

Avant le début de ce scénario, les PJ ont 1 mois libre (entraînement ou travail).

Les Joyeux Invités

Shiro père : invité en tant que vieil "ami" pour fêter le retour de son fils. Kyuku compte surtout l'humilier grâce à son fils Shinjo qui a raté son gempukku. Il est donc toujours sur la défensive. L'autre sujet d'importance que Kyuku compte aborder avec Shiro est la possibilité du retour de l'Oni.

Shiro Shinjo : profondément humilié, il garde le silence. Si on tente de le ridiculiser, il sera obligé de venger son honneur et celui de sa famille par le Katana et la mort.

Shiro fille : elle se la joue grande histoire d'amour avec le PJ de son cœur, en toute discrétion.

La famille Mishako : Le père (ancien samouraï déchu) et ses 4 fils, tête de file des yakuza de la région sont venus se présenter au futur samouraï héritier des terres de Kyuku, et parler d'une dissidence au sein de ses troupes (les *corrompus* par l'Oni s'organisent).

Mika Sugai : fils du samouraï gérant la cité de Miraï (bien plus influent et puissant que Kyuku et Shiro). Il est venu représenter son père et accessoirement foutre la merde pour mériter son titre d'ennemi récurrent : il a embauché un ninja pour tuer Toshi Hiro pour pousser Kyuku et ses fils dans la honte.

Toshi Hiro : représentant du daimyo Shibai. Son attitude dépendra de la prestation des PJ au championnat.

Kyuku et Funkyu

Escorter des Marchands

Les PJ sont convoqués par Kyuku-sama et Funkyu. Les préparatifs pour la réception sont presque terminés et les invités doivent arriver en fin de journée. Les PJ sont chargés d'aller chercher dans le village de Motusa et d'escorter un marchand, Mishako, et ses suivants car ils vont assister à la réception.

Le trajet sur l'aller (4 heures) se passe sans problème, si ce n'est la découverte d'un heimin à moitié dévoré sur la route. Un jet en *Chasse* indique qu'aucun animal ne laisse de telles traces. Une fois au village, les PJ peuvent voir un vieil homme au visage dur et inflexible sur une chaise à porteurs avec ses 4 fils vêtus de tenues complètes et sans armes. Tous s'inclinent profondément à l'arrivée des PJ et se présentent à eux.

Le trajet du retour va poser problèmes : EMBUSCADE ! Au niveau d'une route à côté d'une rizière, une charrette abandonnée sur le bas côté. Les PJ peuvent se douter de quelque chose par l'absence de heimin dans la rizière et le fait qu'un fléau flotte dans l'eau, abandonné.

5 bakemono cachés dans la rizière sous des chapeaux de joncs assez loin de la route et armés d'arcs. 2 Ogres cachés dans la charrette armés de gros tetsubo. Tous jaillissent en même temps, quand tous les voyageurs sont à portée. Cette embuscade vous est offerte gracieusement par Funkyu.

Le vieux Mishako brisera les flèches avec son éventail (*Yadome*), mais ses fils ne pourront intervenir car ils sont désarmés.

Après cet intermède, les PJ peuvent rejoindre le point de rendez-vous : le Torii à l'entrée de la cité Fuzi. Les autres invités sont déjà présents : Mika Sugai et ses 8 samouraïs (certains sont blessés, eux aussi sont tombés dans une embuscade), Toshi Hiro et 3 samouraïs dirigeant une quinzaine d'hommes, et enfin Shiro et sa suite accompagné d'une dizaine de bushi.

Kyuku vient accueillir ses invités personnellement avec sa suite parée de ses plus beaux atours. Il salue d'abord Toshi Hiro-sama, Mika Sugai-sama, Shiro-san et enfin Mishako. Il les convie ensuite à s'installer dans les quartiers qui leur ont été réservés dans le château lui-même. Des collations leur seront apportées ainsi qu'un bon bain chaud. La famille Mishako va s'installer dans l'auberge du village.

Première Nuit

Les invités sont conviés à rester dans leurs appartements. Ce qui a été promis aux invités leur sera amené par des serviteurs (éventuellement un Yakuza PJ qui sera chargé d'observer un peu ce qu'ils font).

La fille de Shiro quittera sa pièce discrètement pour gagner celle de son amoureux transi et se donnera à lui.

Mika Sugai se promènera un peu dans les couloirs pour repérer les lieux même cela n'est pas trop respectable.

Première Matinée de Fête

Les festivités de la première journée n'ont que très peu de rapports avec la raison de la venue des différents protagonistes. Kyuku a organisé différentes attractions pour gonfler son honneur auprès de ses invités. Tout se déroulera en extérieur, le temps étant clément.

La démonstration de l'école Sato : Une école de budoka qui vient distraire les invités en simulant des combats, briser des planches... Un budoka peut se faire remarquer en participant et en brillant dans ces démonstrations et gagner ainsi du *On*.

La performance du Kataribe (amuseur) : Un amuseur vient faire qq tours, réciter qq haïku, enfin rien de bien extraordinaire. Le Kataribe est en fait un méchant ninja embauché par Sugai pour pourrir la fête en tuant la personne qu'il va désigner en lui faisant un compliment sur son kimono, et il va complimenter Toshi Hiro. Un PJ avec de bonnes compétences en *art fin* peut gagner du *On*.

Le spectacle de magie de Funkyu : Funkyu cède à la volonté de Kyuku et exécute quelques sorts sans entrain et sans imagination. Un PJ shugenja avec un peu d'imagination et de mise en scène peut faire mieux.

Le repas de Midi : Des sushi sont servis : des *nigiris* (riz couvert de lamelles de poisson et de fruit de mer moulu dans la main avec wasabi = feuilles de saveur piquante), des *norimakis* (algue rouge entourant une couche de riz, et des lanières de concombres, de thon ou de saumon), des *témakis* (idem norimakis avec wasabi en plus) et des *gunkanmakis* (boulette de riz ceinturée de nori (algue rouge) avec oeufs de saumon, oursins, huîtres) le tout accompagné de saké.

Premier Après-Midi

Les duels aux boken (sabres en bois) à la première touche où peuvent briller les bushi et les samourais.

La provocation de Shinjo : Shinjo va décider de laver son honneur et celui de son père en provoquant le bushi le plus glorieux et qui a participé au gempukku par un duel à mort. S'il le remporte, il prouvera qu'il était digne de passer son gempukku. Si cette personne est la personne courtisée par sa sœur, il y a une belle tragédie en perspective. Si son frère est tué, elle tentera de tuer son vainqueur durant la nuit avec un tanto, sans même chercher à déguiser cela en assassinat. Son père présentera ses excuses à Kyuku et promettra de la punir en conséquences de ses actes. Kyuku, bon prince, acceptera ces excuses.

Le théâtre nô : représentation de théâtre muet moyenne, racontant une version grand public de l'histoire de la grande révolte.

Le repas du soir : Une tempura sera servie, suivie de la cérémonie du thé, Kyuku abordera la question des troubles de plus en plus nombreux dans sa région. Shiro annoncera alors que de semblables troubles ont lieu sur ses terres. Par contre, Mika Sugai annoncera que de tels troubles seraient inconcevables sur ses terres ! Toshi Hiro répondra suivant la vision qu'il a des PJ : il leur

proposera de l'aide si besoin est ou se moquera d'eux s'il croit avoir affaire à des bouffons. Mishako gardera le silence.

Deuxième Nuit ou NINJA !!!

Un ninja (le kataribe) va tenter d'assassiner Toshi Hiro sur ordre de Sugai. La force du ninja est laissée à l'appréciation du MJ qui devra jauger la force de ces joueurs. La mort de Toshi Hiro pourrait priver les PJ d'un appui important. Le ninja ignore le nom de son employeur.

La deuxième Matinée ou la Surprise du Chef ou INKYO (vieillesse)

Le lendemain, peu importe ce qu'il s'est passé durant la nuit, Kyuku réunit ses invités pour ce qui est le but de leur visite : il leur annonce que sa vie est désormais bien remplie et qu'il atteint tous les objectifs qu'il s'était fixés, il donc temps qu'il se retire des affaires des vivants et de laisser sa place à son fils aîné. Il va donc se raser la tête et commencer à préparer sa nouvelle vie. Il désire qu'un prêtre de Megumi exécute ce rituel sur les lacs aux cerisiers. Il compte bien sûr rester avec son fils en tant que conseiller.

L'Affrontement du Lac aux Cerisiers

Alors que le moine est en train de couper les cheveux de Kyuku, une clameur provient de la plaine les séparant de la forêt, car au loin, une armée atroce se dirige vers les lacs : une centaine de bakemono et une dizaine d'ogres surplombants la masse des nabots contrefaits. L'armée avance sans méthode et dans l'anarchie la plus totale. Une cinquantaine de bushi et de samouraï sont présents en comptant les escortes des invités et une dizaine de bushi accompagnant Kyuku. Un jdp d'INT permet de voir que la troupe adverse se meut à une vitesse anormalement élevée. Les initiatives des PJ peuvent faire pencher la bataille de leur côté s'ils arrivent à pondre une bonne stratégie, leurs adversaires se contentant de foncer dans le tas.

Engagement	1-4	5-6	7-8	9	10
Téméraire	1 bakemono	1D4 bakemono	1D4 guerriers bakemono	1 ogre	1 ogre et 2 bakemono
Normal	1 blessure 1D6 de dégâts	1 bakemono	1D4 bakemono	1D4 guerriers bakemono	1 ogre
Prudent	rien	1 blessure aléatoire 1D6 de dégâts	1 bakemono	1D4 bakemono	1D4 guerriers bakemono

Epilogue ?

La menace ne fait aucun doute pour Kyuku et Shiro. Kyuku vient de couvrir ses arrières en laissant sa place à son fils qui va devoir répondre des actes de son père si ceux-ci sont découverts. De plus, toute la cour de Shibaï est au courant de ce fait à présent. Kyuku va rester auprès de son fils pour le conseiller. Kyuku lui expliquera alors ses relations avec les Mishako (qui sont restés après le départ des autres invités) et expliquera que la rébellion des temps jadis avait une source démoniaque qu'ils ont combattre dans la forêt de la petite goutte. Il gardera par contre le secret sur les ninja. Les PJ auront 1 mois de repos (d'entraînement quoi !!!).

Ah ! Kyuku prévient les PJ concernés que leur mariage aura lieu dans un mois aussi.

Les PJ pourront apprendre par les rumeurs que la fille de Shiro s'est enfuie et a disparue.