



Honneur et Eta

家 犬 猫 猫 水 考 月 水 樂 子 樂 夢
Home Dog Cat Cat Water Think Moon Water Fun Child Fun Dream
Une aventure pour un groupe de 2 à 4 joueurs de niveau intermédiaire



CREDITS

Rédaction
Relecture et correction:
Images:

Baron.Zéro
Freya Haukursdottr
Wizards of the Coast, Paizo

Introduction :

Pour faire jouer cette aventure, le maître de jeu aura besoin d'un exemplaire du livre de règles, Défi Fantastique le jeu de rôle de quelques dés à 6 faces, de crayons et de papier pour prendre des notes.

Background :

Cette aventure pour Défi Fantastique se déroule dans le royaume reclus d'Hachiman au sud-est du continent noir de Khûl. Le thème oriental rendra difficile de le faire jouer dans une autre partie du monde sans un gros travail d'adaptation. Les personnages ayant une grande estime pour l'honneur seraient les plus adaptés pour cette aventure.

Cakon est une ville riche fondée sur le commerce. Comme toutes les villes d'Hachiman, Cakon dispose d'un système de castes strict. Les 'kuges', ou nobles familles samouraïs, forment la caste supérieure. Les kuges sont souvent directement liés à la famille impériale, possédant titres et grandes quantités de terres. La prochaine caste est le 'buke' ou samouraïs. Les bukes sont des propriétaires terriens et font partie de l'élite militaire. La prochaine est la caste 'Bonge' ou roturiers. Les Bonges comprennent à la fois les «heimins" qui sont souvent marchands, artisans et agriculteurs, ainsi que les "hinins" qui comprennent des criminels, des amuseurs, geisha, et les 'Eta'. Les eta habitent toujours à l'extérieur de la ville dans un hameau sordide. Ils occupent les emplois que les autres pensent interférer avec l'harmonie intérieure et qui provoqueraient une souillure spirituelle comme la boucherie, l'élimination des déchets humains et animaux et les exécutions.

Tomie Cho habite dans une mesure de boue à quelques kilomètres à l'extérieur de Cakon. Elle est la dernière de sa famille, un peuple maudit depuis des générations après avoir bu sans autorisation dans un puits sacré. Tomie Cho, comme toute sa famille avant elle est un lycanthrope - un tigre-garou. Elle vit de la chasse sous sa forme de tigre et entretient un petit jardin sauvage de patates douces et de haricots jaunes.

Le temps n'a pas été bon avec Tomie Cho; elle est devenue vieille et faible. Chasser le lapin est devenu difficile, le jardinage fastidieux. Alors Tomie Cho a trouvé des proies plus faciles: les eta.

Les impurs vivent dans la peur constante de la 'créature de l'esprit' qui les chasse pour se nourrir. Ils sont convaincus que l'impureté de leurs âmes a conduit la créature à venir pour eux. En refusant d'effectuer les tâches liées à la

'souillure spirituelle', les eta espèrent faire partir le monstre.

Mibu Kagamaro, un Kuge de Cakon et membre du Clan de la Grue, a récemment été promu à un poste au ministère des finances. Pour célébrer cette promotion, Kagamaro et son frère aîné Mibu Leko ont passé une soirée à la "Maison de la Tranquillité", une maison de Geisha.

Tout en appréciant la compagnie d'une belle et talentueuse poétesse, les frères ont été attaqués par un mercenaire ivre et jaloux. Avant que la police locale ne puisse intervenir, Leko est mort et Kagamaro a été blessé par le mercenaire.

Ce dernier a été condamné à mort, mais le juge, un rival de la famille Mibu, a placé une clause spéciale sur l'exécution: Si, pour une raison quelconque, la mise à mort ne peut être effectuée en trois jours, le mercenaire devait être libéré.

Lorsque les autorités locales sont allées au village des eta pour y embaucher un bourreau, ils ont découvert que personne ne voulait faire le travail. Elles ont essayé de l'argent et des menaces, mais rien ne pouvait inciter les eta à reprendre le travail.

Lorsque Mibu Kagamaro a été mis au courant de la décision des eta, il a décidé de prendre des dispositions. Kagamaro décide d'embaucher un groupe d'aventuriers pour sauver les impurs et rétablir l'ordre social à Cakon.

Synopsis :

Cette aventure tourne autour de deux thèmes communs dans de nombreux pays de culture asiatique: l'honneur et la caste. L'honneur implique ce que la société considère comme un comportement approprié, respectable. La caste implique la classe sociale et économique dans laquelle chaque personne est née. Peu de personnes peuvent sortir de ces prisons sociales.

Au cours de l'aventure, les personnages vont se plonger dans le niveau le plus bas du système de castes. La caste des eta, ou hinin, sont ceux qui sont souillés par le péché. Ces personnes occupent les emplois qui sont associés à la saleté, le sang et la mort.

Pour terminer l'aventure, les personnages doivent découvrir ce qui sévit dans le village eta local. Ils ont besoin de suivre plusieurs indices qui les conduiront à une femme âgée maudite par la malédiction de la lycanthropie et qui dévore les intouchables. Il n'y a qu'une fois que la lycanthrope aura été détruite et les eta en sécurité qu'ils accepteront de retourner à leur travail.

L'aventure commence dans une riche ville marchande. Une fois en ville, les personnages sont confrontés à d'honorables aristocrates, rencontre qui doit s'achever par une promesse d'embauche.

Les Eta :

Ce non-groupe est composé des hinin 'non-peuple', ceux que leur profession rend 'impurs'. Cela inclut toute personne dont le travail implique régulièrement un contact avec le sang ou les cadavres, les criminels, les amuseurs et autres bons à rien. Les eta ne sont pas considérés comme des humains, et même les kuges tendent à être abusifs envers eux. Tuer un eta n'est pas un crime, car ils ne font pas partie de l'Ordre Céleste. Les eta n'ont pas le droit de parler à un samurai à moins que celui-ci ne l'exige. Les eta essaient d'éviter les samurai autant que possible.

Accroches pour les personnages :

Les personnages peuvent se trouver dans la ville de Cakon pour de nombreuses raisons. Certains pourraient être originaires de la région, tandis que d'autres pourraient habiter dans les zones périphériques. Comme la ville est fondée sur le commerce, les aventuriers pourraient y avoir voyagé pour s'équiper. Des sanctuaires à proximité pourraient avoir attiré les personnages religieux. Finalement ils peuvent venir d'achever une mission pour un mécène, un instructeur ou daimyo et profitent maintenant de leur temps libre.

Une des raisons pour les personnages d'aider Mibu Kagamaro peut simplement être l'argent, le devoir (droit social ou "gimu"), la miséricorde pour les eta (compassion pour les autres ou 'ninjo'), ou tout simplement leur honneur personnel.

Des personnages occidentaux voyageant dans le royaume d'Hachiman peuvent également être intéressés par cette mission. Comme ils sont en dehors de la structure sociale, l'attrait de la richesse et l'excitation de l'enquête pourraient se révéler une raison suffisante.

1: Une rencontre polie ne donne aucun conseil supplémentaire.

Malgré le fait qu'il soit encore tôt, la température et l'humidité ont déjà atteint des niveaux inconfortables. Le quartier du marché est en pleine activité. Des nuées de moucherons, peste commune de l'été, pendent comme des nuages au dessus des routes humides.

Un trio de musiciens jouent de la flûte de bambou pour capter votre attention. Peut-être est ce ce divertissement commun dans la région qui attire votre attention ou la bâche de soie qui promet de l'ombre et un peu de fraîcheur, mais vous décidez d'assister à la représentation.

Tout en regardant la performance, les aventuriers remarquent un palanquin peint de couleurs vives porté par deux jeunes hommes trempés de sueur. Le palanquin est amené à la lisière de la représentation. Les voiles sont ouverts et dévoilent un jeune homme aux lèvres fines.

L'homme porte un kimono de soie orange pastel. Ses cheveux sont coupés et huilés à la dernière mode de la cour. Une ecchymose de bonne taille assombrit son œil gauche.

Lorsque les musiciens ont terminé, le jeune homme applaudit avec passion et jette une poignée de pièces d'argent rectangulaires vers les joueurs. Il déclare alors à l'assemblée qu'il est à la recherche de quelques citoyens audacieux et honorables.

Comme les musiciens partent, un petit groupe se rassemble près du palanquin, désireux de profiter d'autres largesses de ce noble.

Le jeune noble se présente comme Mibu Kagemaro, membre du ministère des finances. Il attend poliment que tous ceux qui sont intéressés se réunissent pour se présenter avant de reprendre :

Il y a deux nuits, mon frère et moi-même Mibu Kagemaro étions en train d'apprécier la compagnie des geishas de la Maison de la Sérénité.

O-Sode est un poète des plus talentueux et le favori de beaucoup de clients. Tout en appréciant la compagnie divine d'O-Sode, nous avons été interrompus par un mercenaire ivre nommé Daigoro. Daigoro était en colère car incapable de se payer les services d'O-Sode malgré son retour d'une dure campagne dans le nord contre les Bakemonos.

Mon frère a appelé à l'aide et fut tué par ce mercenaire. Moi aussi, je fus attaqué avant que la doshin (force de police locale) ne puisse arrêter Daigoro.

Il a été présenté devant le juge Sono Kentanaga et condamné à mort. Ce juge a longtemps été rival de ma famille et il a placé une clause particulière sur la peine de Daigoro. Si elle n'est pas effectuée dans les trois jours, le mercenaire sera libre.

La doshin est allée au village des eta pour y embaucher un bourreau dès que la sentence a été énoncée. Cependant, aucun des intouchables n'a accepté la tâche. Les promesses d'or et les menaces de mort n'ont pu convaincre les eta de mener à bien la tâche. Ils ont déclaré qu'un esprit mangeur d'hommes a été invoqué pour les dévorer en punition pour leurs âmes impures. Ils refusent désormais de faire leurs métiers jusqu'à ce que la créature soit détruite.

Si un bourreau n'est pas disponible au coucher du soleil ce jour même, le mercenaire sera libéré. La mort de mon frère et l'attaque sur ma personne nécessite que justice soit faite, sinon mon honneur ne s'en remettra pas. Je viens à vous car le malheur guette ma personne et le nom de famille. Je vous demande de m'aider à faire en sorte que Daigoro reçoive le châtiment qu'il mérite.

Une chaîne en argent de 30 pièces d'or attend tous ceux qui acceptent ce défi. À l'issue de la tâche, je demanderai aux survivants de me retrouver ici au crépuscule. Je ne peux pas vous conseiller sur la manière de mener à bien cette entreprise mais je demanderai seulement de ne pas en rajouter à mon embarras. Vous avez mes remerciements et ceux de mes ancêtres.

Après cela, Mibu Kagemaro incline la tête face à l'assemblée et referme les écrans de voile de son palanquin. Ses porteurs l'emmènent loin du quartier du marché et la foule se disperse lentement. Seul un petit groupe de personnes reste sur place.

Mibu Kagemaro évite le contact avec les Pjs jusqu'à ce que leur mission soit remplie. Si les aventuriers tentent de communiquer avec lui, il envoie un serviteur leur apporter une note leur demandant poliment d'agir au plus vite. Il

ne donne aucun conseil supplémentaire. PJ pourraient vouloir utiliser la compétence Étiquette pour déterminer Les intentions de Mibu Kagemaro. Une réussite révèle que le noble est honnête, digne de confiance, mais gêné par l'incident.

Les joueurs pourraient être tentés d'exécuter eux même le mercenaire. Si cette action est suggérée, le Mj devrait expliquer qu'en effectuant le travail du bourreau, le personnage serait marqué de la même stigmatisation sociale que les eta. Il risquerait de perdre tout honneur, un tel personnage ne serait pas autorisé à approcher les membres de la caste des Kuge, comme Mibu Kagemaro. S'il tentait une telle action, n'importe quel autre membre d'une autre caste (y compris ses compagnons aventuriers) devrait procéder à une exécution sommaire du personnage déchu afin d'éviter que ne se propage sa souillure.

Si les personnages suggèrent cela à Kagemaro, il les regarde avec dégoût, puis prétend qu'il n'a pas entendu correctement. Si les personnages insistent, il quitte le marché et rejoint les terres de son clan puis fait appel à ses gardes pour repousser les personnages.

Ils pourraient également chercher à embaucher un bourreau. Tous les PNJ qu'ils approchent se détournent avec dégoût de leur offre. Un samouraï voyageant discrètement à un rendez-vous se trouve en ville et il y a une chance que les personnages essayent de l'engager car il porte un katana. Ce dernier mécontent les attaquera immédiatement, les accusant d'avoir bafoué son honneur de guerrier.

Ogura Tokinari, samouraï :

HAB : 11 End : 13 Arme : épée Armure : cuirasse

Ils attirent également l'attention d'un membre de la bande de Daigoro, le ronin Tetsuo. Il se rapproche alors des aventuriers, feignant de l'intérêt pour leur offre afin de savoir exactement ce qu'ils cherchent à faire.

Si le groupe lui demande de servir de bourreau, il interroge le groupe pour découvrir qui est la victime. Il éclate alors de rire avant de quitter les lieux et de préparer une embuscade dans une ruelle étroite. Tetsuo s'en prend au personnage le plus fort avant d'attaquer le reste du groupe. Il se battra jusqu'à ce qu'il ait perdu la moitié de ses points d'Endurance puis tente de fuir et de revenir avec des renforts.

Tetsuo Morishimo, ronin :

**HAB : 7 End : 8 Attaque: 2 Arme : étoile du matin
Armure : aucune**



2-Les portes de la cité

Les eta habitent à l'extérieur des murs de la ville et les personnages devraient finir par sortir de Cakon pour les rencontrer et débiter leur enquête. Quand ils se décident à quitter la ville, lisez ce qui suit :

Les portes de la ville sont ouvertes, laissant entrer une brise légère et un flux constant de bœufs et d'agriculteurs. Deux gardes vêtus de lourdes armures o-yori, de casques de jingasa et de lances vérifient le chargement des paysans pour éviter la contrebande. Les guerriers regardent et semblent s'ennuyer, peu motivés par l'emploi qu'ils effectuent. Un vieux mendiant se trouve dans l'ombre de la porte et se tend un bol d'argile craquelée vers tous ceux qui passent à ses côtés. Sa peau est tannée par le soleil et sa tête est chauve. Il porte un pagne de simple chiffon.

Comme les personnages approchent de la porte, un chien brun et blanc surgit d'une ruelle et commence à renifler le vieux mendiant. Comme le chien devient plus curieux, le mendiant commence à crier et tente de le repousser. Le chien détecte la peur du vieil homme et commence à gronder. Les gardes et quelques agriculteurs s'arrêtent pour regarder le vieil homme, puis des rires éclatent lorsque le mendiant commence à pleurnicher, le chien se jetant sur lui pour le mordre. Ce chien est tout simplement curieux et il n'attaque que s'il est acculé.

Chien mordeur :

HAB : 4 End : 4 Attaque: 1 Arme : crocs (petite)

Armure : aucune

Le vieux mendiant est à moitié fou. Il évite le combat à tout prix. Si les personnages font fuir le chien, les gardes retournent à leurs fonctions et à la fluidité de la circulation dans et hors de la ville. Le vieux mendiant, rassuré et heureux approche alors du groupe.

Citoyens généreux, recevez mes humbles remerciements pour avoir sauvé ma vie indigne. Je voudrais vous retourner la faveur en vous racontant une devinette: 'Sous le bras droit de la force se trouve le don. Le bras vers le ciel, deux bancs de pierre à ses pieds. Le don vous guidera vers la fortune.'

Après avoir récité son énigme, le mendiant s'assoit et reprend son bol. Il ne répondra à aucune question, et ne parlera plus aux personnages. Les gardes expliquent qu'il raconte cette énigme à tout le monde et est probablement fou.

Cet étrange personnage a été placé là au cas où vous souhaiteriez poursuivre un temps vos aventures dans le royaume d'Hachiman. Cette énigme pouvant servir de base à une nouvelle quête.

Si les personnages ne font rien pour aider le vieil homme, il finit par se débarrasser lui-même du chien, puis s'éloigne en murmurant pour lui-même.

Les gardes sont paresseux, mais ils savent que garder les portes de la ville est leur devoir. Si on leur demande des indications sur le village des Eta, ils semblent un peu incrédule sur les raisons des personnages à se rendre là bas, mais ils finissent par donner les indications. Lorsque le groupe s'éloigne, les aventuriers peuvent les entendre rire et se moquer d'eux.

Si un véritable problème surgit, les gardes crient et tentent de tenir leur poste. Bien que paresseux, ils comprennent que désertir la porte va leur coûter la vie.

3- Le village des intouchables

Le village des Eta se trouve à seulement 500 mètres au-delà de la ville et est visible à partir de la porte de la ville. Lisez ou paraphrasez ce qui suit lorsque les personnages entrent dans le village:

Le village des Eta n'est rien de plus qu'une suite de huttes d'osier aux toits de chaume sur une plaine aride. Les ordures et la saleté couvrent le sol boueux. L'odeur est âcre dans l'air chaud. Les personnes qui habitent dans cette misère occupent les emplois liés à la souillure spirituelle: la suppression des ordures, le balayage des rues, la boucherie, le nettoyage du poisson, le travail du cuir, l'inhumation des morts et les exécutions capitales.

Les Eta sont méprisés par presque tout le peuple d'Hachiman. Un samouraï peut pratiquer le 'Kirisute-Gomen' et tuer tout Eta sur place même pour une insulte imaginaire sans crainte de la loi.

Actuellement, environ 120 Eta restent les bras croisés. Ils ont construit un petit sanctuaire dans le centre du village et l'ont orné de sculptures, de bijoux d'os et d'une poignée de pièces de cuivre carrés. De temps en temps, un membre du village se met à genoux devant l'autel dans une supplication silencieuse. Des pleurs semblent lui faire écho dans les environs.

Les Pjs sont invités à faire un test d'HAB+Connaissances (religion) pour découvrir la tradition associée au sanctuaire. Le sanctuaire semble être dédiée à toutes les religions locales. Les eta sont timides et effrayés par les visiteurs. Ils évitent de regarder les personnages et se gardent physiquement éloignés.

Cependant si on leur adresse la parole ils répondent aux questions posées du mieux qu'ils peuvent. Ils estiment qu'une créature du monde des esprits a développé un goût prononcé pour la chair humaine. Les attaques ont commencé il y a plus d'un mois et la créature attaque la nuit, une ou deux fois par semaine. La dernière attaque a eu lieu il y a deux jours. La créature préfère les enfants ou les personnes âgées mais tous ceux qui voient la bête ont une bonne chance de finir entre ses griffes.

La piste de la bête est facile à suivre car elle traîne au loin ses victimes en une sanglante et longue traînée, mais personne n'a été assez courageux pour la suivre. Seul un homme a vu la créature et survécu. Hiro a rencontré la créature il y a quatre nuits en revenant de la pêche. L'homme est énorme, sale, une brute poilue aux yeux hantés, un visage plat et une bouche édentée. Des plaies datant de seulement quelques jours décorent son torse et son cou. Dans son dos pend un No-dachi (épée à deux mains) rouillé et ébréché. Hiro est timide malgré son apparence intimidante. Il salue les Pjs et commence son récit. Hiro déclare qu'il y a quatre nuits il rentrait chez lui après la pêche dans l'un des canaux qui apporte de l'eau dans la rizière locale à environ 6 kilomètres du village. Son neveu de huit ans "Oke" était avec lui. Il faisait nuit et ils rentraient à la maison avec une petite quantité de poissons. Soudain, du sous-bois a sauté un énorme chat des jungles. La créature a attrapé Oke et l'a secoué comme une poupée de chiffon. Hiro a plongé sa lance dans la créature, mais l'arme n'a eu aucun effet. La créature a alors sauté sur Hiro et lui a lacéré la poitrine et le cou avec ses griffes. Avant qu'Hiro puisse attaquer de nouveau, la créature avait fui, traînant Oke avec elle. Hiro est retourné au village, honteux et a terriblement peur.

Hiro évite tout conflit avec le groupe. Il connaît sa place dans la société et il est prudent à ne pas offenser ceux des castes supérieures. Hiro sait aussi qu'il ne devrait pas porter d'arme, mais il utilise le No-dachi pour dépecer les animaux qu'il chasse.

La piste du mangeur d'hommes:

La piste du monstre est facile à suivre. Des gouttelettes de sang séché et des morceaux déchirés de vêtements peuvent être trouvés sur toute la longueur de la piste. Un test d'HAB + Connaissance (nature) permet à un aventurier de suivre ces signes sans problème pendant un certain temps.

4-Le pont

Au bout d'un moment, la piste du monstre rejoint un sentier d'agriculteur et traverse un canal d'irrigation assez large. Un gros tronc d'arbre est tombé en travers du canal et peut servir de pont.

Le sentier du monstre mangeur d'homme vous a conduit à travers les rizières qui entourent la ville. Les mouches noires et les moustiques piqueurs vous survolent et restent une gêne constante. La chaleur a conduit les agriculteurs à chercher refuge jusqu'au soir. La piste de la créature se poursuit vers un grand canal d'irrigation. Le canal mesure environ 4,5m de profondeur avec des pentes abruptes et boueuses. L'eau est brune de limon et se déplace lentement vers les rizières. Un érable antique est tombé en travers du canal et sert de pont. Le tronc est lisse et plat par de nombreuses années d'utilisation. Quelques taches de sang séché sur le tronc d'arbre indiquent que le monstre a utilisé cette voie pour faire glisser sa proie.

Dès que les personnages s'apprentent à traverser le pont, une paire de tengu, des homme-oiseau, jaillit au milieu du pont et tire ses armes. Les tengu ne souhaitent que ridiculiser les personnages. Le tengu nommé Squawk singe ainsi bruyamment les aventuriers pendant le combat. Combattre sur le pont est difficile (malus de -2 à l'HAB) Un personnage frappé par un tengu doit faire un test de CHA ou perdre pied et plonger dans l'eau. Les tengu ne souffrent pas de telles restrictions car ils peuvent voler.

Tengu:

HAB : 10 End : 8 Attaque: 2 Arme : épée Armure : aucune

Ils se battent jusqu'à ce que chacun d'entre eux perde la moitié de ses points d'End; puis ils se retirent, jugeant les aventuriers comme de dignes adversaires.



5-La colline solitaire

Le pont mène à une petite prairie luxuriante. La piste de monstre continue tout droit à travers la prairie à proximité d'un grand arbre et deux pierres rougis qui se tiennent près de son centre, comme en témoigne les vêtements déchirés, la chair et des gouttelettes de sang.

Après avoir traversé le pont antique, vous remarquez que la piste de la créature traverse une prairie herbeuse. Au centre de la prairie se trouve un majestueux cèdre avec deux grandes pierres de granit rouge. La scène est d'une grande beauté, impossible, même pour les plus talentueux artistes à capturer, et évidemment tout semble d'origine naturelle. La piste du monstre, renforcée avec quelques fils de tissu, passe au près, puis se détourne de cette scène pacifique vers un petit bosquet de pins nains.

Ceci est la réponse à l'énigme du vieux mendiant. Enterré dans la terre à la base de l'arbre est caché un trésor. Les personnages peuvent fouiller pour constater que le sol est retourné. Le trésor est enveloppé dans un coton imbibé d'huile de palme. Il comprend deux lances courtes en argent (Yari) avec des manches en bois sombre, un siangham et un flacon contenant une potion de soins.

6- Bandits

Comme vous approchez des pins, vous entendez des voix venant des arbres, où de petits êtres difformes semblent être tapis dans l'ombre. Chacun de ces petits humanoïdes est légèrement différent de son voisin. Certains sont d'un bleu lumineux, d'autres ont de minuscules cornes et quelques-uns ont de grandes défenses. La langue qu'ils marmonnent est brute et gutturale et chacun d'eux porte une lance.

Le sentier était souvent emprunté avant l'arrivée du tigre-garou, les bakemonos (des gobelins orientaux) se cachent là en espérant attaquer des pèlerins se rendant au village.

Bakemono (6):

HAB : 5 End : 5 Arme : lance Armure : aucune

7-Le monstre

le groupe finira par trouver le lieu qui sert de repaire à Tomie Cho. Elle savait que ses parties de chasse ne pouvaient pas toujours passer inaperçues malgré ses attaques planifiées avec soin.

Le sentier de la mangeuse d'hommes se termine abruptement devant une petite hutte de bambou. L'extérieur du sanctuaire est peint de symboles de malheur avec des colorants naturels. Devant la cabane se trouve un feu couvant. Des os et d'autres restes humains carbonisés peuvent être vus au milieu des cendres.

Une vieille femme émerge de la porte de la hutte. Ses longs cheveux blancs pendent en dessous de ses genoux voûtés. La peau de la vieille femme est tannée et ridée, ses yeux vitreux et blancs. Elle porte un kimono de coton délavé. Quand elle ouvre la bouche pour parler, vous pouvez voir qu'elle n'a plus que quelques dents. "Partez !" La vieille femme pleure. "Fuyez, pauvres fous de mangeur de riz!" Elle se tourne, pousse le rabat de peau et entre dans la cabane.

Tomie Cho est un lycanthrope plutôt faible. Lorsqu'elle entre dans sa hutte c'est pour se changer en tigre. Elle attend ensuite à l'intérieur, prête à bondir sur le

premier personnage à entrer. Comme l'intérieur est petit (5m), trois aventuriers en plus de la vieille peuvent s'y tenir en même temps. Tomie Cho sait qu'en se limitant à la hutte de boue elle peut éviter les attaques à distance et de nombreux sorts.

Tomie Cho :

HAB : 7 End : 9 Attaques : 3 Arme : griffes (moyenne) Armure : aucune

Son trésor se compose essentiellement d'objets récupérés sur ses victimes. Une ceinture d'ivoire, un collier en forme de poisson rouge (valeur de 3 P.Or), 8 morceaux de cuivre, une perle d'argent (d'une valeur de 10 P.Or), et un parchemin décoré avec une courte fable concernant le traitement des animaux sauvages et domestiques.

Conclusion

Une fois le garou tué, il est facile de convaincre les Eta qu'ils sont maintenant à l'abri de nouvelles attaques. Pour les intouchables, les Pjs deviennent immédiatement des héros et des célébrités. Les Eta reviennent rapidement travailler dans et autour de la ville.

Comme promis, les Pjs peuvent rencontrer Mibu Kagemaro dans le quartier du marché. Le jeune noble est très heureux de la performance du groupe et les paie avec impatience. Mibu Kagemaro félicite les personnages pour leur honneur et leur compassion et les avise qu'il se sent redevable espérant être en mesure de travailler à nouveau avec eux dans l'avenir.