

# Le Douzième Parchemin Noir

La puissance de Fu Leng est libérée à l'ouverture de chaque parchemin noir. Mais aucune trace du dernier scellé. Malgré ses pouvoirs, le Sombre Kami ne ressent pas cette partie de lui-même. Il est pourtant aujourd'hui réincarné dans le corps du jeune Empereur Hantei 39 et sa puissance est phénoménale. Mais il sait que son frère Togashi peut à tout moment venir l'affronter et il aura besoin de toute sa puissance pour le vaincre.

Alors le Sombre Kami se dit que le dernier parchemin a dû être caché dans un endroit invisible pour un être souillé. Il va devoir s'en remettre aux humains. Et ils devront accepter de leur propre gré, sans qu'il ne les corrompe.

Cette quête commence avant la quête de clan (Licorne) « Duel Fratricide » mais s'achèvera après la quête divine.

## Prologue

*Un groupe de cavaliers approchent. Ils arborent fièrement l'emblème de la Garde Noire. Leurs montures ne sont que des carcasses en putréfaction. Tout comme leurs corps qui se cachent derrière des armures lourdes. Celui qui est à leur tête n'est autre que Moto Tsume, le chef de toutes les hordes de l'Outremonde. Celui-ci s'arrête devant vous un long moment, vous dévisage de ses orbites vides puis vous dit d'une voix caverneuse : « Ainsi ce serait vous les mortels qui veulent se mêler des affaires des Kamis. Soit, c'est un moyen de toucher l'immortalité un bref instant. Vous verrez, on y prend vite goût. Encore faut-il bien choisir sa place. Nos armées foulent vos terres. Le retour de mon Seigneur est imminent et il est prêt à accueillir les plus braves dans ses rangs. Trouvez et apportez lui le douzième parchemin noir en signe de fidélité et vous aurez une place de choix dans son Empire. Echouez et vous servirez de montures de gobelins pendant 1000 ans ! »*

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

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

1. Trouver le douzième parchemin noir = 24

- Obtenir un premier indice : 6
- Obtenir un deuxième indice : 6
- Obtenir un troisième indice : 6
- Trouver la cachette du douzième parchemin noir : 6

2. Voler le douzième parchemin noir = 7

3. Donner le douzième parchemin noir au Sombre Kami = 7

**Quête à 36 points d'Adversité.**

## 1. Trouver le douzième parchemin noir

Si Fu Leng ne parvient pas à trouver le douzième parchemin malgré tous ses pouvoirs et sa capacité à corrompre les personnes susceptibles de le renseigner, ce n'est pas pour rien : la tâche est très ardue ! Déjà, les parchemins ne sont pas numérotés de 1 à 12, aussi personne à part Fu Leng n'a connaissance (ou conscience) que déjà onze parchemins sont ouverts et encore moins lesquels.

Pour trouver le dernier parchemin, les Héros vont devoir mener une véritable enquête. Ils devront réunir 3 indices avant de pouvoir véritablement se lancer sur la piste du dernier parchemin. Durant cette enquête, ce sera l'occasion pour vous de leur révéler la face cachée de la Guerre des Clans.

Les Héros peuvent fouiller les bibliothèques et les temples, consulter les kamis, interroger les érudits et les shugenja, accomplir des exploits contre des informations ... A noter que si le début de cette quête n'est pas daté, c'est pour laisser une certaine souplesse narrative sur la durée de ces épreuves.

• **Obtenir un indice** : épreuve simple 2d12 suivant la démarche des Héros.

En cas de succès, le Héros vainqueur bénéficiera de l'Avantage « 1<sup>er</sup>/2<sup>ème</sup>/3<sup>ème</sup> indice » pour le reste de cet objectif.

Chaque succès apporte une information, dont la nature dépend de la source à laquelle les Héros auront eu accès et de ce qu'ils ont cherché.

En cas d'échec, il faudra s'y prendre autrement et dans un autre clan.

Nulle source ne pourra informer de la localisation du douzième parchemin noir. Ce sont les Héros qui devront faire preuve de déduction. A ce stade de la quête, il serait bon que les Héros aient déjà croisé Togashi et qu'il leur ait révélé sa véritable identité.

• **Trouver la cachette du dernier parchemin** : épreuve simple d'Eau 2d12.

On peut utiliser Savoir et Arts en compétence créative.

En cas d'échec, la quête n'est pas forcément perdue. Mais il faudra que les Héros demandent explicitement durant le Second Jour des Sept Tonnerres à être présents pour la bataille contre Fu Leng. Ainsi verront-ils Hitomi sortir le parchemin noir du corps de Togashi.

## 2. Voler le douzième parchemin noir

Durant la bataille des Sept Tonnerres contre Fu Leng, Hitomi plongera sa Main d'Obsidienne dans le corps de Togashi pour en extraire le douzième parchemin noir. Il faut agir avant que l'un des Tonnerres ne l'ouvre.

• **Voler le douzième parchemin** : épreuve simple périlleuse d'Air 2d12.

On peut utiliser Athlétisme et Iaijutsu en compétence créative, voir même Tactique et Feu si les Héros avaient réussi à trouver la cachette.

En cas d'échec, la quête s'arrête ici.

### 3. Donner le douzième parchemin noir au Sombre Kami

Ce n'est pas le tout d'avoir le parchemin noir en main, il faut le donner au Sombre Kami.

• **Donner le parchemin au Sombre Kami** : épreuve simple périlleuse d'Athlétisme 2d12.

On peut utiliser Air, Tir, Terre et Feu en compétence créative.

### Epilogue

Si les Héros réussissent :

*Alors que le Sombre Kami s'empare du dernier parchemin, il en aspire les dernières forces prisonnières. Plus aucun mortel ne peut désormais s'opposer à lui et le Kami Togashi est au sol, une profonde entaille en travers du ventre. Le duel bascule vite en mise à mort.*

*« Tu as choisi tes armes mais cela n'a fait que retarder l'inévitable. Je suis le plus fort de tous. L'Empire me revient de droit. Un Empire d'obsidienne, pour 1000 ans de règne ! »*

**1 case de Vide, 3 pts de Gloire, Empire +2/-1, Dragon -1, Mineurs -1, Outremonde +1**

Si les Héros échouent :

*Alors qu'Isawa Tataka parvient à lire le parchemin noir grâce à son expérience dans la maho, Fu Leng recouvre l'intégralité de son pouvoir mais aussi achève de s'incarner totalement dans le corps du jeune Hantei 39, s'enfermant par la même occasion dans un corps mortel. Kachiko sort alors une longue épingle de sa coiffure et lui plonge dans la gorge, terrassant ainsi le Sombre Kami.*

*C'est ainsi que s'achève le Second Jour des Sept Tonnerres et que débute un nouveau cycle de 1000 ans de paix.*

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

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