

# Le Clan du Renard

Lorsque Shinjo partit vers l'ouest, certains membres restèrent à Rokugan pour garder les terres du clan. Trop affaiblis politiquement, les membres furent déplacés vers le sud afin que le Lion puisse s'emparer des terres alors « abandonnées ». Ces héritiers trouvèrent refuge dans la forêt et furent acceptés par les esprits Kitsune qui y vivaient. Ainsi prirent-ils le nom du clan du Renard et reçurent-ils le nom de famille Kitsune afin de compenser la perte de leurs terres tandis que leur clan ne revenait toujours pas.

Kitsune Ameiko était la fille unique du daimyo du clan du Renard quand celui-ci mourut. Elle demanda de l'aide au clan voisin. Doji Hoturi fut subjugué par sa beauté et l'épousa. Aujourd'hui veuve et sans enfant, elle n'est plus que la daimyo du clan du Renard.

## Prologue

*Doji Ameiko vous fait demander, ce qui est assez surprenant car depuis la mort de son époux, elle vit recluse dans ses appartements. La femme qui vous reçoit n'est plus la jeune fille si fraîche que vous aviez rencontrée. Elle porte des vêtements avec des motifs floraux et le mon de son ancien clan.*

*« Le clan du Renard est l'héritier du clan de la Ki-Rin. Il a perdu ses terres mais il a gardé sa loyauté. Pour m'avoir arraché mon époux, je vous demande de m'aider à restaurer le rang de mon clan. Pour cela, vous devrez retrouver l'arme ancestrale du clan du Renard cachée dans Kitsune Mori et la présenter à l'Impératrice pour qu'elle me nomme Championne du clan de la Licorne. C'est le seul moyen de rétablir l'ordre après les révélations sur Shinjo Yokatsu. »*

## 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 l'arme ancestrale = 17

- Trouver la piste du Kitsune : 4
- Suivre le Kitsune : 4

- Se libérer des lianes : 4
- Résister à la tentation : 5

2. Porter l'arme à Kachiko = 20

- Vaincre les Crabes : 18

- Faire parler Hida Kobei : 2

3. Plaider la cause du clan du Renard = 8

- Demander la faveur : 4

- Guider Ameiko : 4

**Quête à 45 points d'Adversité.**

## 1. Trouver l'arme ancestrale du clan du Renard

Les Héros ont tout à fait le droit de se renseigner ou de chercher de l'aide avant de s'enfoncer au hasard dans la forêt Kitsune Mori.

- **Recherche d'Avantage** : épreuve simple d'Eloquence, de Savoir ou d'Arts 2d6 pour obtenir des informations sur les Kitsune et « être averti » de leurs mauvais tours.

- **Trouver la piste d'un Kitsune** : épreuve simple d'Eau 2d10.

Les Héros apercevront un Kitsune blanc qui les espionne. Il s'enfuira aussitôt repéré.

Ceux qui échouent ne verront pas le Kitsune, même si les autres leur montrent, puis ils ne verront et n'entendront même plus les autres Héros. L'objectif s'arrête ici pour eux.

Le Kitsune est un esprit. Il est rapide, ne se fatigue pas, et prend un malin plaisir à passer dans les endroits les plus difficiles d'accès.

- **Suivre le Kitsune blanc** : épreuve simple d'Air 2d10.

Ceux qui échouent seront distancés par le Kitsune blanc et les autres Héros. L'objectif s'arrête ici pour eux.

Les Héros arriveront à un petit temple en pierre abandonné à la végétation depuis bien longtemps. Le Kitsune blanc apparaît sur le toit de l'entrée et se faufile à l'intérieur du temple. C'est alors que la végétation s'enroule autour des Héros.

- **Se libérer des lianes** : épreuve simple de Terre 2d10.

Ceux qui échouent resteront prisonniers. L'objectif s'arrête ici pour eux.

A l'intérieur, une seule salle des plus simples. Une épée dans son fourreau est accrochée au mur. « Voici l'arme ancestrale du clan du Renard. Elle est à vous si vous la voulez. Elle vous tuera si vous voulez autre chose, tout comme elle a consommé Kitsune Gohei, le père de Kitsune Ameiko. ».

Dès que les Héros s'approcheront pour s'en saisir, ils vont entendre des voix qui vont les pousser vers la tentation et leurs désirs les plus forts vont prendre forme à leurs yeux.

- **Résister à la tentation** : épreuve simple périlleuse de Feu 2d10.

L'arme a été choisie pour protéger un parchemin noir et détruire tout porteur qui voudrait autre chose que ce qu'elle est : la responsabilité du clan. C'est ainsi que Kitsune Gohei qui voulait le parchemin noir plus que tout fut consommé par l'arme mais trop tard.

Si tous les Héros échouent, celui qui échoue le plus s'emparera de l'arme et verra les autres comme des obstacles à ses désirs.

- **Stopper le porteur** : Duel entre Héros.

Le Kitsune blanc leur dira alors qu'ils ne sont pas dignes de l'arme et disparaîtra avec, la quête s'arrête ici.

Par contre, si un Héros surmonte les 4 épreuves, il pourra prendre l'arme ancestrale. Il doit la conserver dans son saya mais il gagne un Avantage 1d10 « arme du Renard ». S'il désire s'en servir en combat, c'est un katana (Mêlée 0-1) 2d8 une main mais c'est déshonorant d'utiliser l'arme d'un autre clan, il handicape son dé de Nom.

## 2. Porter l'arme à Ô-Kachiko

Les Héros transportent une arme puissante et sa réapparition risque de bouleverser l'échiquier politique. Autant dire qu'il est impossible de garder cela secret.

C'est donc un groupe de bushis du clan du Crabe qui va leur tomber dessus lorsque les Héros remonteront vers les montagnes du clan de la Licorne pour trouver l'Impératrice. Ils sont menés par Hida Kobei qui pense bien pouvoir prendre une revanche fracassante et s'attirer les faveurs de l'Impératrice.

• **Vaincre les Crabes** : conflit.

Extérieur, accidenté, éclairé = Distance 2

Crabe (hommes)		
ANNEAUX 1d6	HABILITÉS 1d6	NOM 1d6
PHYSIQUE 1d6	COMBAT 1d6	ADVERSITÉ 3+10
<b>ARMES</b> Tetsubo (Mêlée 0) : 2d6, MD Main nue (Jiu-jutsu 0) : 1d4 une main, arme naturelle		
<b>POUVOIRS</b> Défense : +1d8		

Les Héros peuvent tenter de faire parler Hida Kobei pour comprendre pourquoi il fait ça.

• **Faire parler Hida Kobei** : épreuve simple de Feu 2d8.

Les Héros apprendront que ce sont des membres de la famille Otomo qui lui ont demandé d'empêcher l'arme d'arriver jusqu'à l'Impératrice et que celle-ci lui en serait reconnaissante.

Hida Kobei		
FEU 1d6	AIR 1d6	TYPE humain
EAU 1d6	TERRE 1d8+2	NOM 1d6
ELOQUENCE 1d6	ARTS 1d6	ADVERSITÉ (7)+5
SAVOIR 1d6	SOINS 1d6	VIDE 6
ATHLÉTISME 1d8-1	IAIJUTSU 1d6	KARMA <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
JIUJUTSU 1d8	TACTIQUE 1d6	BLESSURES -1 au prochain jet
TIR 1d6-1	GARDE 1d8	-1 à tous les jets
MÊLÉE 1d6-1	HAST 1d6-1	-2 à tous les jets
<b>ARMES</b> Tetsubo (Mêlée 0) : 2d6 MD, handicapé l'armure adv ff/combat/adv sur att réussie Main nue (Jiu-jutsu 0) : 1d4, arme nat		
<b>AVANTAGES</b>		
<b>POUVOIRS</b> Hida : Terre +2 Lutteur : immobilise Jiu-jutsu/Air		

## 3. Plaider la cause du clan du Renard

Les Héros devront présenter l'arme à l'Impératrice et rappeler à la cour les origines du clan du renard pour plaider en faveur de Kitsune Ameiko.

• **Demander la faveur à l'Impératrice** : épreuve simple d'Eloquence 2d10.

Il faudra ensuite donner l'arme ancestrale du clan du Renard à Kitsune Ameiko mais les Héros savent ce qu'il en coûte de porter cette arme. Il faudra donc prévenir et guider l'esprit de Ameiko pour qu'elle ne se fasse pas consumer par l'arme.

• **Guider Ameiko** : épreuve simple de Soins 2d10.

## Epilogue

Si les Héros réussissent :

*L'Impératrice reconnaît officiellement le clan du Renard comme l'héritier légitime du clan de la Ki-Rin. La famille Kitsune devient une famille du clan de la Licorne et Kitsune Ameiko devient la championne du clan.*

1 case de Vide, 3 pts de Gloire, Mineur +2, Licorne +1, Grue +1, Lion -1, Empire -1

Si les Héros échouent :

*Kitsune Ameiko se fera seppuku.*

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

1 cas de Karma, dé de Nom handicapé (pour ceux d'un clan Mineur)