

# Le Mont de l'Eternel Combat

Les terres de l'Outremonde recèlent bien des mystères mais l'un des plus grands est celui du Mont de l'Eternel Combat, nommé ainsi car les kamis de la Terre et de l'Air s'y affrontent perpétuellement. Cette montagne se déplace dans l'Outremonde, toujours précédée du tonnerre et de tremblements de terre. Tous la fuient, mêmes les Seigneurs Oni.

## Prologue

*Alors que vous cherchez auprès de la famille Kaiu des informations permettant de localiser la tombe de Iuchiban, le daimyo de la famille vient à vous :*

*« Notre clan vient tout juste de franchir une limite interdite. Il devra en payer le prix pendant des années, mais cela, il l'accepte. Le prix que l'Empire doit payer par notre faute est quant à lui insupportable. Si nous satisfaisons à votre requête, cela pourrait bien être une deuxième erreur terrible. L'Empire nous ne le pardonnerait pas et notre clan pourrait bien voir sa fin.*

*Une autre tâche nous est impossible d'accès. Un lieu en Outremonde attire notre intérêt, un lieu de puissance. Nous redoutons ce que nous pourrions y découvrir mais une fois encore, si c'est un Crabe qui devait déclencher je ne sais quelle malédiction, nous ne pourrions pas nous relever d'une seconde faute. C'est pourquoi nous vous demandons, en échange des informations que vous souhaitez, de trouver le Mont de l'Eternel Combat et de découvrir les secrets qu'il abrite. »*

## Objectifs de la quête de clan (Crabe) :

**Budget d'Adversité** : nombre de héros (3) x nombre d'objectifs (4) x 5 = 60 points.

- |                                    |  |
|------------------------------------|--|
| 1. Trouver le parchemin Hiruma = 7 | 3. Découvrir les secrets du Mont = 16  |
| • Eviter les patrouilles : 2       | • Garder son équilibre : 5             |
| • Trouver le parchemin : 3         | • Eviter les rochers : 5               |
| • Comprendre le parchemin : 2      | • Trouver le point faible de l'oni : 6 |
| 2. S'allier aux nezumis = 16       | 4. Vaincre le seigneur oni = 21        |
| • Repérer les nezumis : 4          | • Blessé le point faible : 20          |
| • Etablir un contact : 3           | • Résister à la Souillure : 1          |
| • Convaincre les nezumis : 2       |  |
| • Faire la fête : 7                |  |

**Quête à 39 points d'Adversité.** (sans l'objectif 4)

**Quête à 60 points d'Adversité.** (avec l'objectif 4)

## 1. Trouver le parchemin Hiruma

La légende du Mont de l'Eternel Combat est un récit destiné à effrayer les jeunes éclaireurs, afin de se méfier des dangers de l'Outremonde. Mais personne ne s'y est jamais rendu, ou plus exactement, personne n'a survécu pour en parler. Pourtant, la famille Hiruma possédait dans ses archives un parchemin recueillant un témoignage.

Le château Hiruma se situe aujourd'hui dans l'Outremonde, dans des terres jadis purifiées par la famille Kuni mais désormais mortes. Ces terres ne sont plus aujourd'hui le terrain de patrouille du Crabe, ils ont déjà trop à faire pour se reconstruire de l'autre côté de la Muraille Kaiu. Du coup, ce sont des patrouilles gobelines qui circulent parfois.

Les Héros auront du chemin à faire pour trouver le Mont de l'Eternel Combat. Il vaut mieux éviter de se faire repérer.

- **Eviter les patrouilles** : épreuve d'obstacle de Tactique 2d8

Le château Hiruma a subi de nombreux changements de propriétaires ces dernières années. Aujourd'hui, il sert de refuge aux gobelins. Et les Héros ont appris que ces êtres n'ont pas du tout les mêmes règles de vie. C'est donc au milieu des déchets que les Héros vont devoir trouver l'archive.

- **Trouver le parchemin** : épreuve d'obstacle déshonorante d'Eau 2d8.

Le parchemin est vieux et a été très mal conservé. Il est très difficile de le comprendre.

- **Comprendre le parchemin** : épreuve simple de Savoir 2d8.

Les succès gagnés à cette épreuve apporteront l'Avantage « Connaître le Mont de l'Eternel Combat ».

Les Héros apprendront aussi la raison pour laquelle ce témoin a survécu, il s'agit d'un nezumi. Ces rats géants ont des qualités athlétiques surhumaines et une grande vitesse quand il s'agit de fuir.

En cas d'échec, la quête continue puisque des nezumis approchent.

## 2. S'allier aux nezumis

Le château n'est pas resté sans surveillance sans que d'autres habitants de la région ne s'en rendent compte. Une patrouille de nezumis est en approche. Ils sont discrets et ne savent plus vraiment quoi penser des samourais. Ils préfèrent donc leur tomber dessus pour les capturer afin de ne prendre aucun risque.

- **Repérer les nezumis** : épreuve simple d'Eau : 2d10
- **Etablir un contact avec les nezumis** : épreuve d'obstacle périlleuse d'Eloquence (si l'épreuve précédente est réussie) ou de Garde (si l'épreuve précédent est un échec) : 2d8

Les nezumis ramènent les Héros à leur camp, pour que les Sages puissent se faire une opinion. Les Héros devront les convaincre de les aider.

- **Convaincre les sages** : épreuve simple d'Eloquence 2d8

En cas d'échec, la quête s'arrête ici.

Les nezumis n'ont pas l'intention de prendre des risques pour des samourais. Ils connaissent un moyen plus sûr d'aller au Mont de l'Eternel Combat. Mais pour cela, il faut s'attirer les faveurs de leurs ancêtres avec une grande fête.

- **Chanter et danser** : épreuve d'obstacle d'Arts : 2d6
- **Tenir l'alcool** : épreuve d'obstacle de Terre : 2d8
- **Se battre** : épreuve d'obstacle périlleuse de Jiujuitsu : 2d8
- **Faire des prouesses** : épreuve d'obstacle d'Athlétisme : 2d8

Celui qui cumulera le plus de succès gagnera l'Avantage « Trik'Chit'Chit » pour la durée du rêve.

Alors que la nuit sera bien avancée, un Conteur réunira les Héros autour du feu. Il leur parlera de leur ancêtre, Trik'Chit'Chit, dont la fuite était aussi rapide que soudaine. Et alors que les Héros s'imaginent cette aventure, les images prennent forme dans les flammes, puis dans leurs esprits, tandis que leurs corps cèdent à la fatigue.

### 3. Découvrir les secrets du Mont de l'Eternel Combat

Les Héros accompagneront donc Trik'Chit'Chit dans son aventure onirique. Ils se retrouveront au cœur de l'Outremonde tandis que le nezumi s'arrête net, les moustaches en alerte. Rapidement, le sol tremble et le tonnerre gronde. Soudain, un pic isolé se déplace rapidement vers eux. Le sol des environs se soulève régulièrement, projetant parfois des rochers à plusieurs kilomètres.

- **Garder son équilibre** : épreuve d'obstacle périlleuse de Terre : 2d10
- **Eviter les projections de rochers** : épreuve d'obstacle périlleuse d'Air : 2d10

Rapidement, les Héros verront que le pic est en fait constitué de deux entités titanesques qui s'affrontent. L'une a la silhouette d'un samourai et porte les couleurs du clan du Crabe. L'autre est une forme monstrueuse à 6 pattes, 6 cornes et une queue couverte de piques. Cette information compte comme un succès pour l'objectif 1 de la quête de la Tombe de Iuchiban.

Les Héros pourront observer le combat quelques instants et découvrir le point faible du seigneur oni.

- **Trouver le point faible du seigneur oni** : épreuve simple de Tactique : 2d12
- Il s'agit d'une faiblesse sous son corps visible par quelques écorchures acquises par des siècles de combat. Le samourai est bien trop grand pour l'atteindre mais des mortels pourraient bien se glisser et le blesser avec une lame. Cette information compte comme un deuxième succès pour l'objectif 1 de la quête de la Tombe de Iuchiban.

En cas d'échec, la quête s'arrête ici, il devient impossible pour les Héros de faire plus.

### 4. Vaincre le seigneur oni

Cet objectif est facultatif et nécessite d'avoir trouvé le point faible du seigneur oni. La réussite de cet objectif offrira un troisième succès aux Héros pour l'objectif 1 de la quête de la Tombe de Iuchiban.

Les Héros devront atteindre le point faible et blesser mortellement le seigneur oni alors même qu'il combat (repositionnement car il bouge et retourne le sol, incandescence car Hida le frappe de la foudre).

Si les Héros réussissent, le sang souillé de seigneur oni se déversera sur eux.

- **Résister à la Souillure** : épreuve d'obstacle souillante de Terre : 2d6

### Epilogue

Si les Héros réussissent :

*Hida viendra bientôt à bout de son adversaire. Son retour dans l'Empire est imminent. La famille Kaiu offrira des informations sur la tombe de Iuchiban.*

**1 case Karma, 1 case de Vide, 3/4 pts de Gloire, Crabe +2, Outremonde -2**

Si les Héros échouent :

*Hida continuera son combat pendant encore plusieurs siècles. Quant à la localisation de la tombe de Iuchiban, il faudra chercher auprès d'un autre clan.*

**Crabe +1** (pour ceux d'un autre clan)

**1 case de Karma, dé de Nom handicapé** (pour ceux du clan du Crabe)

Seigneur Oni		
FEU 1d6	AIR 1d6	TYPE monstre
EAU 1d4	TERRE 1d6	NOM 1d12
ELOQUENCE 1d4	ARTS 1d4	ADVERSITÉ 20
SAVOIR 1d6	SOINS 1d4	VIDE 6
ATHLÉTISME 1d6	JIUJUTSU 1d6	KARMA □ □ □
JIUJUTSU 1d6	TACTIQUE 1d6	BLESSURES -1 au prochain jet
TIR 1d6	GARDE 1d10	-1 à tous les jets
MÉLÉE 1d6	HAST 1d6	-2 à tous les jets
ARMES Ecrasement (Tir 1-2) : 1d6+1 MD		
AVANTAGES Attaque +1d8 (gros et lourd) Défense +1d8 (carapace)		
POUVOIRS Repositionnement : replace les Héros au hasard, pas de positionnement Terreur : Nom+Feu+1d8 contre Nom+Feu une fois/combat => att-2 Incandescence : Nom+Terre+1d8 contre défense quand il est touché en mêlée		