

Frère et Sœur

Fu Leng et Shinjo s'entendaient très bien au Royaume divin. Ils avaient le même regard curieux en observant le Royaume des mortels. Et même après leur chute, quand l'Empire les a divisés, eux ont su continuer à se parler avec la même complicité.

Fu Leng sait que sa sœur risque de ne plus vouloir lui parler quand elle rentrera à Rokugan, à cause des tâches qui lui incomberont, à cause de ce qu'il a fait. Il veut donc se présenter à elle tel qu'il l'avait quitté.

Et même si Shinjo est encore sous forme de statue, Fu Leng dispose largement des pouvoirs magiques pour la libérer.

Prologue

Alors que vous faites route vers Rokugan, une troupe de l'Outremonde vous coupe la route. Leur chef, Hoturi-Sans-Cœur, s'avance sur sa monture, seul et au pas.

« Mon maître vous remercie pour l'exploit que vous venez d'accomplir, mortels. Il sait ce que signifient des siècles de captivité. Il n'a pas oublié sa sœur préférée. Il n'a pas oublié qu'elle seule était venue lui parler quand les Kamis étaient en guerre, avant que son propre frère Hantei la chasse loin à l'ouest de peur qu'elle ne s'oppose à lui.

Mon maître désire simplement que vous conduisiez la vénérable Shinjo au Puit Suppurant afin de pouvoir évoquer avec elle les doux souvenirs de leur enfance. »

Objectifs de la quête de clan (Outremonde) :

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

1. Convaincre les autres clans d'accepter = 10

- Convaincre les Moto : 10
- Convaincre les Scorpions : 0

2. Traverser le Mont de l'Eternel Combat = 10

- Garder son équilibre : 5
- Eviter les rochers : 5
- Observer le Mont : 0

3. Entrer dans le Puit Suppurant = 10

- Oser entrer : 5
- Résister à la Souillure : 5

Quête à 30 points d'Adversité.

Note de l'auteur : ce n'est pas très difficile d'ajouter une rixe, soit avec le Scorpion, soit avec les Moto, soit entre les deux, soit avec les forces de l'Outremonde près du Puit.

1. Convaincre les autres clans d'accepter

Shinjo est d'accord pour rencontrer son frère, et nul mortel n'osera la contredire, si toutefois elle a été libérée de son enchantement. Par contre, personne ne veut la laisser partir avec les premiers venus ou des incapables. Il est possible de s'entretenir avec elle pour lui montrer les risques qu'encourent ses bienfaiteurs. Comme elle a en grande estime l'importance de la vie, il est facile d'obtenir son soutien.

- Recherche d'Avantage : épreuve simple d'Eloquence : 2d6 pour « être soutenu par Shinjo ».
- Recherche d'Avantage : épreuve simple déshonorante de Savoir : 2d6 pour « avoir entendu parler du Puit ».

Pour les Moto, il s'agit de leur déesse à peine retrouvée. Déjà le poids de l'avoir abandonnée est grand alors commettre à nouveau cette faute serait impardonnable. Ils veulent s'assurer qu'elle sera sous bonne protection.

- **Convaincre les Moto** : Duel de Iaijutsu (+ Athlétisme) contre Moto Chuluun.

Pour les Scorpions, Shinjo représente leur billet d'entrer et de réhabilitation à Rokugan. Pas question donc de perdre une telle chance.

- **Convaincre les Scorpions** : Duel d'Eloquence (+ Tactique) contre Bayushi Kurume.

Si 2 échecs, les deux clans parviendront à convaincre Shinjo de ne pas y aller.

Si 2 victoires, les deux clans laisseront les Héros accompagner Shinjo.

Si une seule victoire, il faut que le clan convaincu plaide en faveur des Héros. Chaque Héros qui veut participer à la quête doit baisser de 1 son bonus dans la Relation avec ce clan. S'il n'a pas de bonus, le Héros ne peut pas participer.

2. Traverser le Mont de l'Eternel Combat

Il est un lieu dans l'Outremonde que même ses habitants évitent. Il s'agit du Mont de l'Eternel Combat. Un tonnerre permanent y gronde. Le sol des environs tremble et se soulève régulièrement, projetant parfois des rochers à plusieurs kilomètres. Mais ce qui rend ce pic isolé tellement craint, c'est qu'il se déplace de façon imprévisible.

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

Les Héros qui se montreront curieux pourront tenter d'observer ce pic étrange.

- **Observer le Mont de l'Eternel Combat** : épreuve simple d'Eau : 2d6

On peut utiliser Savoir ou Athlétisme en compétence créative.

Voici les éléments que les personnages observeront :

- 1 – Les bruits ne sont pas ceux du tonnerre mais ceux d'un combat titanesque.
- 2 – Deux entités gigantesques s'affrontent sur ce pic. L'une a la silhouette d'un samouraï, l'autre une forme monstrueuse à cornes.
- 3 – La silhouette humaine porte les couleurs du clan du Crabe.

3. Entrer dans le Puit Suppurant

La noirceur des lieux est telle que le ciel n'est qu'un souvenir bien flou dans votre esprit. Mais la découverte du Puit va au-delà de l'horreur. Il s'agit de l'endroit de la chute du Sombre Kami. Un trou si profond qu'il mène jusqu'au royaume des démons. Et de là s'échappe et se répand la Souillure.

L'émissaire conduira Shinjo dans le Puit.

• **Oser descendre dans le Puit** : épreuve simple déshonorante de Feu : 2d10

En cas d'échec, le Héros reste dehors.

La corruption des lieux est si pure que la présence de Shinjo ne suffit plus à protéger les humains, qu'ils soient dans le Puit avec Shinjo, ou à l'extérieur sans Shinjo).

• **Résister à la Souillure** : épreuve d'obstacle Souillure de Terre 2d10.

Épilogue

Si les Héros réussissent :

Shinjo a pu revoir son frère, chose qu'elle pensait infaisable. Et Fu Leng est aussi heureux de pouvoir s'entretenir avec elle, hors du Grand Tournoi et de sa guerre. Il a pu lui présenter la fragilité de l'Empire, le mal qui a été fait, la faiblesse des hommes. Il aurait bien voulu qu'elle le rejoigne mais non, Shinjo a décidé de prendre soin de l'héritage de ses frères, même si son amour pour les hommes vient de vaciller quelque peu.

1 case de Vide, 3 pts de Gloire, Licorne +1, Outremonde +2

Si les Héros échouent :

Shinjo renoncera à rencontrer son frère afin de protéger ses accompagnateurs de la Souillure des lieux. Mais quelqu'un, quelque part, sait désormais qu'il dispose de nouveaux alliés.

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

1 case de Karma, dé de Nom handicapé (pour ceux du clan de l'Outremonde)