

Le Rônin Masqué

Le jeune homme qui s'est fait connaître comme le rônin masqué vient de découvrir le terrible poids qui pèse sur ses épaules. Il est le descendant de Shinsei et il doit guider les Sept Tonnerre pour vaincre le Sombre Kami s'il ne veut pas que le prochain cycle de 1000 ans soit un cycle de ténèbres.

Mais en apprenant sa destinée, le jeune homme s'est enfui et se cache à la fois des troupes de l'Outremonde qui le traquent et des moines qui veulent qu'il assume son devoir. Il vit maintenant dans un village isolé sur les anciennes terres du clan du Scorpion.

Prologue

Alors que vous discutez du moyen de rencontrer l'un des Tonnerres, un moine vous aborde. Il s'agit de Suana, l'acolyte de l'eau de la confrérie de Shinsei.

« Je vous entends parler d'un rôle qui a été rempli par un autre il y a près de 1000 ans. Ce petit homme nous a laissé un héritage qui pourrait vous être fort utile dans votre tâche. Je ne parle pas du recueil de ses paroles. Je parle de son descendant. Mon ordre protège et éduque cette lignée depuis le départ de Shinsei. Puis-je vous suggérer d'accepter l'aide de ce jeune homme ? »

« Ce homme s'est montré digne de son ancêtre puisqu'il a déjà pris part à la guerre sous l'identité du rônin masqué. Il a ainsi protégé les plus démunis durant ce fléau. L'Ordre a alors estimé qu'il était temps de lui révéler la vérité, convaincu par sa grandeur d'âme et par l'urgence de la situation. Malheureusement, le jeune homme a eu du mal à accepter le poids de la tâche qui lui incombait et il s'est enfui lorsque le temple qui l'hébergeait a été attaqué par des forces de l'Outremonde. Nous sommes persuadés que cette attaque visait directement le descendant de Shinsei. Trouvez-le avant eux et aidez-le à accepter son devoir. »

Objectifs de la quête de clan (Mineurs) :

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

1. Trouver le rônin masqué = 5

• Obtenir des témoignages : 3

• Arriver à temps : 2

2. Sauver le rônin masqué = 32

• Repousser la troupe de l'Outremonde : 29

• Sauver le rônin masqué : 3

3. Convaincre le rônin masqué de guider les Sept Tonnerres = 4

Quête à 41 points d'Adversité.

1. Trouver le rônin masqué

Dès que le rônin masqué a fui, il a bien sûr ôté son masque et s'est mêlé aux heimins. Il faut donc chercher de ce côté mais en temps de guerre, les heimins sont clairement des oubliés et la vue de samourais n'est jamais une bonne nouvelle, aussi se montreront-ils très peu coopératifs.

• Recherche d'Avantage : épreuve simple d'Arts ou Soins : 2d6 pour « gagner la confiance des heimins ».

• **Obtenir des témoignages** : épreuve simple d'Eloquence 1d8/1d10.

On peut utiliser Terre à la place ou en compétence créative si on malmène les heimins ou Feu si on se montre manipulateur mais dans ces deux cas, on ne peut pas utiliser l'Avantage « confiance des heimins ».

Voici les informations que les personnages apprendront :

1 – Un voyageur est passé il y a quelques semaines. Ce n'était visiblement pas un samourai car il n'avait pas les manières des nobles mais il était bien trop éduqué pour être un simple heimins ou hinin. Il s'est attardé quelques jours car il voulait faire quelque chose pour nous remercier de notre hospitalité. Il a participé aux travaux dans les champs et donné quelques conseils sur l'usage des plantes. Il avait juste un baluchon où il transportait un objet plat mais que nous n'avons jamais vu.

2 – Il a demandé qu'on ne parle pas de lui à d'éventuels moines qui le chercheraient. Ce que nous avons fait quand un groupe de la confrérie de Shinsei est passé 2 jours après son départ.

3 – De nombreux gobelins ont été repérés dans le coin. Ils pillent mais prennent juste quelques vivres, comme s'ils cherchaient à voyager léger. Ils n'étaient pas non plus regroupés mais voyageaient en petits groupes, comme les samourais lorsqu'ils organisent une chasse avec le daimyo.

En cas d'échec, il faudra s'y prendre autrement (Eloquence, Terre, Feu).

Si les Héros veulent mener leur enquête discrètement, ils devront prendre quelques mesures. Ils devront obtenir leurs informations subtilement ou convaincre les heimins de se taire après leur passage.

• Recherche d'Avantage : épreuve simple de Feu : 2d6 pour « avoir une longueur d'avance » dans la course qui suit.

Les Héros devront aussi faire vite car ils ne sont pas les seuls sur la piste du rônin masqué et ce dernier pourrait bien changer d'endroit à nouveau.

• **Arriver à temps** : épreuve d'obstacle d'Athlétisme 2d8.

En cas d'échec, les Héros arriveront au village juste au moment de l'attaque. La bataille commencera avec les gobelins sur la couronne 3 (avec les 2 maisons) et les Héros sur la couronne 5 tout en bas.

2. Sauver le rônin masqué

En voyant les samouraïs arrivés, le rônin masqué espère que ce n'est pas pour lui et vaquera aux travaux quotidiens. Il ne veut surtout pas que sa présence sème le trouble dans le village. Aussi, dès que les Héros diront chercher le rônin masqué, il révélera son identité. Mais il n'y aura pas beaucoup de temps pour parler car les gobelins vont attaquer rapidement.

- Recherche d'Avantage : épreuve simple de Tactique : 2d6 pour « préparer le terrain ».
- Repousser la troupe de l'Outremonde : Extérieur, accidenté, nuit = Distance 1
- Disposition : épreuve simple de Tactique 2d6. Il est possible d'encombrer le terrain, d'attendre en terrain dégagé, de s'enfermer à l'intérieur, de faire des feux (sombre).

En cas d'échec, les gobelins attaqueront silencieusement à une Distance de 0 sur les premières maisons.

La position sur une maison offre 1d8 en Défense.

| Gobelins (bêtes) | | |
|--|-----------------|---------------------|
| ANNEAUX d6 | HABILITÉS d4 | NOM d4 |
| PHYSIQUE d6 | COMBAT d6 | ADVERSITÉ 2 + 15 |
| ARMES Bond et Crocs (Mêlée 0) : 2d6/2d6 Lancer de cailloux (Tir 1-2) : 1d6+1, 2M | | |
| FOUYOIES Armes naturelles | | |

| Ogre | | |
|--|-----------------|---------------------------------|
| FEU 1d6 | AIR 1d6 | TYPE bête |
| EAU 1d6 | TERRE 1d10 | NOM 1d4 |
| ELOQUENCE 1d4 | ARTS 1d4 | ADVERSITÉ 12 |
| SAVOIR 1d4 | SOINS 1d4 | VIDE 6 |
| ATHLÉTISME 1d8 | JIUJUTSU 1d6 | KARMA □ □ □ |
| JIUJUTSU 1d6 | TACTIQUE 1d6 | BLESSURES -1 au prochain jet |
| TIR 1d6 | GARDE 1d6 | -1 à tous les jets |
| MÉLÉE 1d6 | HAST 1d6 | -2 à tous les jets |
| | | ARMURE - |
| ARMES Poings (Hast 0) : 1d8+1/1d6 Planche (Hast 0, 1 non réutilisable ou -2) 1d8/1d6 Pieds (Jiujujutsu 0) : 1d8 | | |
| AVANTAGES | | |
| FOUYOIES Attaque : +2d8 Dommages aggravés : +1 | | |

Un gobelin a réussi à se faufiler jusqu'au rônin masqué. Il faut dire que sa peau est recouverte d'une substance très noire, ce qui facilite sa discrétion. Mais ce n'est pas la fonction principale de cette substance. C'est alors qu'il s'embrase et se jette sur sa cible. Il faut vite réagir.

- **Sauver le rônin masqué** : épreuve simple périlleuse d'Air 2d8.
On peut utiliser Perspicacité, Athlétisme, Tir et Soins en compétence créative.

3. Convaincre le rônin masqué

Après la bataille, il faudra bien sûr aborder le fond du problème. Depuis sa fuite, le jeune homme se protège des visions de son ancêtre en s'occupant l'esprit par des tâches quotidiennes épuisantes. Pour lui permettre de rétablir le lien avec Shinsei, il faut l'accompagner dans une profonde méditation.

- **Convaincre le rônin masqué** : épreuve simple d'Arts 2d10.
On peut utiliser Eloquence, Savoir (Tao) et Feu en compétence créative.
En cas de succès, le Héros vainqueur bénéficiera de l'Avantage « Guidés par Shinsei » pour toutes les actions avec ou contre les Tonnerres tant que le rônin masqué sera avec lui.

Epilogue

Si les Héros réussissent :

Alors que vous revenez d'un niveau de contemplation poussé, le jeune homme à vos côtés semble avoir pris plusieurs années.

« Nous devons nous mettre en route. Si les Sept Tonnerres doivent être réunis à nouveau, c'est que le Sombre Kami est en train de revenir. Notre mission est capitale, elle définira le cycle des 1000 prochaines années. »

1 case de Vide, 1 case Karma, 3 pts de Gloire, Dragon +1, Mineurs +2, Outremonde -1

Si les Héros échouent :

Alors que vous revenez d'un niveau de contemplation poussé, le jeune homme qui était à vos côtés a disparu. Il a laissé son masque et quelques mots sur le sol :

« Vous êtes venu chercher le rônin masqué. Je vous offre le masque. Trouvez un porteur. »

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

1 case de Karma, dé de Nom handicapé (pour ceux des clans mineurs)