

Pour ce scénario, il est préférable d'avoir un groupe de personnages débutants tout juste créés pour l'occasion. Il est préférable de ne pas avoir de personnage de trop haut rang social. L'idéal serait d'avoir un PJ bushi samouraï de rang bas. Si ce n'est pas le cas, un heimin ou un ronin bushi qui serait le fils de Kyuku avant que celui-ci n'ait connu son intronisation en tant que samouraï. Bonne surprise pour un PJ qui va connaître une ascension sociale sans rien faire ??? Pas d'inquiétudes, le PJ va devoir se battre pour garder son rang...

Introduire d'autres PJ dans la campagne

Bushi : un compagnon d'entraînement du fils de Kyuku sans attache qui accompagne son ami, ou s'il est de même rang que lui, son frère.

Budoka : Kyuku entretient des hommes de main de toute sorte, car il n'a pas assez de moyens d'entretenir une véritable armée. Un budoka obéira donc à Kyuku et sera chargé d'escorter son ou ses fils de retour chez lui.

Shugenja : Kyuku connaît la puissance de la magie et la craint. De plus, sa confiance en Funkyu s'amenuise chaque année. Il a donc besoin des services d'un autre shugenja pour lui et surtout son fils.

Gakusho : le remplacement d'un prêtre mort dans les terres de Kyuku et l'inquiétude d'un grand moine qui ressent un grand trouble dans cette région.

Ninja : information top secrète : Kyuku n'hésite pas à utiliser les ninja et en a engagé pour surveiller et protéger son fils. Si vous voulez être vache, Kyuku peut lui faire prendre la place d'un fils cadet décédé en secret durant son apprentissage.

Yakuza : autre information relativement sensible : Kyuku a passé un accord avec la famille Mishako lors de leur destitution : en échange de sa clémence et de sa passivité vis-à-vis d'eux, ils ont pu s'installer avec leurs anciennes relations et former un réseau mafieux clandestin couvrant la région. Le pj serait donc une sorte de servent de Kyuku utilisé comme agent de liaison et informateur.

Les Epreuves des Maîtres

Avant de partir, les PJ doivent prouver à leur maître qu'ils ont bien compris leur enseignement.

Bushi : Faire un kata avec un handicap (comp. /2) ; trancher un fruit les yeux fermés...

Budoka : Faire un kata pendant que les autres élèves de l'école le frappent à coups de bâton.

Shugenja : le maître du PJ lui présente 2 idéogrammes : Honneur et Savoir. Le PJ doit choisir les 2.

Gakusho : méditation pendant que le moine lui chatouille la plante des pieds avec une plume.

Ninja : un maître en large kimono fait venir l'élève dans une salle couverte de tentures, se plante devant lui, et les mains dans les manches amples, lui demande d'où va venir l'attaque qui doit tuer le PJ : la réponse est derrière lui un homme dissimulé derrière les tentures.

Yakuza : le PJ doit prouver sa loyauté en supprimant un artisan qui ne paie pas sa "taxe".

Le Voyage

Il peut se dérouler sans problème quoiqu'une rencontre "fortuite" lors d'un combat pourrait simplifier les choses (c'est beau le hasard quand même, en plus ils vont dans la même direction).

Dans la ville de **Miraï**, les PJ pourront se reposer correctement dans une confortable auberge. Le temps de faire découvrir à leur jeune perso les concours de saké avec un bushi un peu ivrogne, le temps de s'amuser quoi.

La Dame en Détresse

Les PJ ne sont plus qu'à une demi-journée de marche, ils voient arriver en face d'eux une charrette conduite par des enfants recouverts d'un ample manteau et d'un chapeau de paille qui les dissimule entièrement. La charrette transporte du foin.

Retrouvailles, Honneur et Bushido

La charrette transporte en fait 5 Bakemono qui viennent d'agresser la fille de Shiro et son fils Shiro Shinjo alors qu'ils se promenaient. Ils ont laissé Shinjo pour mort et ont enlevé la fille. Ils essayeront de passer sans histoire mais attaqueront si on s'approche d'eux.

La fille de Shiro sera très reconnaissante et leur demandera de la reconduire dans son château auprès de son père.

Au château, un samouraï d'une quarantaine d'années un peu empâté les accueillera, il est accompagné de celui qui semble être son fils et qui est gravement blessé. Il se présente comme étant Shiro, le seigneur samouraï de ces terres et dit qu'il est très reconnaissant que les PJ aient sauvé sa fille. Il s'informe de l'identité des PJ. Dès qu'il apprend que les PJ se rendent chez Kyuku, son attitude change imperceptiblement : il veut en savoir plus sur ces étrangers. Pour leur prouver sa reconnaissance, il leur offre un kimono de bonne facture avec son propre Mon et leur demande de lui faire l'honneur de porter son présent à leur prochaine rencontre (oui, je sais, j'ai copié sur L5A, mais j'ai pas pu résister...). Il leur propose aussi de les faire accompagner de quelques uns de ces gardes. Une idylle ??? Pourquoi pas, la fille de Shiro est très romantique et sera très attirée par le PJ qui a été le plus courageux et lui fera sûrement comprendre, tout en restant honorable bien sûr !!

Papa d'amour Retrouve Fiston chéri

Arrivés à la cité **Fuzi**, le château de **Kyuku** se trouve au centre de la cité. Une fois les gardes informés de leur identité, ils seront amenés respectueusement devant le samouraï.

Celui-ci les reçoit dans la salle principale de façon assez froide et leur souhaite la bienvenue. Il ressemble à ce qu'il est : un homme dur, froid, respectueux du code du Bushido, et à la force physique redoutable. Il souhaite voir quels hommes sont devenus ses fils et ce dont sont capables ceux qu'il a fait entraîner car pour lui, seul compte la perfection... Les PJ devront faire une démonstration de leur talent et surtout ne pas échouer (*gain ou perte de points de On*). La façon dont les PJ se comporteront va conditionner l'attitude de Kyuku envers eux.

Il leur présentera Funkyu, son conseiller, un homme mince maquillé, les ongles longs et pointus, la barbiche huilée, légèrement efféminé. Celui-ci se montrera antipathique dès le début car les PJ représentent un péril pour ses plans mais sera d'une obséquiosité malsaine en présence de Kyuku.

Il ne cessera de leur mettre des bâtons dans les roues.

Le Test de Fidélité

Le lendemain de leur arrivée et de leur installation dans le château, Kyuku les convoque et leur annonce qu'il va leur donner le premier ordre et voir s'ils sont dignes de le servir : une famille de heimin refuse de payer l'impôt, il faut les exécuter, homme, femme, enfants, pour donner un exemple aux autres paysans qui auraient la même idée.

La famille ne peut en effet payer l'impôt car le mari s'est blessé et a dû être amputé et ces enfants sont incapables de le remplacer car trop jeunes.

Conclusion des Retrouvailles

Un petit combat avec des Bakemono qui traînent devrait soulager les PJ après le massacre qu'ils viennent de commettre.

Les PJ devraient avoir la haine mais être obligés d'obéir à Kyuku.

Au fait, celui-ci a décidé que ses protégés devraient participer au championnat de Shibaï qui a lieu dans 2 mois et y passer officiellement leur Gempukku (passage à l'âge adulte) ou alors ils ne méritent pas de vivre à son service.

Les PJ pourront lui demander de les entraîner. Celui-ci acceptera uniquement de leur enseigner la pratique du Katana, la seule arme digne du samouraï d'après lui (ils découvriront d'ailleurs que Kyuku est un maître ayant presque atteint le KENDO).

Funkyu acceptera d'enseigner à un shugenja mais beaucoup plus lentement qu'à l'habitude...