

## Besoin de renforts

La Garde Blanche a fini par effacer la honte de leurs frères corrompus mais la famille Moto a payé cher cette bataille durant la Guerre des Clans. La cavalerie de la Licorne fut en effet la seule parmi les derniers défenseurs de l'Empire à avoir pu parcourir rapidement les terres pour intervenir aux endroits les plus sensibles.

Alors en apprenant qu'une expédition partait officiellement pour les Terres Brûlées, Otaku Kamoko y voit une occasion unique de faire venir les membres de la famille Moto qui sont restés à l'ouest.

### Prologue

*Alors que vous préparez votre expédition, Otaku Kamoko vient en personne à vous :  
« Un grand nombre de cavaliers du clan de la Licorne ont donné leur vie pour sauver l'Empire durant les conflits qui viennent de se succéder. Votre expédition vous mènera dans les Terres Brûlées. Là-bas y vit toujours la famille Moto.*

*Ramener ses membres à Rokugan afin de renforcer les forces de mon clan car je redoute que cette période de troubles ne soit achevée. »*

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

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

1. Convaincre la famille Moto = 2

- Enseigner le kyujutsu : 0
- Valoriser l'équitation : 0
- Conter une anecdote : 0
- Enseigner l'étiquette : 2
- Montrer le raffinement de l'Empire : 0

2. Préserver les Moto de la Souillure = 6

- Echapper à la brume : 2
- Echapper aux lianes des marais : 3
- Protéger de la Souillure : 1

3. Echapper à la Garde Noire = 37

**Quête à 45 points d'Adversité.**

## 1. Convaincre la famille Moto

Pour obtenir l'allégeance de la famille Moto, la famille Shinjo a passé plusieurs siècles à leur contact et bénéficiait de l'influence du Kami fondateur. Mais cette fois, les héros n'auront que quelques jours et il faudra convaincre les gaijins que leur culture n'est pas si éloignée de la culture rokugani.

Note de l'auteur : notez le nom des Héros qui réussissent les épreuves sous chaque intitulé ainsi que leurs succès.

Le tir à l'arc à Rokugan est très instinctif, privilégiant les tirs rapides à courtes portée. Au contraire, les gaijins utilisent des arcs puissants et prennent le temps de viser.

• **Enseigner le kyujutsu** : épreuve simple de Tir 2d6.

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

Le clan de la Licorne est réputé pour sa cavalerie. Cette force lui attire respect, crainte et jalousie. Donc en la matière, ce sont les gaijins qui ont des choses à apporter à l'Empire.

• **Valoriser l'équitation** : épreuve simple de Tactique 2d6.

On peut utiliser Eloquence (orateur), Athlétisme (démonstration), Savoir (bataille historique) et Feu (conviction) en compétence créative.

Les Moto ont contribué très largement à l'histoire de Rokugan. Quelques passages auront de quoi les rendre fiers.

• **Conter une anecdote** : épreuve simple de Savoir 2d6.

On peut utiliser Arts en compétence créative.

Le clan de la Licorne a subi de vives moqueries à leur retour dans l'Empire. Il va falloir les préparer et ce n'est pas une partie de plaisir avec ces barbares.

• **Enseigner l'étiquette** : épreuve simple d'Eloquence 2d8.

On peut utiliser Feu (détermination) en compétence créative.

La culture de l'Empire est le résultat d'un millénaire de raffinement.

• **Montrer le raffinement de l'Empire** : épreuve simple d'Arts 2d6.

On peut utiliser Air (dextérité) et Savoir (une œuvre qui touche cette famille) en compétence créative.

Le Héros qui obtient le plus de succès sur l'ensemble des 3 épreuves devient l'intermédiaire privilégié pour ces gaijins. Personne en cas d'égalité. S'il doit échouer une épreuve qui implique les gaijins le temps de cette quête, il ne subira pas de handicaps à ces compétences.

## 2. Préserver de la Souillure

Quand les Héros auront fini leur quête divine devront rentrer en passant par les terres souillées l'Outremonde. Les pièges ne manqueront pas tenter les nouveaux Moto.

- **Echapper à la brume** : épreuve simple d'Eau
- **Echapper aux lianes des marais** : épreuve simple périlleuse de Terre 2d8.
- **Protéger de la Souillure** : épreuve simple souillante de Savoir 2d6.

## 3. Echapper à la Garde Noire

Si la Garde Noire peut se montrer accueillante, accompagner Shinjo, il n'est pas question qu'elle laisse ses frères qui auront échappé à l'influence de la Souillure.

- **Traverser la troupe de l'Outremonde** :

Extérieur, dégagé, éclairé = Distance 4

**Le but est juste de traverser la carte.**

Hoturi sans cœur est immortel. Le moyen de vaincre n'est pas accessible aux Héros dans cette quête.

Hoturi-sans-cœur			
FEU 1d8	AIR 1d8	TYPE monstre	
EAU 1d8	TERRE 1d6	NOM 1d10	
ELOQUENCE 1d4	ARTS 1d4	ADVERSITÉ 16	
SAVOIR 1d4	SOINS 1d4	VIDE 6	
ATHLÉTISME 1d8	IAIJUTSU 1d10	KARMA □ □ □	
JIUJUTSU 1d6	TACTIQUE 1d8	BLESSURES -1 au prochain jet	
TIR 1d6	GARDE 1d6	-1 à tous les jets	
MÉLÉE 1d10	HAST 1d6	-2 à tous les jets	
		ARMURE 1d8	
<b>ARMES</b> Katana (Mêlée 0) : 2d6 Griffes (Mêlée 0) : 1d4, arme naturelle Cheval : 2 zones de déplacement			
<b>AVANTAGES</b>			
<b>POUVOIRS</b> Perce-armure (griffes)			

Garde Noire (hommes)		
ANNEAUX 1d6+2	HABILITÉS 1d6	NOM 1d10
PHYSIQUE 1d8	COMBAT 1d10	ADVERSITÉ 12++ 9
<b>ARMES</b> 2 Katana (Mêlée 1) : 2d6 Daikyu (Tir 5-6) 1d8+1 à cheval Cheval : 2 zones de déplacement		
<b>POUVOIRS</b> Bushi Licorne : +2 Pos à cheval Défense : +1d8		

## Epilogue

Si les Héros réussissent :

*Otaku Kamoko accueille la famille Moto dans un cérémonial très gaijin. La démonstration de puissance est impressionnante.*

*« Samourai-san, la dette du clan de la Licorne augmente encore. Soyez assurés que nos forces seront toujours disposées à laver le nouvel affront que nous lance le Sombre Kami. ».*

**1 case de Vide, 3 pts de Gloire, Licorne +2, Outremonde -1, Lion -1, Grue +1**

Si les Héros échouent :

*Plusieurs des membres de la famille Moto repartent vers l'ouest, incapable d'abandonner ses traditions. Quelques autres ont bien tenté de faire leur devoir mais la Souillure de l'Outremonde a eu raison d'eux. On dit même que quelques cavaliers porteraient de nouveaux l'étendard de la Garde Noire.*

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

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