

Le Retour du Clan du Scorpion

Le clan est officiellement dissout mais plusieurs de ses membres continuent de servir leur maîtresse dans l'ombre. Kachiko veut saisir l'occasion, profitant de son autorité pour réhabiliter son ancien clan et surtout faire revenir ceux qui ont fui vers les Terres Brûlées pour s'y cacher. Elle veut le faire pour obtenir un soutien officiel car déjà au sein du palais, des héritiers d'Hantei se montrent.

Prologue

Vous recevez chacun une invitation nominative accompagnée d'une heure de rendez-vous nocturne pour le petit jardin d'hiver. Alors que vous vous y rendez, tous les couloirs sont vides. Après quelques minutes d'attente, une silhouette féminine s'avance vers vous. Il s'agit de l'Impératrice elle-même. Malgré les rondeurs de son ventre, elle reste de toute beauté.

« Je sais nager. Telle est la devise de mon clan. Et il a su l'appliquer en survivant loin à l'ouest. Le clan du Scorpion doit maintenant rentrer dans l'Empire comme le libérateur de Shinjo. Seul un tel exploit autorisera sa réhabilitation. Alors vous gagnerez un allié de poids sur l'échiquier politique. »

Objectifs de la quête de clan (Scorpion) :

Budget d'Adversité : nombre de héros (3) x nombre d'objectifs (4) x 5 = 60 points.

1. Rallier les membres du clan du Scorpion = 18

- Repérer des Scorpions : 2
- Semer les gardes : 4
- Convaincre leur chef : 12

2. Rapporter un parchemin secret = 19

- S'introduire dans la bibliothèque : 3
- Vaincre les gardes : 16

3. Passer la Muraille Kaiu = 5

- Trouver l'entrée des souterrains : 2
- Traverser les pièges souterrains : 3
- Repousser Hida Kobei : 0

4. Plaider la cause du clan du Scorpion à la cour impériale = 0

Quête à 42 points d'Adversité.

Note : il est facile d'ajouter un combat contre les gardes en ville ou contre des gobelins devant la Muraille Kaiu.

1. Rallier les membres du clan du Scorpion

Les membres du Scorpion n'ont pas fait que fuir dans les Terres Brûlées, ils se sont mêlés à la population pour survivre.

• **Repérer des Scorpions** : épreuve simple d'Eau 2d8.

On peut utiliser Savoir, Tactique, Eloquence et Arts en compétence créative.

En cas d'échec, il faudra s'y prendre autrement. De plus, convertissez les succès de l'Antagoniste en dés d'avantage pour les soldats du rakshasa qui repèreront facilement les intrus et leurs intentions.

Si les Héros peuvent repérer leurs semblables, il en va de même pour les gardes. Après tout, les Scorpions sont doués mais là, ils sont sur un terrain très nouveau.

• **Semer les gardes** : épreuve d'obstacle périlleuse et déshonorante d'Athlétisme 2d8.

On peut utiliser Terre, Tactique, Jiujuitsu et Air en compétence créative (entre autre).

Les membres du Scorpion sont devenus méfiants. Certains étaient prêts à tout pour les détruire, cela ne les surprendrait pas qu'ils soient traqués jusqu'ici. Ou bien qu'on tente d'abuser de leur situation pour leur soutirer leurs secrets.

• **Convaincre leur chef** : Duel contre Bayushi Kurume, Eloquence (+Tactique).

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

2. Rapporter le parchemin secret

Bayushi Kurume leur dit qu'il n'est pas question de partir sans un parchemin dont il a découvert l'existence. Il est gardé dans la bibliothèque du palais mais son contenu est capital. Il

contiendrait le moyen de se protéger contre la magie du rakshasa. Le genre de présent qui faciliterait leur réinsertion.

• **S'introduire dans la bibliothèque** : épreuve simple déshonorante d'Athlétisme 2d8.

On peut utiliser Air en compétence créative.

En cas d'échec, les soldats bénéficieront du pouvoir Embuscade.

Le clan du Scorpion s'est servi de ce vol pour évaluer la motivation des Héros. Maintenant, ils ont besoin de temps à l'abri du regard des Héros. Bayushi Kurume leur crie alors qu'il regroupe son clan et qu'ils se reverront bientôt avant d'hurler à la garde.

• **Vaincre les soldats** : conflit.

Extérieur, dégagé, sombre = Distance 3 (ou 1).

Soldat (hommes)		
ANNEAUX	HABILITÉS	NOM
1d6	1d6	1d10
PHYSIQUE	COMBAT	ADVERSITÉ
1d6	1d6	5+11
ARMES	Cimeterre (Mêlée 0) : 2d6	
	Bouclier : 1d6+1	
POUVOIRS	Défense : +2d8	

3. Traverser la Muraille Kaiu

Alors que la Garde Noire les poursuivra, les Héros arriveront devant la Muraille Kaiu. Le clan du Crabe ne peut se permettre d'abaisser ses défenses. Les Héros devront trouver l'une des passages qu'empruntent les éclaireurs du crabe.

- **Trouver l'entrée d'un souterrain** : épreuve simple d'Eau 2d8.

On peut utiliser Eau, Tactique et Air en compétence créative.

Mais attention les souterrains sont piégés, au cas où une créature trouverait l'entrée.

- **Passer les pièges souterrains** : épreuve d'obstacle périlleuse d'Athlétisme 2d8.

On peut utiliser Eau, Tactique et Air en compétence créative.

Si les membres du clan du Crabe ne sont pas prêts à accepter le retour du clan du Scorpion, l'un d'eux ne souhaite pas non plus le retour des Héros. Et pour cela, il va même descendre dans les souterrains pour les stopper lui-même.

- **Repousser Hida Kobei** : Duel contre Hida Kobei, Jujutsu (+Mêlée).

Hida Kobei s'en prendra directement à celui qui l'a vaincu la première fois.

4. Plaider la cause du clan du Scorpion à la cour impériale

Chaque Héros n'a droit qu'à une seule façon pour témoigner de l'implication du clan du Scorpion dans la libération de la Ki-Rin mais chaque Héros pourra le faire à sa façon : Eloquence (témoignage à la cour impériale), Arts (poème, peinture, pièce de théâtre...), Savoir (rédiger un texte historique)...

- **Offrir les Honneurs au clan du Scorpion** : épreuve simple 2d6.

Epilogue

Si les Héros réussissent :

L'Impératrice reçoit officiellement Bayushi Kurume à la cour impériale.

« L'histoire seule pouvait juger votre crime. Et l'histoire vous donne raison. En ramenant le Kami Shinjo pour nos guider, vous avez prouvé votre dévotion pour l'Empire. Nul ne pourra plus parler de votre clan autrement qu'en parlant de loyauté à l'Empire. ».

1 case de Vide, 4 pts de Gloire, Scorpion +2, Empire +1, Grue -1, Lion -1

Si les Héros échouent :

Le clan du Scorpion sait désormais que leur maîtresse l'a appelé mais ils devront œuvrer encore dans l'ombre pour asseoir son autorité.

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

1 cas de Karma, dé de Nom handicapé (pour ceux du clan du Scorpion)