



# Sous une Lune Rouge Sans

## ACTE I LE FRÈRE DISPARU

### Introduction

Alors que les PJ vaquent à leurs affaires quotidiennes (enquête en cour, perception des taxes...), une belle jeune femme se présente à leur domicile (et bureau). Elle se nomme Doji Tomoe. Elle est à la recherche de son frère Enishi. Ce dernier est arrivé à Ryoko Owari il y a trois mois. Elle est sans nouvelles depuis déjà plusieurs semaines, mais, la semaine dernière, elle a ressenti une violente douleur. Elle est persuadée que son frère est en danger et demande leur aide aux PJ.

**Note au MJ :** Si les PJ se montrent réticents - après tout une simple disparition n'entre pas vraiment dans leurs attributions -, insistez sur la détresse de la jeune et belle Tomoe. Si ça ne marche pas (vos Joueurs ont un cœur de pierre ou quoi ?), elle leur offrira alors une compensation (présent, faveur, argent...)

### A la recherche de Doji Enishi

Pour retrouver le frère disparu de Tomoe, les PJ vont devoir remonter une piste froide de plusieurs semaines (voir mois). Ce ne va pas être facile. Néanmoins, s'ils ont établi les bons contacts, ils peuvent trouver quelques informations. Vous trouverez ci-après les sources d'informations auxquelles les PJ sont le plus susceptibles de s'adresser (et d'avoir des informations).

#### **Les gardes de la cité :**

Ils ne se rappellent absolument pas de Doji Enishi (devinez combien de samourai ont franchi les portes de la cité ces trois derniers mois ?) Par contre, ils pourront signaler aux PJ que, régulièrement, certains jeunes samourai et même quelques heimin rentrent en boitant, les vêtements déchirés et le corps couvert de contusions. Ils n'en connaissent pas la raison - les individus en question sont des élèves de Kitsuki Jotomon (cf. ci-dessous) et refusent de s'expliquer sur le sujet (cf. Les disciples de Kitsuki Jotomon).

#### **"Raccourci" :**

L'ex informateur d'Ashidaka Naritoki ne sait rien non plus, mais, comme à l'accoutumé, il proposera de se renseigner - ce qui ne donnera rien dans l'immédiat, mais peut être utile dans le troisième acte.

#### **Les Grues :**

Doji Sukemara n'a jamais entendu parler d'Enishi. Quand à Ashidaka Michitaka, si on lui décrit Doji Enishi, il se souviendra l'avoir déjà croisé à l'Etoile Matinale - la maison de geisha tenue par "Bijoux", dans le Quartier des Plaisirs.

#### **Les autres nobles :**

La plupart des nobles de Ryoko Owari feront la même réponse que Sukemara. Néanmoins, Shosuro Jocho, Bayushi Otado et Iuchi Michisuna pourront révéler (ou confirmer) aux PJ que Doji Enishi fréquentait assidûment l'Ile de la Larme et ses établissements de plaisir.

#### **La "Porte" :**

Si on lui décrit Enishi, la "Porte" confirmera les info données par Jocho, Otado et Michisuna.

**Magda :**

Magda ne connaît pas Doji Enishi - il n'a jamais fréquenté son établissement. Néanmoins, si les PJ sont dans ses bonnes grâces (où le lui demande), elle acceptera de se renseigner. Elle pourra alors, dès le lendemain, leur apprendre que Doji Enishi traînait souvent avec La "Crevette" et "Bouton-d'Or". Tous les deux habitent le Quartier des Pêcheurs. "Bouton-d'Or" possède un petit pied-à-terre dans la Bordure Nord. Quand à la "Crevette", lorsqu'il est en ville, il loue une chambre dans une auberge des Boucles.

**"Bijoux" et "Précieuse" :**

Comme à son habitude, "Bijoux" est réticente à donner la moindre information concernant sa clientèle. Si les PJ savent y faire (dans ce cas, la vérité, appuyée par la présence de Tomoe, est encore la meilleur approche), elle se souviendra parfaitement du jeune samourai du Clan de la Grue. Il n'est venu qu'une seule fois. Il souhaitait rencontrer "Précieuse" (la geisha la plus renommée de Ryoko Owari). Si les PJ souhaitent parler à "Précieuse", il leur en coûtera 2 koku (c'est la meilleure) ! Si on le lui décrit, cette dernière se souviendra du jeune samourai timide. Malheureusement, elle ne sait rien de plus que "Bijoux". Tout comme Magda, "Bijoux" peut aussi faire appel à son réseau de relations pour en apprendre plus (si les PJ pense à faire appel à ses services).

**Le capitaine "Bouton-d'Or" :**

Cette protégée de Shosuro Gobei loue une petite chambre dans la Bordure Nord du Quartier des Pêcheurs. Lorsque les PJ débarquent chez elle, "Bouton-d'Or" entame son couplet sur l'arbitraire judiciaire et le harcèlement dont elle fait preuve - son bateau à encore été fouillé, sans succès (comme d'habitude), la veille, par les gardes de la cité, à la recherche de contrebande. Une fois le malentendu dissipé (à moins que les PJ soient vraiment soupçonneux), "Bouton-d'Or" confirmera bien qu'elle connaît Doji Enishi. Ils fréquentait les même maisons de sake et de jeux du Quartier de Plaisirs. Cependant, elle ne l'a pas vu depuis plusieurs semaines. Si les PJ s'étonne de son attitude (aucune inquiétude au sujet de l'éventuelle disparition d'un samourai), elle rétorque que son travail l'oblige à s'absenter régulièrement de Ryoko Owari et qu'elle ne surveille pas tous les faits et gestes de ses compagnons de beuverie. Elle orientera les PJ vers la "Crevette", << peut-être en sait-il plus ? >>

**La "Crevette" :**

La "Crevette" est un marin du Clan du Mante, possédant son propre navire, le Keiteki. Malheureusement pour les PJ, il n'est pas en ville actuellement (personne ne pourra renseigner les PJ concernant sa destination et/ou son retour). les PJ peuvent tout de même apprendre que la "Crevette" a quitté Ryoko Owari il y a quatre jours - ce que pourront confirmer les gardes en postes dans le quartier. Personne - dans les environs - n'a entendu parler de Doji Enishi. En outre, certains marins pourront indiquer aux PJ que la "Crevette" fréquente, depuis peu, le dojo de Kitsuki Jotomon - situé au Pied de la Colline, dans le Quartier des Marchands.

**Kituski Jotomon :**

La sensei Dragon dispense deux heures de cours par jour, dans son dojo. Le reste du temps, elle peut être trouvée chez elle, dans le Quartier Noble ("Nouvelle Section"). Elle organise aussi parfois des entraînements en extérieurs (hors de la cité). Peu importe où elle se trouve - à ce moment du scénario. Elle ne connaît pas Doji Enishi, mais pense le plus grand bien de la "Crevette" et se porte même garante de lui si nécessaire (i.e. si les PJ le soupçonne d'avoir enlevé Enishi, par exemple).

**Les Disciples de Kitsuki Jotomon**

Comme expliqué ci-dessus (cf. Kitsuki Jotomon), la sensei Dragon dispense des cours d'arts martiaux. Néanmoins, ces méthodes sont pour le moins peu orthodoxes et elle accueille dans son dojo aussi bien des samourai que des heimin (ces derniers ayant généralement un moins bon



niveau, jusqu'à présent). Récemment, elle a décidé d'envoyer certains de ses élèves s'entraîner seuls en dehors de la cité et a demandé à ses élèves les plus expérimentés d'organiser des attaques inopinées. D'où le fréquent retour de samourai et d'heimin blessés.

Les PJ peuvent facilement retrouver certains des élèves de Kitsuki Jotomon (les gardes se souviendront de deux ou trois noms). Ces derniers ne sont pas très coopératifs. Ils n'ont signalé aucune agression ni à Ide Baranato, ni aux PJ (et pour cause) et nieront tout d'abord les faits. Si les PJ insistent (en les menaçant par exemple) ou sous-entendent un quelconque lien avec la disparition de Doji Enishi, les étudiants de Jotomon finissent par cracher le morceau. Ils ne connaissent pas Doji Enishi et Kitsuki Jotomon confirmera leurs dires.

## **Conclusion**

Les PJ pataugent un peu. S'ils ont bien mené leur enquête, ils connaissent désormais les "habitudes" de Doji Enishi et certains de ses "amis" à Ryoko Owari. Mais personne ne semble savoir ce qu'il est arrivé de lui.

# **ACTE II** **SECONDE DISPARITION**

## **L'Ogre en maraude**

Alors que les PJ tournent en rond (dans l'enquête sur la disparition de Doji Enishi), ils sont convoqués chez le Gouverneur (i.e. Shinjo Yoshifusa). Dès leur arrivée à l'Hôtel de Ville, les PJ sont introduits dans la grande salle où siège le Gouverneur, entouré du magistrat en chef de la cité (i.e. Ide Baranato), du capitaine de la garde (i.e. Otaku Genshi) et de l'ambassadrice du Clan du Scorpion (i.e. Shosuro Hyobu). Yoshifusa remercie les PJ d'avoir répondu si rapidement à son invitation et leur explique les raisons de leur présence à cette réunion : << Plusieurs villages alentours ont été attaqués durant les deux derniers jours. Il semblerait qu'un ogre en maraude soit dans les parages. La présence de cette créature, aux abords de Ryoko Owari, est une menace pour l'économie de la cité et de nos proches voisins qui dépendent des villages de la famille Shosuro, ainsi que pour les voyageurs venant à Ryoko Owari. Il est impératif de la trouver et de la tuer >>. Il marque une courte pause, avant d'ajouter : << Shosuro Hyobu-sama autorise tous ceux qui souhaitent apporter leur concours à cette traque à chasser sur ses terres >>. Hyobu acquiesce d'un petit signe de tête. Avant même que les PJ n'aient le temps de dire quoi que se soit - à moins qu'ils ne coupent la parole à Shinjo Yoshifusa (Retirez leur Rang d'Honneur, minimum 1, points de Gloire pour leur comportement grossier) -, Otaku Genshi prend la parole et sollicite l'autorisation de prendre la tête de ses samourai pour débusquer personnellement l'ogre. Un jet d'Intuition (ND 15) permet de percevoir une lueur de colère dans le regard de Hyobu. Ide Baranato se penche vers Yoshifusa pour lui murmurer quelque chose à l'oreille. Des PJ capables de lire sur les lèvres comprendront ceci : << Bien que je ne doute pas de la compétence des Magistrats d'Emeraude Yoshifusa-sama, je ne pense pas que les Scorpions vont rester sans rien faire. Il serait dommage de leur laisser tout le mérite d'une éventuelle capture... >> Yoshifusa semble acquiescer à la suggestion de son hatamoto. Baranato se tourne alors vers les PJ : << Je pense que l'aide de la garde de la cité serait la bienvenue. Qu'en pensez-vous magistrats-san ? >> Vous pouvez autoriser un jet d'Intuition/Etiquette (ND 15), à vos PJ ; un refus pourrait être perçu comme une insulte par Otaku Genshi et Ide Baranato (tout dépend de l'habileté rhétorique de vos joueurs) - il serait dommage de se mettre à dos (baisse d'un cran sur la charte d'attitude) à la fois le chef des magistrats locaux et le capitaine de la garde (les actions futures des PJ à Ryoko Owari pourraient s'en trouver entravées). Si les PJ acceptent, un sourire (de mauvais augure) se dessinera sur le visage de Hyobu - elle a déjà pris des dispositions pour assurer une certaine avance à "ses" hommes.



Quoi qu'il en soit, cette affaire est du ressort des Magistrats d'Emeraude (donc des PJ) - il s'agit manifestement d'une incursion de l'Outremonde troublant l'ordre public. Néanmoins, ils vont être en concurrence. En effet, Shosuro Jocho et Bayushi Otado sont déjà sur la piste de l'ogre - ils ont été avertis bien avant le Gouverneur (et donc les PJ) -, bien décidés à l'attraper les premiers. D'après les témoignages des heimin, la créature se cacherait dans la forêt, à l'ouest de la ville. Les chasseurs (PJ et, éventuellement, Otaku Genshi et ses hommes) doivent donc traverser la Rivière de l'Or Blanc. Cependant, les Scorpions ont pris des dispositions afin de se ménager une avance confortable. D'une part, aucun navire ne pourra faire traverser les PJ (les capitaines ont tous subitement à faire hors de la ville). D'autre part, les ponts de la cité sont tous bloqués (altercation entre marchands ou kajinin, charrette renversée au milieu de la voie...) Les PJ vont devoir faire preuve de patience et/ou d'ingéniosité pour pouvoir traverser (en tout cas, les gardes de la cité, eux, sont bloqués pour un moment) - ils peuvent, par exemple, avoir leur propre bateau (sinon, il est encore possible d'acheter une petite embarcation pour 5 koku).

"Heureusement" pour les PJ, les Scorpions ne perdent rien pour attendre. En effet, de son côté (quelle que la décision des PJ ait été à son sujet), Otaku Genshi n'est pas décidée à les laisser récolter les lauriers. Elle a donc, secrètement, contacté le brigand "Fugace" (cf. *le Magistrat assassiné* ou *la Cité des Mensonges*) pour qu'il tende une embuscade aux deux Scorpions. Jocho, Otado et leurs hommes se font donc attaquer, dans les bois, par le "Fugace" et ses bandits. L'embuscade se conclut par une humiliante retraite des Scorpions.

Si les PJ sont restés bloqués à Ryoko Owari toute la journée, ils entendent parler en soirée de l'embuscade dans laquelle sont tombés Shosuro Jocho et Bayushi Otado. Si, au contraire, ils ont pu gagner la forêt, ils n'ont découvert aucune trace du fameux ogre - toutes les pistes semblent s'évanouir dans la forêt -, mais croisent nos malheureux Scorpions sur le chemin du retour. Quoi qu'il en soit, les Scorpions sont extrêmement irrités par ce double échec.

Le lendemain, une nouvelle attaque de l'ogre en maraude à eu lieu durant la nuit, la nouvelle s'est répandue dans toute la cité et de nouveaux protagonistes se joignent à la traque. Kitsuki Jotomon propose aux PJ l'aide de ses étudiants pour attraper cet ogre insaisissable. Les PJ peuvent, au passage, enfin rencontrer la "Crevette" (de retour du Village de l'Eau Pure, il se joint aux autres disciples de Jotomon) - il ne sait cependant rien de plus que "Bouton-d'Or" concernant Doji Enishi. Les Scorpions retournent dans la forêt afin de reprendre leur traque là où ils l'avaient laissée, tandis que les Licornes (si les PJ ont accepté leur concours) organisent une battue. Les PJ, quand à eux, peuvent se joindre à l'un ou l'autre groupe ou encore chercher une nouvelle piste (à partir du dernier village attaqué par exemple).

Comme précédemment, les heimin diront avoir entendu des grognements inquiétants et le bruit du saccage fait par l'ogre. Les plus hardis ajouteront avoir aperçu furtivement une imposante silhouette en train de tout saccager, à la lueur de la lune. Un jet de Perception/Enquête (ND 10), permet de trouver des traces, se dirigeant vers la forêt. Ces traces sont bien trop grandes et trop profondes pour être celles d'un Homme - un jet d'Intelligence/Connaissance : Outremonde (ND 20) confirmera qu'il s'agit d'un ogre, mais une augmentation révélera l'absence de traces de Souillure.

Si les PJ suivent ses traces, ils s'enfoncent dans la forêt. Après une heure de marche, demandez leur un jet d'Intuition (ND 10) - en cas d'échec de tous les PJ, redemandez leur un autre jet toute les heures. Tout PJ qui réussit ce jet a la sensation de tourner en rond. Demandez à ces PJ un jet de Perception (ND 15). En cas de réussite, ils auront le sentiment d'être observés. Une augmentation permet d'entr'apercevoir de petites silhouettes se déplaçant furtivement dans les arbres, autour d'eux. Deux augmentations permettent de distinguer clairement qu'il s'agit de Mujina. Demandez alors à chaque PJ de faire un jet de Perception (ND 5), pour s'apercevoir qu'il lui manque un objet - prenez la feuille de chaque joueur et déterminez, aléatoirement, un objet (différent pour chaque PJ) volé par les Mujina. Ces derniers se révèlent alors moquant les PJ, en voletant au-dessus de leurs



têtes et brandissants les objets volés - tout PJ qui s'est fait voler son katana perd 1 point d'Honneur et de Gloire. Ils jettent ensuite ces objets sur les PJ avant de disparaître.

**Note au MJ :** En fait, toute cette histoire d'ogre est un canular monté par cette bande de Mujina, afin de se moquer des samourai. Après ce dernier "incident", ils quittent la région et, bien entendu, les attaques d'ogre cessent.

## L'enlèvement de Bayushi Otado

De retour à Ryoko Owari, les PJ peuvent faire leur rapport - à Shinjo Yoshifusa (le Gouverneur), à Ide Baranato (le magistrat en chef), à Shosuro Hyobu (à qui appartiennent les villages attaqués), voir à plusieurs d'entre eux - ou bien simplement rentrez chez eux. S'ils font un rapport, ils sont félicité pour leur perspicacité. Malheureusement, un autre incident s'est produit durant la chasse. En effet, Shosuro Jocho et Bayushi Otado sont tombés dans une autre embuscade et Otado a disparu, sans doute capturé par ses assaillants.

**Note au MJ :** Au cas où vos PJ auraient choisi de se joindre aux Scorpion lors de cette journée de chasse :

### **Assaillant type**

**Initiative :** 2g1

**Jet d'attaque :** 2g2 (N.B. : Compétence à 0 !)

**Jet de dommages :** 3g1 (lance rudimentaire)

**Spécial :** les assaillants attaquent en masse (une vingtaine). Chaque assaillant supplémentaire, contre la même cible, ajoute +1g1 au jet d'attaque. Pour chaque tranche 10 au-dessus du ND de la cible, celle-ci subit une touche (i.e. 1 jet de dommages), jusqu'à un maximum de touches égal au nombre d'assaillants (maximum 6).

**ND pour être touché :** 5

**Blessures :** 2/0 ; 4/+3 ; 6/+6 ; 8/+10 ; 10/+15 ; 12/+20 ; 14/E ; 19/HS

Lorsque les PJ rentrent chez eux, Bayushi Korechika déboule à leur domicile, peu après leur retour. Il s'agite beaucoup (trop pour un Scorpion) et exige que les PJ retrouvent son fils et punissent les coupables. Si les PJ ne savent pas encore ce qui est arrivé à Otado, ils peuvent l'apprendre par Korechika.

Pour une fois, l'enquête semble extrêmement simple. Les PJ ont déjà un suspect - le bandit "Fugace" (cf. ci-dessus). Ils ont même un témoin, en la personne de Shosuro Jocho. Ils devraient d'ailleurs se rendre au palais Shosuro pour l'entendre. Jocho racontera aux PJ qu'ils sont retournés dans la forêt pour débusquer l'ogre responsable des attaques de villages. Il n'y avait aucune trace du bandit "Fugace". Tout allait bien. Mais soudain, des paysans ont surgi de toutes parts, effrayant les chevaux. Plusieurs hommes de Jocho ont été blessés et plusieurs heimin tués. Quand à Otado, il a disparu avec sa monture. Si les PJ posent la question, Jocho ne croît pas qu'il y ait de rapport entre les deux embuscades. La seconde était bien moins planifiée que la précédente ; pas du tout le style du "Fugace". Si les PJ le désirent, Jocho peut fournir aux PJ un guide pour les mener sur les lieux de l'attaque.

La clairière où a eu lieu le "kidnapping", est jonchée d'une dizaine de cadavres proprement éviscérés ou décapités. L'examen des corps permet de conclure qu'il s'agissait d'individus de basse extraction. Un jet de Perception/Enquête (ND 20) permet d'identifier des traces de boue, à l'odeur putride, et de sang sur leurs vêtements - si "Sourcils" examine les corps, ils pourra en identifier certains comme des eta du Petit Outremonde.

Un jet de Perception/Chasse (ND 15), permet de découvrir des empreintes de sabots s'éloignant, à grande vitesse (1 augmentation), de la clairière. En suivant ces traces, les PJ finissent par trouver un grand étalon entièrement noir, à l'exception d'une étoile sur le front et de chaussettes blanches, mais aucune trace du cavalier. Presque n'importe qui à Ryoko Owari pourra identifier ce cheval comme étant celui de Bayushi Otado.



Si les PJ interrogent "Sourcils" au sujet des corps (d'eta) retrouvés, ce dernier répondra avoir interrogé leurs familles, mais celles-ci semblent terrifiées et refusent de répondre. Les PJ doivent donc se rendre dans le Quartier des Tanneurs - provoquant au passage pas mal de remous - pour interroger eux même ces eta. Ces derniers semblent effectivement craindre quelque chose de bien plus terrible que des Magistrats d'Emeraude et les PJ vont devoir faire appel à "Pitié" - celui-ci ne torturera qu'à contre cœur ses semblables (il est préférable que les PJ soient dans ses bonnes grâces). Finalement, l'un des eta interrogés craquera et avouera appartenir au Culte d'Onnotangu (i.e. Seigneur Lune). Il ne révélera cependant jamais le nom de ses complices.

### **Conclusion**

Les PJ viennent d'identifier une nouvelle menace, le Culte d'Onnotangu. Reste encore à localiser ses chefs...

## **ACTE III** **'LE CULTE DE SEIGNEUR LUNE**

### **Mener l'enquête**

Une fois de plus, les PJ vont devoir faire appel à leurs contacts pour débusquer le Culte de Seigneur Lune.

Si les PJ ont fait appel à "Raccourci" (durant l'Acte I), ils vont justement avoir de ces nouvelles. En effet, il a remarqué quelques allez et venues suspectes autour d'un entrepôt, dans la Bordure Nord du Quartier des Pêcheurs. Si les PJ ne l'avait pas encore contacté, ils peuvent le faire maintenant, mais l'obtention des renseignements utiles nécessitera un délai.

Les sources d'informations "habituelles" (cf. Acte I) ne seront guère utiles ici. Néanmoins, Magda et "Bijoux" proposeront, comme à l'accoutumée, de se renseigner - ce qui aboutira à la même piste que ci-dessus (là encore il faudra compter un délai). Une autre information peut aussi être obtenue par Iushi Sadako. En effet, cette dernière soupçonne l'existence du culte depuis pas mal de temps maintenant. Les informations obtenues par les PJ semblent confirmer ses soupçons. Sadako pourra ajouter que selon ses propres recherches, le culte est implanté dans toutes les couches de la société et que ses ramifications s'étendent bien au-delà de Ryoko Owari.

Enfin, la source d'information sans doute la plus inattendue est Shosuro Hyobu. Cette dernière est au courant de l'enlèvement de Bayushi Otado. Avec sa méfiance coutumière, elle n'exclut pas qu'il puisse s'agir d'une attaque contre les cartels d'opium. Néanmoins, elle a entendu parler de l'enquête menée par les PJ sur la disparition de Doji Enishi et n'exclut pas un lien (pas plus d'ailleurs qu'avec le bandit "Fugace"). Elle a donc fait appel à son impressionnant réseau de contacts (notamment les kajinin) et découvert que quelque chose se trame dans la Bordure Nord du Quartier des Pêcheurs. Elle a ordonné au "Moment Présent" de ne pas intervenir (pourquoi se salir les mains si le "sale" boulot peut être fait par des magistrats tout en en faisant ses débiteurs ?) Elle sollicite donc une entrevue avec les PJ, pour leur faire part des informations en sa possession (localisation de l'entrepôt suspect) - soyez subtile ; ne dévoilez pas le jeu de Hyobu, mais laissez tout de même entrevoir aux PJ le pouvoir que peut avoir cette femme à Ryoko Owari. Les PJ devraient être doublement mal à l'aise : à cause de l'influence de Hyobu et à cause de la dette qu'il viennent de contracter à son égard.

Des PJ familiers de Ryoko Owari souhaiteront peut-être s'entretenir avec "Sans-Nez" (i.e. le chef du "Moment Présent", le kajinin de la Bordure Nord du Quartier des Pêcheurs). Ce dernier les recevra dans son QG (la Maison de Thé du Génévrier), en compagnie de sa compagne (i.e. "Joyeuse"). Il confirmera aux PJ le caractère suspect du fameux entrepôt et niera toute implication de ses





hommes avec entrepôt. Si les PJ s'étonnent que le "Moment Présent" n'est pas fait le ménage lui-même, "Sans-Nez" joue les imbéciles. Si les PJ veulent obtenir un pot-de-vin (pour le dérangement), il est tout à fait prêt à négocier.

### Le temple d'Onnotangu

L'entrepôt indiqué par le(s) contact(s) des PJ est gardé par 4 ronin. Après que les PJ se soient identifiés, ceux-ci leur présente les papiers relatifs à l'entrepôt - ne contenant rien d'illégal. Il s'agit de faux assez grossiers et un jet de Perception/Contrefaçon (ND 15) permet de s'en rendre compte immédiatement. Si les PJ découvrent la supercherie (ou cherchent à entrer tout de même dans l'entrepôt), les ronin sortent leurs armes et attaquent les PJ.

#### **Ronin type**

**Initiative** : 4g3

**Jet d'attaque** : 6g3

**Jet de dommages** : 5g2 (katana)

**ND pour être touché** : 15 (pas d'armure)

**Blessures** : 6/0 ; 12/+3 ; 18/+6 ; 24/+10 ; 30/+15 ; 36/+20 ; 42/E ; 57/HS

Une fois dans l'entrepôt, l'intérieur ressemble à une prison. Le long du mur faisant le tour de l'entrepôt sont disposées neuf cellules, créant un vaste espace au centre. Sur le sol a été dessiné une sorte de cadran constitué de neuf kanji entourant un dixième symbole, plus grand - un jet d'Intelligence/Calligraphie (ND 15) permet de reconnaître les noms des 9 Kami et de Seigneur Lune.

Seules huit des neuf cellules contiennent un prisonnier :

1. Un bushi Crabe (Hida Neruda)
2. Un ronin ("Akodo" Myasaki)
3. Un bushi Phénix (Shiba Nisai)
4. Un bushi Grue (Doji Enishi)
5. Une samourai-ko du Clan de la Licorne (Shinjo Hitomi)
6. Un ise-zumi ("Togashi" Tadaka)
7. Un enfant Bakemono
8. Bayushi Otado

Les sept premiers ont eu la main droite tranchée (les cultistes ne se sont pas encore occupé d'Otado) ! Les PJ peuvent les libérer. En les interrogeant, ils peuvent apprendre que leurs ravisseurs vouent un culte impie à Onnotangu et pratiquent uniquement leurs cérémonies à la pleine lune. A l'exception du jeune Bakemono - qui ne parle pas Rokugani (néanmoins, un PJ possédant la compétence Culture Gobelin comprendra que ce dernier ne cesse de baragouiner pour qu'on lui laisse la vie sauve) -, ils ont tous été capturés par un groupe d'heimin ou d'eta, dans les environs de Ryoko Owari. Aucun prisonnier ne pourra identifier les cultistes car ces derniers portent tous un masque de porcelaine lors de leurs cérémonies.



## **Epilogue**

Les PJ ont résolu l'affaire de disparition (à la fois de Doji Enishi et de Bayushi Otado). Au passage ils ont tissé des liens plus étroits avec certaines figures de Ryoko Owari et identifié une nouvelle menace. Reste à savoir ce qu'ils font du gobelin (c'est après tout une créature de l'Outremonde, même s'il est innocent dans cette histoire). Que font-ils au sujets du temple qu'ils viennent de découvrir ? Une souricière n'aura aucun succès, car les cultistes sont rapidement avertis de l'action des PJ - n'oubliez pas qu'il y a des eta dans leurs rangs et que personne ne fait jamais attention aux eta. Enfin, quel prix vont-ils devoir payer à Hyobu pour son aide ?