une première embuche les attend. Yosha-Aï-Nori envoie ces subalternes pour se débarrasser du groupe des élus. Il s'agit de ses minions ; une version plus

petite d'Yosha-Aï-Nori. C'est une sorte d'être humanoïde composé de tissus, portant un kimono à moitié déchiré. Les bras et les jambes sont des rubans qui ont la capacité de s'étirer en combat. La tête est, elle aussi, un long ruban enroulé sur lui-même. Ils sont au nombre de 5+N (où N est le nombre de PJ).

Minions d'Yosha-Aï-Nori :

Cosmos énergie	40
Vitesse de coups	30
Puissance de coups	25
Rapidité	20
Parade	30
Volonté	50
Beauté	35
Ruse	20
Résistance du corps	6
Rubans démoniaques	50 à 65

Rubans démoniaques : Ce talent permet d'utiliser les rubans comme aide au combat. La valeur de ce talent constitue un nombre de points qui peuvent se répartir, chaque round, dans les caractéristiques Vitesse de coups ou Parade. Les points restant forment une carapace (comme la valeur de carapace que l'on peut retrouver chez n'importe quel oni).

Il faut noter que le feu, la glace ou une arme déchirante (comme une masse barbelée) peuvent affaiblir les rubans démoniaques de manière suivante : chaque tranche de 5 points de dégâts subits par ce type d'attaque fait perdre un point dans le talent « rubans démoniaques ».

Au début de chaque nouveau scénario, le talent se régénère à son maximum. Il peut être augmenté comme n'importe quel talent.

Une fois ce combat terminé, il ne reste au sol que des bandelettes et des rubans de tissus déchirés. Les élus pourront continuer à avancer dans le tunnel. Mais, soudainement, une forte pression les plaque au sol. Ils n'arrivent plus à se concentrer ni même à déployer leur cosmos-énergie. Le sol finit par se craqueler et se dérobe sous leur corps. Les élus tombent dans un vide abyssal...

La chute les a séparé et leur a fait perdre un point de résistance du corps. Chaque PJ va se réveiller seul dans le noir. Mais un ruban lumineux va s'entortiller pour former le visage de Yosha-Aï-Nori qui ne fera que converser avec lui. L'oni va tout faire pour le convaincre de prendre son parti. Il faut bien comprendre que les dragons connaissent le passé, la vie, les goûts, les qualités et les défauts des PJ. Ils les ont étudiés et choisis. Par conséquent, Yosha-Aï-Nori, qui partage les connaissances de Kettei Seishin dans cette lutte pour absorber son pouvoir, les connaît également. Il saura alors faire les propositions qui sont susceptibles de faire céder le PJ. *Le meneur a tout intérêt à rendre cette scène oppressante.* Le PJ est seul face à une force démoniaque, sûre d'elle, qui semble tout savoir sur lui. *Le meilleur moyen est de prendre les joueurs en tête à tête dans une pièce, seuls pour jouer cette scène en privé.*

Yosha-Aï-Nori veut convaincre le PJ de prendre son parti lors du combat final. Il lui promet un

pouvoir immédiat : la capacité à contrôler les rubans comme ses sujets en sont capables. Si un PJ accepte, il gagne immédiatement le talent « Rubans démoniaques » à hauteur de 4D20. Bien évidemment, ses mains et ses jambes restent normaux. Mais de ses manches s'échappent de longs rubans qu'il va pouvoir utiliser de la même manière que le talent décrit plus haut.

En cas de refus de la part du PJ, le visage disparaît. Mais, en tâtonnant dans le noir, le PJ entend une fausse conversation : un des élus (PJ ou PNJ) semble accepter le marché avec Yosha-Aï-Nori. Et bien sur, le PJ reconnaît la voix en question.

Le combat final

A force de tâtonner dans le noir, chaque PJ finira par retrouver un filet de lumière qui mène à un tunnel plus large, vaguement éclairé. Les élus se rassemblent ici. Otaro aura l'air affaiblis comme s'il subissait encore la forte pression qui les a plaqués au sol plus tôt. Le tunnel mène à un balcon naturel qui donne sur une salle plus vaste où Yosha-Aï-Nori et Kettei Seishin se livrent une bataille permanente. Le corps du dragon est entremêlé par les rubans du démon. Quand Yosha-Aï-Nori capture un peu de la cosmos-énergie du dragon, celui-ci le mords pour l'affaiblir. Mais, Yosha-Aï-Nori semble capable de remporter la partie si le combat continue.

Le meneur devra faire attention à toute action des PJ et aux actions de ses PNJ. En effet, tous les élus ont entendu qu'un de leurs collègues avait accepté la proposition d'Yosha-Aï-Nori (même si cela est faux). Si un élu a un comportement suspect (comme renâcler à partir combattre ou se montrer inefficace de manière un peu trop ostentatoire), il est possible qu'un PJ ou un PNJ croit qu'il a trahis sa mission et se retourne contre lui.

Le meneur devra aussi prendre en compte un éventuel PJ qui aurait accepté la proposition d'Yosha-Aï-Nori. Il pourra utiliser son nouveau talent « Rubans démoniaques ». Dans l'hypothèse où un PJ soit un faux traître et qu'il se retourne contre le démon malgré qu'il ait accepté une alliance avec lui plus tôt, alors, le talent acquis se retournera contre lui. « Rubans démoniaques » amènera des malus en Vitesse de coups et en Parade à chaque round (dans les proportions que le meneur décidera). Il ne pourra se libérer que s'il parvient à subir tellement de blessures que le talent tombera à zéro. S'il n'y arrive pas, le score dans ce talent remontera à son maximum en début de scénario suivant et l'handicaperà à chaque combat.

Yosha-Aï-Nori est assisté dans son combat par 3+N minions.



L'oni Yosha-Aï-Nori

Cosmos énergie	75
Vitesse de coups	50
Puissance de coups	55
Rapidité	40
Parade	50
Volonté	90
Beauté	45
Ruse	80
Résistance du corps	15
Carapace	5
Rubans démoniaques	120

Pour libérer Kettei Seichin, il serait judicieux d'essayer de détruire les immenses rubans qui emprisonnent son corps. Pour y arriver, un PJ (ou un PNJ) devra réussir des jets de puissance de coup avec une marge d'au moins 20 points. S'il parvient à en détruire au moins trois, Kettei Seishin s'élèvera et participera au combat, assurant la victoire des élus restés fidèles aux dragons.

Pendant le combat, Otaro s'effondrera d'épuisement. Il utilisera sa faible cosmos-énergie pour favoriser les élus par des jets dans le talent guérison. Il a la faculté de pouvoir l'utiliser à distance ; ce qui devrait surprendre ceux qui possèdent ce talent qui, eux, doivent se rapprocher de la personne qu'ils veulent soigner.

Ce sera un combat sans merci. De son issue dépendra ce duel millénaire que se livrent Yosha-Aï-Nori et Kettei Seishin.

La conclusion

La victoire sera totale, soit pour le démon soit pour le dragon. Le vainqueur anéantira le perdant.

Il faut noter que si un PJ trahit les dragons pour se ranger du côté du démon et finit par l'emporter, il sera rejeté par son dieu (perte immédiate de tous ses points d'appel divin et de l'utilisation de ses objets sacrés). En revanche, Yosha-Aï-Nori en fera son serviteur privilégié et lui accordera des pouvoirs plus importants (à la discrétion du meneur qui devra tenir compte du fait que, dans ce cas, Yosha-Aï-Nori a volé les pouvoirs et la cosmos-énergie de Kettei Seishin ; ce qui le rendra très puissant).

Quand les élus retrouveront la surface, ils verront que le pilier du courage s'est restauré grâce à la libération de Kettei Seishin. Ils pourront, s'ils le désirent, passer l'épreuve du courage (ou revenir une autre fois pour s'y essayer).

Otaro révélera sa véritable identité et rassemblera les élus pour les féliciter. Il proposera alors à celui qui a été le plus respectueux envers les dragons, le plus courageux et le plus méritant pour lui

proposer d'être le héros des dragons, celui qui devra accourir si les dragons ont à nouveaux besoins d'aide. S'il accepte, il gagnera le pouvoir « le secours du dragon ». Si aucun PJ n'a su se montrer méritant ou respectueux, ou si le PJ désigné refuse, cet honneur reviendra à Estella.

« Le secours du dragon » : ce pouvoir permet de rassembler les flux d'énergie cosmiques pour générer un petit dragon qui assistera le personnage en combat. Une fois par scène, le personnage pourra dépenser le nombre de points de cosmos-énergie qu'il désire et cela génèrera un dragon d'environ 3,5 mètres de long possédant les caractéristiques suivantes :

Cosmos-énergie : 2 fois la cosmos-énergie dépensée

Puissance de coups, vitesse de coups, rapidité et parade : cosmos-énergie dépensée

Carapace : 5

Ce dragon ne pourra que participer au combat en se battant et disparaîtra à la fin de celui-ci où si sa cosmos-énergie tombe à zéro.

Shigura précisera qu'il souhaite que l'emplacement de ces cinq piliers reste secret. Il n'a pas envie de voir débarquer toute sorte de combattants qui voudront passer les épreuves. En revanche, les élus pourront revenir quand ils le désireront. Otaro remerciera les élus et quittera le corps du « vrai Otaro » qui se réveillera et demandera des explications. Aux joueurs de les lui fournir...

Le meneur pourra imaginer d'autres quêtes de la part des dragons afin de réunir à nouveau les élus, pour une prochaine aventure. Il peut s'agir d'empêcher une pollution industrielle locale ou encore de défendre les piliers face à des « amis-onis » d'Yosha-Aï-Nori qui voudraient venger sa mort.

Les élus PNJ

-Estella

Estella est une jeune fille de 16 ans issue des camps d'entraînement pour femmes du sanctuaire d'Athéna (aujourd'hui disparu). Elle fit ses premiers exercices sous la tutelle d'Hélène, la maîtresse du camp. Mais, Hélène proposa à Démétrios, alors chevalier de bronze du dragon, de la prendre comme disciple. Démétrios remarqua très vite qu'Estella était une élève disciplinée et prometteuse. Il lui enseigna son attaque spéciale « la griffe du dragon » et pensait qu'un jour, elle deviendrait chevalier d'Athéna.

C'est durant un conflit brutal entre les asgardiens et les athéniens que Démétrios perdit la vie. Estella en fut désolée. Son cœur s'est brisé à l'époque. Elle considérait Démétrios comme un père et la voilà qui se retrouvait orpheline. Elle eut pour ambition de prendre sa place en tant que chevalier de bronze du dragon. Hélas, le destin allait encore la frapper. Elle fut kidnappée plus tard par le peuple triton pour servir d'esclave sous-marine. Ce n'est que bien années plus tard qu'elle put se libérer de ce joug. Elle découvrit à la surface que son sanctuaire avait disparu, que Pandore et les spectres règnent sur la Terre et que le Japon était un endroit encore libre. Elle partit y vivre. Mais maintenant, elle est devenue une jeune fille triste, ayant tout perdu. Le seul vestige de sa vie passé est ce masque de fer typique des femmes chevaliers qu'elle porte encore et toujours. Elle a commencé à apprendre le japonais et s'en sort plutôt bien. Elle a tout de même conservé les principes de générosité et d'honneur et elle n'hésite pas à combattre le mal sous toutes ses formes.

Cosmos énergie	28
Vitesse de coups	20
Puissance de coups	20
Rapidité	21
Parade	16
Volonté	81
Beauté	46
Ruse	46
Résistance du corps	10

Attaque spéciale	cosmos	vitesse	puissance	malus
La griffe du dragon	7	+20	+20	-5

La griffe du dragon est une concentration d'énergie en une seule attaque massive qui forme une sorte de pilier qui arrive par le haut et qui écrase sa victime comme la patte griffues d'un immense dragon.

-Nihomaiji

Ce tengu est un spécialiste du combat. Parmi son peuple, il n'hésite pas à défier ses frères corbeaux pour un combat amical. Il est plutôt malin saura toujours pressentir les choses. Quand il a senti les rêves des dragons qui l'appelaient, il prit d'abord cela pour une épreuve de valeur. Il ne sera pas déçu. Il n'est pas impossible qu'il défie, par pure plaisir, le meilleur guerrier du groupe. Il ne faudra pas y voir un égo surdimensionné mais plutôt un jeu martial auquel Nihomaiji aime jouer.

Cosmos énergie	60
Vitesse de coups	45
Puissance de coups	45
Rapidité	40
Parade	50
Volonté	60
Beauté	35
Ruse	80
Résistance du corps	10
Contrôle	40 (+40 encore avec son shakugo)

Shakugo

vitesse	puissance	Ajustement défensif	résistance
+5	+20	-5	60 (argent)

Attaque spéciale	cosmos	vitesse	puissance	malus
Tornade vicieuse (avec le shakugo)	7	+20	+25	-10

Nihomaiji fait tourner son shakugo devant lui, face à sa cible, pour finir par créer une tornade horizontale qui va se propulser en arc de cercle vers son adversaire pour le frapper et le propulser vers le haut.

Technique particulière	exécution	Dégâts ajoutés
Faucheuse circulaire (avec le shakugo)	70	10

Lors de cette technique particulière, Nihomaiji pratique une feinte d'attaque et envoie un coup de Shakugo très violent au niveau des jambes. En plus des dégâts de l'attaque, il peut paralyser les jambes de son adversaire. Chaque marge de 10 points lors du jet en exécution correspond à un round de paralysie des jambes de son adversaire. Il lui sera alors impossible de courir ni d'esquiver les attaques.

-Masahaki (ninja de 1er dan de Tsuki-Yomi)

Responsable de la sécurité de l'école Koga (et Iga de temps en temps), Masahaki n'a pas l'habitude de sortir de son sanctuaire, étant donné l'ampleur et l'importance de sa tâche. C'est un excellent guerrier de glace et est rompu aux techniques modernes de surveillance tout autant que les plus ancestrales.

Masahaki est un pur produit du sanctuaire de Tsuki-Yomi, capable d'observer d'analyser et d'agir. Il profitera d'une conversation pour l'amener sur un sujet sensible politique, afin de deviner les opinions de ses interlocuteurs. Il n'ira tout de même pas jusqu'à pousser les élus à s'affronter les uns contre les autres. Mais, il sera celui capable de remotiver ses compagnons d'arme quand ils faibliront. On peut même dire qu'il les poussera à se battre jusqu'au bout.



Cosmos énergie	50
Vitesse de coups	40
Puissance de coups	30
Rapidité	45
Parade	40
Volonté	85
Beauté	39
Ruse	60
Résistance du corps	10
Glace	75

Attaque spéciale	cosmos	vitesse	puissance	malus
Feuillage de glace (avec le talent glace)	5+1	+15	+10+marge du talent glace	0

Masahaki ouvre sa main et souffle dans son creux comme s'il lançait un poison au visage de sa cible. Au lieu de cela des feuilles de glace s'échappent et vont se coller contre son adversaire déployant l'énergie glaciale qui s'en dégage.

En tant que ninja de 1er dan, Masahaki porte une tenue de ninja sombre qui lui apporte une protection de 5 points avec une résistance de 25 (de type bronze).

-Otarō (SDF possédé par le dragon Chie No Kaze)

Il est inutile d'exposer les caractéristiques d'Otarō qui sera très efficace dans tout ce qu'il voudra réussir. Il gardera à cœur de conserver sa véritable identité secrète. De plus, son pouvoir s'affaiblira au fur et à mesure que les élus s'approcheront du lieu du duel en le dragon et l'oni.

Otarō sera celui qui saura ramener la calme en cas de conflit entre les élus. Il rappellera sans cesse que ce lieu est sacré et qu'ils sont des êtres chanceux de pouvoir y être convié par les dragons. Il préférera toujours les plans bien élaborés à une charge irréfléchie. Il observera avec minutie les élus pour déterminer qui sera, après la quête, le héros des dragons.

Cyrille BRUNEAU