

Duel Fratricide

A leur retour des Terres Brûlées il y a 300 ans, le daimyo Moto Tsume fut corrompu ainsi qu'une grande partie de ses hommes. Depuis, il continue de porter son nom et l'emblème de la Garde Noire pour la plus grande honte du clan de la Licorne.

La Garde Blanche a maintes fois tenté d'éradiquer ses frères ennemis mais en vain. Pire, les missions punitives dans l'Outremonde se sont souvent soldées par la corruption de nouveaux membres.

Mais aujourd'hui, la Garde Noire circule dans Rokugan, loin des terres corruptrices de l'Outremonde. C'est une occasion unique et Otaku Kamoko l'a bien compris. Seulement, la cavalerie du clan est déjà largement utilisée pour continuer de défendre l'Empire, elle compte donc faire appel aux Héros pour mener l'attaque.

Prologue

Ators que vous faites face à la Vierges de Bataille la plus renommée, vous vous rendez compte que ce n'est encore qu'une très jeune femme. Pourtant, c'est avec gravité qu'elle s'adresse à vous :

« Les créatures de l'Outremonde piétinent et souillent notre Empire impunément. Le clan du Crabe a failli à sa mission et pourtant, il n'est pas le seul à blâmer car si nous ne faisons rien, nous serons tous responsable.

Mon clan porte son attention particulièrement sur l'une de ces créatures. Loin de ses terres corrompues, c'est une occasion unique de détruire le chef de la Garde Noire et d'effacer du même coup la honte de ce souvenir. Si vous aidez la Garde Blanche à obtenir les honneurs de cette victoire, mon clan vous sera très reconnaissant. »

Objectifs de la quête de clan (Licorne) :

Budget d'Adversité : nombre de héros (3) x nombre d'objectifs (3) x 5 = 45 points.

1. Gagner la confiance de la Garde Blanche = 8

- Participer à un concours de tir à l'arc : 2
- Participer à un concours de kenjutsu : 2
- Participer à un concours d'équitation : 2
- Participer à un concours de go : 2

2. Vaincre Moto Tsume = 37

3. Offrir les honneurs à la Garde Blanche = 0

Quête à 45 points d'Adversité.

1. Gagner la confiance de la Garde Blanche

Ce n'est pas parce qu'Otaku Kamoko a demandé l'aide des PJ que les membres de la Garde Blanche sont prêts à suivre nos Héros. Les PJ vont devoir gagner leur confiance et leur respect. Note de l'auteur : notez le nom des Héros qui réussissent les épreuves sous chaque intitulé, ainsi que le nombre de succès lors de l'épreuve.

• **Participer à un concours de tir à l'arc** : épreuve simple de Tir 2d8.

On peut utiliser Air (tir instinctif) ou Eau (visée) en compétence créative.

• **Participer à un concours de kenjutsu** : épreuve simple de Mêlée 2d8.

On peut utiliser pas mal de choses en compétence créative.

• **Participer à un concours d'équitation** : épreuve simple d'Athlétisme 2d8.

On peut utiliser Air (acrobatie) ou une compétence d'arme (joute) en compétence créative.

• **Participer à un concours de go** : épreuve simple de Tactique 2d8.

On peut utiliser Savoir et Eau en compétence créative.

Un Héros qui réussit au moins une épreuve recevra un cheval. S'il en avait déjà un, il recevra l'Avantage « Monture licorne 1d8 ».

Un Héros qui réussit toutes les épreuves recevra un cheval et l'Avantage « Monture licorne 1d10 ». S'il avait déjà un cheval, il recevra l'Avantage « Monture licorne 1d12 ».

Un Héros qui ne réussit aucune épreuve ne recevra aucune récompense.

S'il avait déjà un cheval, ce n'est pas grave.

S'il est à pied, il devra monter derrière un autre PJ (ce serait une honte pour un membre de la Garde Blanche). Il inflige par la même occasion un modificateur de -1 aux jets d'Athlétisme (équitation) de son cavalier. Il ne lancera pas non plus de jet de positionnement pendant une bataille tant qu'il reste passager. Aucun des deux ne pourra attaquer mais ils peuvent se défendre. Le passager peut choisir de descendre de cheval entre deux tours de combat (ou avant le premier tour). Et bien entendu, sans cheval, il ne pourra pas poursuivre Moto Tsume.

2. Vaincre Moto Tsume

La Garde Noire est facile à suivre car son passage est toujours spectaculaire. Cette troupe ne se sentant pas menacer, elle prend son temps mais reste toujours sur des terrains dégagés pour pouvoir utiliser ses montures au mieux.

• **Repousser la troupe de l'Outremonde :**
Extérieur, dégagé, lumineux = Distance 4

Garde Noire (hommes)		
ANNEAUX 1d6+2	HABILITÉS 1d6	NOM 1d10
PHYSIQUE 1d8	COMBAT 1d10	ADVERSITÉ 12+9
ARMES 2 Katana (Mêlée 0) : 2d6 Yumi (Tir 2-3) 1d8+1 Cheval : 2 zones de déplacement		
FOUOIES Famille Moto Bushi Licorne : +2 Pos à cheval Défense : +1d8		

Moto Tsume utilisera son Karma pour éviter une attaque, pour ôter des handicaps ou s'il est vaincu mais il a besoin de sa dernière case Karma pour agir et donc pour fuir.

Pour le rattraper, il faut gagner un duel d'Athlétisme (équitation), ce qui lui coûte une case Karma.

En cas d'échec, Moto Tsume fuit. S'il fuit avec encore du Karma, il réapparaîtra, sinon il deviendra un serviteur anonyme d'un nouveau général des troupes de l'Outremonde.

Le Héros qui lui fait perdre sa dernière case Karma gagne l'Avantage « Tête de Tsume » d'une valeur égale au nombre de succès sur cette dernière action.

Moto Tsume		
FEU 1d6	AIR 1d6	TYPE homme
EAU 1d6	TERRE 1d6+2	NOM 1d10
ELOQUENCE 1d6	ARTS 1d6	ADVERSITÉ 16
SAVOIR 1d6	SOINS 1d6	VIDE 6
ATHLÉTISME 1d10-1	IAIJUTSU 1d6	KARMA □ □ □
JIUJUTSU 1d6	TACTIQUE 1d6	BLESSURES -1 au prochain jet
TIR 1d8-1	GARDE 1d6	-1 à tous les jets
MÉLÉE 1d10	HAST 1d6	-2 à tous les jets
ARMES 2 Katana (Mêlée 0) : 2d6 Yumi (Tir 2-3) 1d8+1 Cheval : 2 zones de déplacement		
AVANTAGES		
FOUOIES Famille Moto Bushi Licorne : +2 Pos à cheval Défense : +1d8		

3. Offrir les honneurs à La Garde Blanche

A jouer une fois que la quête divine sera achevée, que la capitale ne sera plus assiégée et que l'Empereur (ou l'Impératrice) sera connu.

La première chose à se demander, c'est « est-ce que Moto Tsume est bien mort ? ».

Si les Héros l'ont vaincu et rattrapé, pas de souci.

Si Moto Tsume a pu fuir, ce sont aux Héros de se mettre d'accord pour témoigner ou pas de sa mort. L'Antagoniste doit toutefois leur révéler le nombre de cases de Karma qu'il lui reste, et donc s'il est susceptible de s'opposer à nouveau aux Héros ou pas.

Chaque Héros n'a droit qu'à une seule façon pour témoigner de la victoire de la Garde Blanche sur leurs frères ennemis mais chaque Héros pourra le faire à sa façon : Eloquence (témoignage à la cours impériale), Arts (poème, peinture, pièce de théâtre...), Savoir (rédiger un texte historique)...

• **Offrir les Honneurs à la Garde Blanche :** épreuve simple 2d6.

Note de l'auteur : C'est le moment idéal pour invoquer le malus d'une relation avec un clan. Quelqu'un aurait pu voir les Héros tuer Moto Tsume plutôt que la Garde Blanche ou voir Moto Tsume semer la terreur plus à l'est. Mais rappelez-vous, ce n'est pas la vérité qui compte à Rokugan mais la sincérité.

Epilogue

Si les Héros réussissent :

L'Empereur reçoit officiellement le daimyo de la famille Moto ainsi que la Garde Blanche au grand complet dans la cour du palais.

« Votre persévérance à vouloir laver le déshonneur de vos ancêtres doit être un exemple pour tous. Nul dans l'Empire ne pourra plus rappeler le passé de votre famille autrement qu'en parlant d'honneur et de devoir accompli. ».

1 case de Vide, 3 pts de Gloire, Licorne +2, Outremonde -1, (Empire -1 si Fu Leng règne)

Si les Héros échouent :

La Garde Blanche n'a pas réussi à laver l'affront de ces 300 années de honte et de provocation. Elle vous est toutefois reconnaissante pour votre aide mais a bien conscience qu'il faudra encore bien des efforts de leur part pour retrouver leur honneur perdu.

Licorne +1 (pour ceux d'un autre clan)

1 case de Karma, dé de Nom handicapé (pour ceux du clan de la Licorne)