

La Chasse à la Gloire

Ce scénario a été créé dans le but d'introduire les personnages dans leur rôle de samouraï. Il peut être joué avec un seul joueur ou plus. Dans l'intérêt du jeu, les joueurs doivent être débutants.

Introduction :

Des événements étranges se déroulent dans une petite contrée à l'Est du château du Daïmyo (celui qui vous arrange). C'est en réalité une alliance de créatures de l'Outremonde qui s'amuse à terroriser les habitants de ces lieux. Ils se cachent dans un petit bois avoisinant.

En route :

Un beau matin, les joueurs sont appelés par leur Daïmyo. Il veut qu'ils aillent enquêter sur des faits bizarres qui se produisent dans le petit village de Bamayushi, et d'éliminer les ennuis. Il insiste fortement sur le fait que le but de cette mission est de prouver leur valeur. Les Pj's prennent alors la petite route qui mène à ce village. En chemin, ils rencontrent un petit marchand ambulant, nommé Zawikashi. Il pourra leur vendre les objets les plus banals. Le voyage dure deux heures (à cheval) ou quatre à pied. Si vous n'avez pas envie que les joueurs rouillent, faites leur subir une petite attaque de bandits. Cela les mettra dans le bain.



Arrivée au village :

Les Pjs arrivent ensuite au village. Ils seront accueillis par les villageois apparemment terrifiés. Au village, tout le monde parle de rizières dévastées, d'animaux tués, d'enlèvements étranges et de meurtres. Tout ça a évidemment un rapport avec les gobelins. Les joueurs en quête d'informations pourront aller voir le chef du village dans sa maison. Tout ce qu'il sait de plus est qu'il a remarqué il y a pas longtemps de nombreuses traces de pas venant de la forêt, mais qu'il n'a pas osé l'explorer en profondeur.

La forêt :



Les joueurs vont alors (normalement...) explorer la forêt. Ils verront en effet des traces de pas (Test de chasse ND 15 réussi : empreintes fraîches) en provenance de la forêt. Ils pourront les suivre, et cela les mènera à une petite clairière où elles s'arrêteront. Les joueurs vont alors passer des heures à chercher... Quand vient la nuit. Dites-leur ceci : « *Alors que vous installez un petit campement pour la nuit, vous percevez une sorte de petite lumière plus loin dans la forêt. Intrigués, vous vous approchez discrètement. A environ 20 mètres devant vous,*

vous voyez un petit groupe de samourais. D'après leur armure vous en déduisez qu'ils appartiennent au clan de la Licorne »

Cela laisse deux choix au Pj's. Soit ils vont aller faire connaissance soit ils vont les attaquer (comme des co... imbéciles). Les samourais sont au nombre de 4. Si les Pj's vont à leurs rencontre, ils diront qu'ils ont été chargés d'exterminer un groupe de gobelins en maraude. Leur enquête les a menés ici et voilà. Si les Pj's avancent des arguments potables, ils pourront alors ce rallier à eux et poursuivre leur quête ensemble.

Recherche :

Après la nuit, ils poursuivront leurs recherches à travers la forêt. Donnez leur l'impression que ça ne sert à rien qu'ils cherchent et que de toute façon ils ne trouveront jamais les gobelins.... Jusqu'au moment où ils tomberont sur un groupe d'une douzaine de gobelins traînant péniblement 3 hommes enchaînés. Ils auront alors deux choix possibles :

Le premier est de les attaquer : ce choix est peu intelligent car les tuer ne leur indiquera pas la planque où ils se cachent. En tous cas, s'ils font ça, faites leur regretter leur choix. Les gobelins sont 11 dont 5 guerriers (Profil dans le livre).

Le deuxième choix consiste à les prendre en filature. Cela les mènera au camp des gobelins. Ils pourront alors voir une trentaine de gobelins en train de garder. Le camp se trouve à la frontière des montagnes et de la forêt. Il est composé d'un grand bâtiment et d'un plus petit où une majorité sont affairés.

Là encore, ils ont un choix à faire :

Ou bien ils vont chercher des renforts au village (moins risqué mais moins valeureux également), ou bien ils décident d'attaquer tous seuls (plus risqué mais plus valeureux). Leur choix influera sur leur gain d'honneur en fin de partie.

Admettons le premier choix :

Un Pj va au village prévenir les renforts. Pendant ce temps, les autres restés en surveillance remarquent que les gobelins se divisent en deux groupes, et l'un des deux commence à partir en direction du village. Si les Pjs vont prévenir les villageois, il y aura une petite bataille (normalement facile à gagner). Ils reviendront ensuite au camp et finiront les derniers acharnés sans difficultés.

S'ils décident d'attaquer, les gobelins seront 20 plus 10 guerriers. Le combat sera difficile mais ils ne seront pas obligés de les combattre tous en même temps. Résolez quand même le combat en mode escarmouche plutôt qu'en mode bataille.

Fin :

Il y a deux fin :

Celle où les renforts ont aidés à finir les gobelins. Dans ce cas, les hommes seront fiers d'eux et repartiront chez eux en lâchant un merci.

GAINS : 5 pts d'exp + 1 pt de gloire + 3 pts d'honneur

Sinon, il y a celle où les joueurs ont bravé les difficultés. S'ils sont blessés, les villageois les soigneront et leur offriront le logis. Sinon, ils les accableront de remerciements et leurs remettront 1 Koku à chacun.

GAINS : 7 pts d'exp + 1 pt de gloire + 3 pts d'honneur

A la fin de la mission, le daïmyo des persos les remerciera et ils verront leur estime auprès du daïmyo augmenter.

Profils

Gobelins Voir livre « bestiaire »

Bushi du clan de la Licorne

Anneaux à 2 sauf Feu 3

Force 3

Compétences à 2

Villageois

Anneaux à 1 sauf Eau et Terre à 2

Arme à 1