



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Livre des cinq anneaux > Scénarios > Synopsis, DFF et Oujidérépo > **Les défis de la pègre rokugani**

Les défis de la pègre rokugani

mercredi 12 mai 2010, par [Kakita Inigin](#)

Bois de prunier

Défi : Une geisha (Bois de prunier) est retrouvée assassinée. Deux magistrats sont sur place : le magistrat local, notoirement corrompu par les artisans charpentiers de la ville (importante productrice de bois d'œuvre) et le magistrat d'émeraude itinérant que servent, en qualité de yoriki, les PJ.

Focus : Des éléments (de la sciure de bois sur les lieux) semblent accuser un jeune charpentier, fils de l'une des plus grosses fortunes de la région. Le magistrat local exige de poursuivre l'enquête seul.

Frappe : Le magistrat d'émeraude, qui protégeait la geisha, tente de s'occuper de l'affaire et demande à ses yoriki d'obtenir le soutien du daimyo. Par quels échanges de faveurs vont-ils arranger cela ? S'ils réussissent, peut-être pourront-ils découvrir que la geisha avait deux amants : le jeune charpentier et un samurai servant le daimyo local, qui n'a peut-être pas apprécié d'être supplanté dans le cœur de la belle. Hein ? Son protecteur ?

Quand les loups essaient de bêler

Défi : A Ryoko Owari Toshi, une bande de yakuza prépare l'enlèvement d'une dame de la haute bourgeoisie locale, dont le commerce est protégé par un officiel Shosuro.

Focus : Les PJ sont des membres de la bande. Ils vont devoir se déguiser en gardes Shosuro pour s'approcher de la dame, et pour semer la confusion parmi leurs poursuivants. Mais ce jour-là, un incendie de la Famille Shosuro est incendié par

l'Insaissable. Des vapeurs d'opium se répandent dans la ville. Les PJ sont réquisitionnés par la garde Tonnerre pour contenir la foule.

Frappe : Au milieu du chaos, à portée de vue des officiers de la garde Tonnerre et de leurs « camarades » des troupes régulières, ils tombent sur un groupe de yakuza de leur propre bande, manifestement rendus fous par les vapeurs, qui vandalise des boutiques. Que vont-ils faire ? Quelles seront les conséquences au sein de leur bande ?

Bataille dans un cours d'eau

Défi : A Ryoko Owari Toshi, deux trafiquants rivaux déchargent leurs produits le même jour : l'un des lingots d'or volés dans un convoi des taxes impériales, l'autre de l'opium raffiné.

Focus : Les PJ sont les gardes (ronin) de l'un des trafiquants. Soudain, ils reconnaissent les gardes rivaux de l'autre côté du quai ! Malheureusement, dans la bataille qui s'ensuit et qui est dispersée par la garde-tonnerre, les hommes du rival parviennent à s'emparer de la cargaison.

Frappe : les PJ sont chargés par leur commanditaire de récupérer la cargaison. Justement, leur ennemi vide ses entrepôts le lendemain même et repart par la Rivière de l'or. Les PJ vont donc devoir rassembler des barques et se livrer à une opération de piraterie au beau milieu de la baie ... auront-ils la bonne idée de soudoyer les autorités avant, ou devront-ils rentrer victorieux (s'ils ont de la chance) sur des quais hérissés de bannières du Clan du Scorpion ?



Trop de meutes dans une tanière

Défi : Daidoji Zaku, jeune noble, vient d'acheter une demeure à Sunda Mizu Mura. Il s'installe en effet à la demande de deux de ses protégés, marchands du Clan de la Grue, qui essaient de s'implanter dans le poumon économique du Clan du Crabe.

Focus : Les marchands de Zaku subissent du vandalisme : stocks brûlés, barges de transport échouées en aval, commis molestés ... Zaku fait bientôt venir les PJ, groupe de ji-samurai du Clan de la Grue, pour protéger ses intérêts - qui sont aussi ceux de son Clan. Ils se heurtent bientôt aux yakuza engagés par les concurrents de Zaku pour détruire les affaires de ses protégés.

Frappe : Ces concurrents de Zaku appartiennent à la Famille Yasuki. Ils font bien vite appel à des groupes de ronin pour répondre aux sabres par des sabres. Il est également possible que, si les PJ sortent victorieux de la rencontre, les samurai Yasuki passent par un courtisan Doji réputé pour obtenir un accord.

Complication : Les Yasuki peuvent exiger qu'en échange de laisser de la place aux marchands Grues, Daidoji Zaku laisse d'autres hommes de main liquider ses ji-samurai (les PJ), qui ont eu le tort de tuer le frère d'un des Yasuki par mégarde. Un combat épique se prépare ...

La geisha du daimyo étranger

Défi : Un groupe de ronin, secrètement séides des

Maîtres-Espions Ikoma, monte une opération visant à enlever une geisha.

Focus : La geisha est protégée par Doji Hoturi, daimyo de la Famille Doji. L'enlèvement vise à réduire la présence du Clan de la Grue.

Frappe : Les PJ, des samurai de la Famille Daidoji infiltrés en ville secrètement ou des bushi Kakita venus en « vacances » à Ryoko Owari (ou en transit pour toute autre destination, par exemple les yojimbo d'un Ambassadeur Doji allant prendre son poste à Shiro Ide) reçoivent des instructions pour protéger la geisha.

Les combats illégaux

Défi : un jeune ami des PJ, étudiant d'un dojo prestigieux, dépense sans compter un argent que ses parents ne peuvent lui envoyer. Il sort aussi la nuit, tard et seul.

Focus : le jeune homme, bien que samurai, est pauvre. Pour s'enrichir et mener grand train auprès d'une belle geisha, il participe à des combats de sabre illégaux contre des ronin.

Frappe : un yakuza se met à le faire chanter. Le jeune homme demande aux PJ de l'aider à se sortir de ce mauvais pas. Dans quels coupe-gorges les mènera leur bon cœur ?

Complication : la geisha peut être la protégée d'un puissant magistrat, qui n'apprécie peut-être pas les ardeurs du jeune homme... le magistrat ordonne à ses hommes d'enquêter sur sa richesse.