

Fanzine du jeu de rôle Qin



Les Manuscrits de Linzi

Tome 3

<http://qin.tharaud.net>

Crédits

Supplément Non-Officiel

Ce Fanzine est totalement gratuit et ne peut en aucun cas être vendu ou servir pour un profit personnel. Il a été conçu par des fans, pour des fans.

Rédacteur en chef

Pitche

Textes

Dragonfly, Mamantins, Stephlong et Xaramis

Relecture

Dragonfly, Enkidou, FXR, Pitche et Stephlong

Conseils techniques et support

Internet

Aethril et Krieger

Illustrations

Akae et Elorym

Maquette

Pitche

Droits d'auteur Qin

Qin est édité par le 7ème Cercle

SARL titre et marque déposés.

© 2005 Le 7ème Cercle

<http://www.7emecercle.com>

Contacts

Site web : <http://qin.tharaud.net>

Email : qinwebmaster@free.fr

Sommaire

Introduction 3

Nouvelle

Lame 4

Style

Style des Lames jumelles 5

Scénarios

Chasse aux vampires chinois 6

Complot 16

La plainte de Ying 28

Protéger les faibles 36

Remerciement 46

Introduction

Voici un tome qu'il m'a fallu rechercher au plus profond de la bibliothèque, dans des recoins presque inexplorés, en des étagères reculées... De là, j'ai pu faire ressortir à la lumière du jour des écrits conséquents narrant les aventures de ces nombreux et valeureux Da Xia qui protègent la veuve et l'orphelin.

On prétend qu'ils ne sont que des combattants vertueux, qu'ils n'existeraient que dans les légendes mais il n'en rien, ils existent bel et bien et en voici le meilleur témoignage. Ce sont des véritables Wu Xia, experts du wushù, les armes martiaux.

« Ces Da Xia qui parcourent tout le Zhongguo et vivent de palpitantes aventures ». Quel plaisir ce fut pour moi de découvrir des fragments de leurs périlleuses et courageuses vies. J'espère que vous éprouverez autant de curiosité à découvrir tout cela par la suite.

Peut-être ces écrits vous inspireront et alors vous laisserez votre imagination vagabonder tout comme eux errent sur les routes du Zongguo, l'arme à la ceinture, l'esprit aux combats.

Auteur anonyme

Lame

Il fait sombre, trop sombre. Cela fait des années que je n'ai plus vu la lumière du jour, que je reste loin des batailles, que je suis tenue éloignée de tout contact avec mes pairs. Autrefois, on m'appelait "Fend le Ciel", coupant les chairs aussi facilement qu'une lame tranche le vent. J'ai si souvent renversé l'issue d'un combat, d'une bataille, que je suis devenue une légende pour tous. Mais pour devenir une légende, il faut disparaître m'apprit mon père. Et c'est ce que je fis, à contre-cœur. Me laissant enfermer dans cette grotte lugubre, à l'abri des affres du temps et des contacts extérieurs. Cela fait des années que je ne me nourris plus de sang et que la faim me tiraille... Cette faim...qui s'étouffe en moi alors que le temps file. Peut-être suis-je enfin en train de m'endormir, pour toujours. J'ai oublié ce qu'est le contact d'une paume. J'ai oublié ce qu'est le voyage en compagnie de celui que j'aurais choisi. J'ai oublié ce qu'est le repos dans un fourreau...

Le silence se brise...
Ma lame brille...
Quelqu'un vient...

Wu xia

Xi Fi Yung tel est mon nom. J'ai parcouru le Zongguo, la lame au côté, servant les seigneurs du Jiang Hu en échange de leurs hospitalités. Il y a des années... Lors d'un combat, ma suffisance et mon égo m'ont perdu. J'ai bafoué l'honneur de mon hôte par mon orgueil. Il me confronta à son meilleur homme, une montagne du nom de Xung L'impassible, un ancien membre du

régiment Yu. Je perdis ce combat, déshonoré.... Si je parais sans mal le premier assaut frontal de mon adversaire, ma lame, elle, ne résista pas au choc, se brisant, net, sous le coup brutal du soldat. Je l'avais abandonnée et elle n'y avait pas survécu. Je tombais à genoux, implorant pitié.. et quittais ces lieux... ainsi que le monde des forêts et des lacs. J'errais sur les routes des années durant, vivant de petits emplois saisonniers : agriculteur un jour, cantonnier le lendemain. Jour après jour, hanté par ce souvenir, je retrouvais malgré tout une paix intérieure, une confiance en moi, au contact des simples habitants du monde. Je suis aujourd'hui serein, mes erreurs de jeunesse me semblent loin derrière.

Il pleut terriblement fort aujourd'hui, mais heureusement pour moi, j'ai trouvé une caverne sur mon chemin. J'y ai dressé un feu à l'entrée dispensant sa chaleur bénéfique à mon corps fatigué.

Une étrange sensation me parcourt l'échine... Je prend une branche de l'âtre et m'avance plus en avant dans la grotte. Quelque chose brille...

Rencontres

Nous ne sommes plus qu'un. Nous sommes fait l'un pour l'autre: L'une légende et l'autre simple humain. L'un wu-xia et l'autre l'extension qu'il recherchait.

Nous sortons de la grotte. La pluie lourde qui s'abat sur nos épaules, nous paraît légère comparé à ces années d'errements et de solitude. D'un pas serein nous marchons vers notre avenir. Un rayon de soleil perce les nuages et un arc-en-ciel de mille couleurs se dresse devant nos yeux. Même les dieux pleurent de joie à nos retrouvailles.

Les années passent, et nous sommes toujours ensemble, traçant quand il est nécessaire un sillon sanglant dans notre histoire. Nous avons participé à nombre de batailles, abattu nombre de tyrans et ainsi gravé le nom de Xi Fend le ciel dans les mémoires.

Le temps file, nous sommes maintenant une seule est même légende, et pour le rester, il faut disparaître...

Style des lames jumelles

Historique

La recherche de perfection martiale prend parfois de curieux chemins. Ainsi deux Wu xia aux relations fusionnelles peuvent rechercher à être ensemble les plus grands bretteurs. S'entraînant ensemble, utilisant le même type d'arme, ayant le même niveau et ayant le même but, il est possible à une fratrie ou à de très proches amis d'arriver à une symbiose martiale. Ce n'est donc pas une école particulière, mais bien un style générique, qui pourrait être enseignée, mais qui est le plus souvent développé en autodidactes.

La synchronie des attaques du style des lames jumelles rend ses assauts particulièrement dangereux pour un adversaire seul, et bien moins intéressant en s'attaquant à plusieurs ennemis à la fois. Par contre, n'étant pas un style martial en tant que tel, il peut-être utilisé conjointement à un autre.

Pré-requis pour les deux personnages

Même niveau dans le même type d'armes, même type d'armes, même styles, avoir d'excellentes relations et avoir le même but. Si les personnages ne répondent plus au pré requis, ils ne peuvent utiliser le style des lames jumelles. Tao de la Foudre Soudaine (niveau 1)

Base

Lancez l'initiative pour chacun des personnages et conservez le résultat le plus élevé. Concertez ensuite les manœuvres des deux personnages pour chaque passe d'armes. Vous pouvez utiliser un autre style en sus du style des lames jumelles.

Chasse aux vampires chinois

Très librement adapté de « La Ballade de Narayama » (1983) de Shôhei Imamura et du chapitre X du tome I du « Nouveau Angyo Oshi » de Youn In-Wan et Yang Kyung-Il chez Pika, ce scénario relate l'histoire d'un village pauvre et isolé sauvagement attaqué par des Jiang shi, les vampires chinois. Ces derniers se révéleront être les cadavres des vieillards du village abandonnés dans la montagne. Cette terrible tradition permet la survie de la communauté en se débarrassant des bouches inutiles. Visionner « Les sept Samourais » d'Akira Kurosawa peut être utile pour se représenter les relations entre les villageois.

« LdB » pour livre de base ou *Qin, les Royaumes Combattants*
« MAF » pour le supplément *Mythes et Animaux Fabuleux*

Synopsis

Comme partout, en période de soudure ou de disette, les paysans en sont réduits à assurer leur subsistance en glanant des herbes. Consommées en d'infâmes bouillies peu nutritives, elles assurent la survie des moins faibles. Dans des lieux moins enclavés et plus fertiles, généralement les familles affament discrètement les canards boiteux. La malnutrition et les maladies ont vite fait de les emporter. L'institutionnalisation de la pratique d'emmener les vieillards dans la montagne au village de Nah-Ah-Yan est symptomatique de l'extrême ingratitude du sol et de son isolement.

Le village de Nah-Ah-Yan est composé d'une douzaine de masures appuyées sur adret en fond de vallée. Il est entouré d'un monticule de terre s'élevant sur la moitié de la hauteur d'un homme surmonté d'une palissade de bois, le tout surplombant une

douve largement comblée par les alluvions des rus de montagne. L'enceinte est en piteux état, faute d'entretien. Les mauvaises herbes ont envahi l'ensemble des fortifications, et apparemment quelques habitants indécents ont prélevé des rondins à la palissade pour divers autres usages.

Du fait de l'extrême pauvreté des habitants, la division du travail est très faible. Les rares individus pouvant être qualifiés d'artisan, travaillent également longuement la terre. De ce fait, ils ne sont pas particulièrement compétents, leurs outils sont usés et ont été aiguisés maintes fois.

L'arrivée des familles terrorisées résidant dans quelques hameaux extérieurs a été l'occasion de bien des heurts et de mesquineries. Elles furent bien entendu les monstres qui ont massacré une famille résidant à l'extérieur des murs et dont les cadavres viennent d'être découverts. Il est hors de question de passer la nuit isolées dans la campagne. Même s'il a fini par être convenu qu'elles ne peuvent plus résider à l'extérieur du village, l'arrivée d'une vingtaine de personnes quasiment privées de ressources a attisé les tensions dans le village de Nah-Ah-Yan.

Impliquer les joueurs

Quelque soit la raison de l'arrivée dans la province des héros - ils peuvent chercher à se faire oublier de la justice ou de puissants ennemis ou alors être simplement de passage dans cette contrée désolée - ils arrivent dans le village alors que la nuit ne devrait pas tarder à tomber. Première concentration humaine rencontrée depuis quelques jours, ils escomptent sans doute s'y arrêter pour la nuit et se procurer le nécessaire pour continuer leur route.

Une pluie fine, ponctuée de violents orages, n'a pas cessé de tomber depuis la fin de matinée.

Sommaire

Acte I : Des héros fourbus entrent en scène

- ❖ Scène 1 : Des éclats sous la pluie
- ❖ Scène 2 : Murmures apeurés au coin du feu

Acte II : Terreur nocturne

Acte III : Horreurs diurnes

- ❖ Scène 1 : L'inquiétante infection
- ❖ Scène 2 : Traquer les monstres jusqu'à leur antre
- ❖ Scène 3 : Le vieux Jii-Da
- ❖ Scène 4 : Le Charnier

Acte IV : Sang et flammes

- ❖ Scène 1 : Le Tigre est dans le poulailler
- ❖ Scène 2 : "Que la lune s'abreuve de votre sang !"

Acte V : Ruines fumantes

Épilogue : L'ouverture de la chasse

PNJ

Acte 1 : Des héros fourbus entrent en scène

Il est conseillé de situer l'action au moment de la soudure – c'est-à-dire la fin de l'hiver et le début du printemps au moment où l'on épuise les ultimes réserves avant les premières récoltes – ce qui

permet de justifier le rationnement des denrées au village de Narayama.

Scène 1 : Des éclats sous la pluie

En arrivant, les héros, maussades et trempés, peuvent s'étonner de ne croiser personne dans les champs surplombant l'étroite vallée. Les travaux agricoles auraient déjà dû débiter. Au fond coule une petite rivière sur laquelle s'appuie l'un des côtés des fortifications. Elle est actuellement en crue, fonte des neiges oblige. Les héros pourront la traverser sur une des deux passerelles étroites constituées de demi rondins de bois montés sur des piliers de même acabit. Ils peuvent le faire à gué sans réelle difficulté, si ce n'est que l'eau glacée et un courant certain ne rendent pas l'aventure d'un réel agrément. Il est bien entendu que le village n'est pas construit en terrain inondable.

Des éclats de voix les accueillent avant même qu'ils ne passent le portail de bois, fermé à la tombée de la nuit, de la palissade. Une soixantaine d'individus – hommes, femmes et enfants – sont aux prises avec une vingtaine d'autres, hagards portant quelques maigres possessions. La peur est palpable dans l'assemblée. Quelques hommes de chaque camp sont en train de séparer les deux hommes qui en sont venus aux mains, encouragés par une partie de la foule. L'arrivée des héros ne devrait pas passer inaperçue et ils ne pourront qu'être pris à parti. Seuls les protagonistes – c'est-à-dire les habitants des hameaux environnants cherchant refuge dans le village fortifié – sont au milieu de la place du village, les autres sont sur le seuil de la porte de leur demeure, à couvert sous la toiture ou encore aux fenêtres. Pour chaque description succincte des villageois, il convient de parler de leur maigreur et de passer rapidement sur leur âge : adolescents, jeunes gens, d'âge mûr ou encore dans la fleur de l'âge – mais bien entendu pas de vieillards.

Scène 2 : Murmures apeurés au coin du feu

Les pauvres hères des hameaux environnants, minoritaires, feront appel aux héros pour qu'ils leur portent secours. Les cris de haine et de protestation ne cesseront pas avant que ces derniers n'y mettent bon ordre, jusque là le récit est des plus confus. Ils auront sans doute envie de se retrouver au sec auprès d'un bon feu avec un public plus restreint. Les villageois n'oublieront pas la relative opulence des membres bien habillés ou ayant desserré leurs bourses. Le repas devra être durement négocié auprès du chef du village. Dans le cas contraire, ils devront se contenter de l'ordinaire à cette période de l'année à Nah-Ah-Yan, c'est-à-dire l'infâme bouillie d'herbe, agrémentée de quelques fruits et légumes secs.

- ❖ Si cela constitue la seule nourriture de vos héros, ils cocheront une case de Souffle vital par jour – jusqu'à un maximum de trois – pour représenter leur état de sous-nutrition.

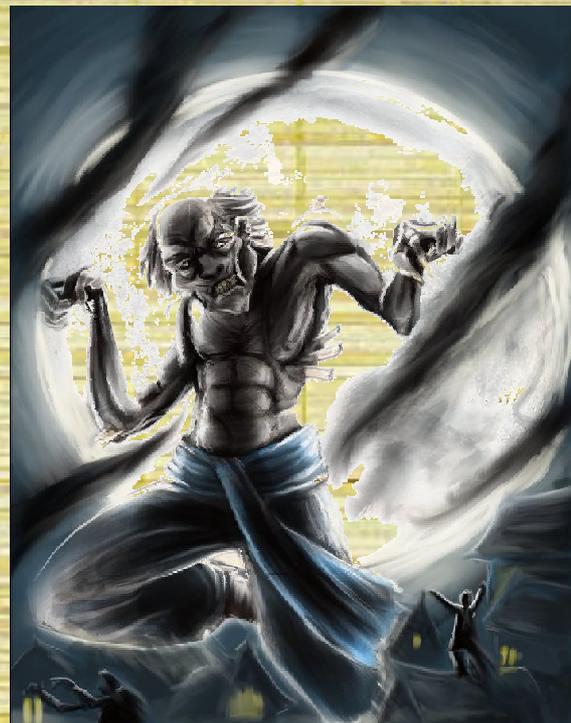
A moins que les héros fassent preuve d'autorité et de charité, les « envahisseurs » restent entre eux dehors sous la pluie qui s'intensifie. Un bébé se met à brailler, et les geignements des enfants s'amplifient sans que personne ne songe à les faire taire.

Il leur est alors narré des histoires locales terrifiantes, où des cadavres s'animent la nuit pour s'en prendre aux vivants. Une famille vivant à l'extérieur du village a déjà été massacrée. Cet après-midi, l'un des habitants des hameaux a voulu rendre visite aux membres de cette famille et les a trouvés atrocement mutilés. Avertis, les réfugiés ont alors en toute hâte abandonné leurs activités pour emporter quelques affaires avant de se précipiter dans l'abri relatif que constitue le village fortifié de Nah-Ah-Yan.

Il appartient aux héros de faire pression sur les habitants du village pour qu'ils acceptent chacun une partie de la surpopulation actuelle dans leur demeure. Il faudra aussi s'assurer de leur subsistance et que les tours de garde se tiennent effectivement.

Acte 2 : Terreurs nocturnes

Vous n'échapperez pas au poncif du genre et donc à une petite confrontation avec l'ennemi dès la première nuit. Il ne faut surtout pas couper au plaisir d'utiliser les règles d'infection, surtout si le groupe de héros ne comprend pas d'exorciste. Le village s'est endormi et malgré la peur, accablées de fatigue après une soirée éprouvante, les sentinelles feront de même si les héros ne procèdent pas à quelques tours d'inspection. Dans ce cas, les deux ou trois *Jiang shi* – modulez leur puissance et leur nombre pour constituer une puissante opposition – assaillant le village massacreront plusieurs gardes avant l'alarme. L'attaque peut avoir lieu à l'autre bout du village pendant une ronde.



Après avoir affaibli l'ennemi avec leurs griffes, les *Jiang shi* useront de leurs crocs pour se repaître de leurs victimes laissant de terribles séquelles. Les survivants de ses terribles assauts risqueront de se faire infecter. Si un exorciste fait parti du groupe et explique les dangers des morsures au groupe, il importe de spécifier aux joueurs le type d'attaque. Il convient toutefois de ne pas abuser des morsures sur le groupe de héros pour assurer le bon déroulement du scénario.

- ❖ **Infection par un *Jiang shi*** (MAF p.12 ou LdB p. 244) : chaque individu mordu par un *Jiang shi* doit faire un Test de Résistance contre la *Virulence d'Infection* de 9. Pour représenter l'état de faiblesse de villageois tous leurs tests de Résistance face à cette maladie subissent un malus de 2. Il importe de procéder à un décompte morbide du nombre de blessés, de mordus, d'infectés et de tués.
- ❖ **Test de Résistance : (Métal + Terre LdB p.162) + Dé Yin/Yang ≥ 9 (LdB p.186)**

Les *Jiang shi* éviteront toute confrontation face à des ennemis supérieurs et useront de leur mobilité supérieure pour bondir vers d'autres proies moins coriaces. Ils se dispersent dans le village pour assouvir leurs noirs appétits. Eux-mêmes ébranlés par l'apparition de ses monstres, les héros doivent être dépassés par les événements et sans cesse se trouver forcés à porter secours aux villageois pour éviter l'hécatombe. Les cris et les lamentations permettent de suivre les monstres « à l'oreille » au cours de leur progression dans le village.

- ❖ **Terreur (LdB p.247) : Résistance + Dé Yin/Yang ≥ 9 à 13 selon la puissance du *Jiang shi*.** En cas d'échec, la différence entre le niveau de Terreur et le résultat du

Test devient le malus aux actions du personnage tant qu'il est confronté à la créature.

Ne comptez pas trop sur la milice pour affronter les monstres bondissant dans l'obscurité, les hommes de garde hurlent de terreur réveillant toute la communauté, lâchent leurs armes et essayent désespérément de se retrouver à l'abri d'une des masures surpeuplées. Bien entendu, rapidement la plupart des villageois n'ont aucune envie d'entrouvrir leur porte, alors que les proches des sentinelles sont déchirés entre la sécurité relative que leur procure portes et stores et le désir de sauver les siens. Cela s'étripe au sens figuré également à l'intérieur, autant qu'à l'extérieur. Le tout ponctué de cris de terreur lorsque les *Jiang shi* bondissent autour ou pire sur les maisons, de mouvements de foule à l'autre extrémité de la demeure lorsqu'ils approchent, de pleurs convulsifs et d'hurllements de douleur quand un proche tombe sous les griffes des monstres bondissants.

Pour faire monter la pression, la fenêtre d'une des demeures les plus misérables cède sous les assauts des griffes d'un *Jiang shi*, suivie inévitablement par la fuite éperdue de ses nombreux occupants vers les maisons les plus proches qui ne s'ouvrent pas ou alors à contrecœur. Nul n'hésite à piétiner son voisin – que l'on n'a jamais tellement apprécié d'ailleurs, de toute façon c'est un salaud, et il n'est pas tout à fait un voisin – et à abandonner femmes, enfants et vieillards – d'ailleurs, c'est bizarre ils ne sont pas nombreux et pas très âgés ou impotents. Un incendie peut même prendre au cours d'une scène de panique.

Pour repousser les assaillants, les héros peuvent tenter d'abattre un par un les monstres, ralliant une partie des hommes et confiant à l'un d'entre eux la charge de chasser inlassablement les assauts des autres *Jiang shi*. Sinon, le cauchemar

durera jusqu'à une heure avant l'aube. Ces derniers ne supportant pas le soleil se replieront vers leur antre. Le village a certainement été sauvé par la soudaine éclaircie de la matinée.

Acte 3 : Horreurs diurnes

Après avoir arrondi au supérieur les chiffres de blessés, de mordus, d'infectés et de morts pour les événements s'étant déroulés en dehors de la présence des héros, il est temps de passer au macabre décompte. Le village à l'aurore retentit des beuglements de douleur des agonisants et des familles déchirées. S'occuper des blessés, ensevelir les morts, tenir une courte cérémonie funéraire, et essayer de prendre quelque repos, devrait occuper vos héros pour la matinée.

- ❖ **Il convient de n'autoriser qu'une séance de méditation par jour pour chaque héros**, à condition qu'au moins un des personnages soit disponible pour répondre aux continues sollicitations des villageois et qu'ordre absolu soit donné d'avoir la paix pendant une heure.

Au cours de la journée suivant les terreurs nocturnes, une expédition est envoyée sous bonne garde rapporter le reste du bétail – dont une partie a été massacrée ou s'ébroue dans la nature – et pour enterrer la famille massacrée. Les scènes des crimes sont particulièrement éprouvantes : hommes et bêtes ont les yeux révoltés de terreur, les élaboussures de sang s'étalent sur plusieurs mètres et des portions de chair particulièrement impressionnantes manquent aux cadavres sans compter que la cage thoracique ou le crâne ont été enfoncés ou défoncés selon les cas. La bonne nouvelle est que, vu leur état, ils ne deviendront pas des *Jiang shi* – il faut succomber à la maladie pour cela.

Scène 1 : L'inquiétante infection

Si le groupe ne comprend pas d'exorciste, le problème des infectés ne se posera que dans l'après-midi quand leur état empirera sensiblement. Tout médecin constatera – puis avec la progression des symptômes, chacun pourra le faire – une rigidification ainsi qu'une légère décoloration de la peau, qui bleuit par la suite. Bien que ce soit difficilement perceptible, dents et ongles se mettent à pousser. Tout échec contre la *Virulence Pathogène* signifie la transformation en *Jiang shi* pendant la nuit pour les villageois – au vu de la puissance d'un *Jiang shi*, il ne doit pas leur rester beaucoup de souffle vital.

- ❖ **Test de Résistance : Résistance + Dé Yin/Yang ≥ 9 (11 pour les villageois.)** Les personnages perdent quatre cases de Souffle vital à chaque échec au Test de Résistance quotidien, jusqu'à leur mort et leur transformation en *Jiang shi*.
- ❖ Un taoïste peut accomplir un rituel de guérison en utilisant diverses plantes et formules. **Il doit réussir un Test de Terre + exorcisme contre un SR de 9 (11 pour les villageois) afin d'octroyer sa Marge de Réussite en bonus au Test de Résistance du malade.** Ce rituel doit être pratiqué chaque jour jusqu'à la guérison.

Scène 2 : Traquer les monstres jusqu'à leur antre

Les héros et les villageois vont certainement profiter de l'accalmie pour tenter de pister les *Jiang shi* et trouver leur antre. Seules les traces laissées au matin sont encore visibles, les autres ont été balayées par la pluie.

- ❖ **Test de Survie (forêts ou montagnes) ≥ 13 minoré d'un point par *Jiang shi* ayant parvenu à s'échapper, majoré d'un point si les héros s'en occupent l'après-midi.**
- ❖ S'il y a un exorciste dans le groupe, ce dernier peut user de la *Boussole à Esprit* (LdB p. 234) pour faciliter la recherche. Toutefois plus le jour passe, plus – dans les limites de sa portée seulement (Terre x 100 + 100 mètres par tranche de 2 points de Chi utilisé) – plus l'aiguille sera capricieuse... et tendra par intermittence à pointer vers le village.

Les *Jiang shi* se sont réfugiés dans une masure esseulée en ruine à bonne distance du village particulièrement ombragée. La méthode la plus sûre pour se débarrasser de ces horreurs consiste à faire convoyer huile et bois sec – la pluie ayant tout détrempé, il s'agit des réserves conservées à l'abri par les villageois pour leur consommation – et de faire une jolie flambée. Ne supportant pas la lumière du soleil, les *Jiang shi* perdront cinq cases de Souffle vital par tour jusqu'à ce que l'âme Pô infestant le corps soit expulsée et redeviendront de simples cadavres.

Si une étude des cadavres des *Jiang shi* est effectuée par un personnage ayant le Talent Médecine, il constatera en étudiant l'état des organes internes que ce sont des cadavres de personnes âgées. Les héros auront une impression d'incongruité sur laquelle ils n'arrivent pas à mettre de nom – il s'agit bien entendu qu'ils n'ont pas croisé un seul vieillard dans le village de Nah-Ah-Yan. Il leur revient aux de faire eux-mêmes la supposition pour que le meneur confirme cette intuition.

Scène 3 : Le vieux Jii-Da

A ce point du récit, il devient urgent de contacter le vieux qui sait tout pour démêler le fond de l'affaire. Si le groupe ne comprend pas d'exorciste, il importe de trouver une personne à même de s'occuper des blessés dont l'état s'aggrave. Dans le cas contraire, une aide serait la bienvenue pour le décharger en partie de ses tâches et lui permettre de prendre du repos, de participer aux différentes expéditions et préparer ses sorts pour la nuit – dans ce cas, il lui est autorisé à faire une séance de méditation supplémentaire dans les mêmes conditions que précédemment.

Lorsque dans l'après-midi, les choses commencent à devenir vraiment sérieuses pour les blessés, les villageois vont mentionner pour la première fois d'un vieil ermite, un sorcier qu'ils semblent craindre, habitant non loin dans la montagne qui pourrait aider le village à la grande surprise des héros. Un guide est alors désigné pour accompagner le parti délégué pour ramener ce vieillard providentiel. L'ascension de la montagne est particulièrement pénible, surtout dans l'état de fatigue et d'anxiété dans lequel se trouve tout le monde. Ayant dépassé l'étage boisé, les héros se retrouvent devant une cabane de berger croulante. Ils aperçoivent plus haut, au loin, un noir ballet de corbeaux dans une zone pierreuse. Il s'agit bien entendu du lieu où les villageois abandonnent les bouches inutiles à la montagne Nah-Ah-Yan. S'ils font mine de s'intéresser à cette concentration de charognards, le guide signalera avec raison qu'ils n'ont pas le temps de s'en occuper pour le moment. En partant de suite, ils ont juste le temps d'arriver au village avant la tombée de la nuit.

Au-dessus du porche est apposée une planchette de bambou ornée d'un mot en encre rouge – *Jiang shi* pour tous les héros possédant le talent Calligraphie – que tous les exorcistes reconnaissent comme étant

un *Talisman de Protection contre les Âmes Pécheresses* (LdB p.238) empêchant les créatures désignées d'entrer dans un lieu clos. En s'approchant de l'embrasure de l'entrée béante, ce qui frappe d'abord c'est l'odeur putride qui s'en dégage.

décuplés. Il faudra par contre porter sa crasse et sa pestilence jusqu'au village – où il n'est pas interdit de lui faire prendre un bain.

Scène 4 : Le charnier



Au fond, se tient un homme extrêmement vieux et maigre vêtu de haillons devant les cendres d'un feu depuis longtemps éteint, et ce malgré un temps frisquet, dans lequel trône un os plat – de mouton – que certains pourront reconnaître comme étant une composante pour le sort de divination *Divine Craquelure* (LdB page 229.)

Il salut narquoisement le guide en lui demandant la santé de sa mère. Ce dernier pâlit avant de rétorquer sèchement que sa pauvre mère est décédée depuis longtemps et refuse par la suite de parler au vieux Jii-Da. Questionné, il explique qu'il a présagé un malheur imminent pour le village et qu'il a préparé une protection adéquate pour sa demeure. Il reste sibyllin sur les questions sur son isolement. Plus important, il accepte d'accompagner le groupe pour porter secours au village. Sur ses pouvoirs, il explique avec raison qu'il a usé de la quasi-totalité de son chi pour assurer sa protection. Moins il utilise de sorts, plus leurs effets peuvent être

Vos héros peuvent décider envers et contre les règles élémentaires de prudence, d'aller enquêter sur cette concentration anormale de corbeaux. Il leur faudra une petite demie heure pour y parvenir. Le guide totalement paniqué marmonnera que l'endroit est tabou, suivra les héros en rechignant avant

peut-être de tenter de s'enfuir jusqu'au village. Arrivés dans une sorte de carrière, ils seront assaillis par une odeur de charnier. Là se trouvent une vingtaine de corps en divers état de putréfaction et beaucoup d'os auxquels sont encore attachés des vêtements. Les corps sont mutilés aux mains et aux pieds. C'est le moment de présenter aux héros les considérations du *Synopsis* et celles sur le *xiao* ou piété filiale (LdB p.105.) Il faut également leur expliciter le double crime, le meurtre et la trahison de l'ordre céleste. Tout cela est bien entendu à contrebalancer par l'impératif de survie collective.

La Boussole aux esprits (LdB p.234) ne fournira aucune piste, par contre *Sens du Yin* (LdB p. 235) révélera l'utilisation d'une technique d'exorcisme dévouée, *Défier le Verdict de la Mort* (MAF p.12) par un adversaire inconnu.

Les héros arriveront plus d'une heure après le coucher du soleil au village, où leur retard a causé de véritables crises

d'hystéries collectives. Les blessés sont dans un sale état, et malgré tout le mal qu'ils pensent des villageois, seule une union - même temporaire - de leurs forces leur permettra d'affronter ces terribles créatures, si elles reviennent, et la nuit. Il convient à ce moment d'introduire les éléments présentés plus hauts sur les pratiques de régulation de la taille des feux expliquées dans le Synopsis pour tempérer le courroux des héros. S'ils voient le prochain lever de soleil, il sera peut-être temps de se déchirer avec les villageois. Le guide ayant révélé que les héros "savent", les villageois deviendront résolument hostiles vis-à-vis des personnages.

Même s'ils sont particulièrement remontés, les héros ne devraient pas se risquer à quitter de suite le village. Il est bien trop tard pour se mettre en quête d'un abri, ils ont faim et froid, sans compter la fatigue du voyage, la nuit horrible de la veille et leurs tribulations de la journée.

Acte IV : Sang et flammes

Pour s'occuper efficacement des blessés en cas d'attaque, il est préférable de les tenir en un même lieu, transformé pour l'occasion en dispensaire. Si les héros ne le proposent pas, un villageois le fera, soutenu par le Jii-Da qui se voit mal courir d'une maison à l'autre pendant la nuit. Et c'est là que ce jouera la dernière partie du drame du village de Nah-Ah-Yan. Si le groupe comporte un exorciste, il convient de l'inciter à prendre part à la bataille même si ce n'est que pour diriger un groupe de villageois.

Scène 1 : Le Tigre est dans le poulailler

Après leur épuisant périple, une nuit d'épouvante et une journée particulièrement chargée, les héros devraient être particulièrement satisfaits de pouvoir se reposer sur le vieux Jii-Da pour s'occuper des blessés. Il convient de

s'assurer par une nouvelle nuit de vigilance qu'aucun *Jiang shi* ne rôde autour du village. Le temps s'est couvert dans l'après-midi et dès le début de soirée, il se remet à pleuvoir à verse. Ils profiteront certainement de la première partie de la nuit pour tenter de grappiller quelques heures de sommeil, troublés par la promiscuité, les fausses alertes et les plaintes des blessés. Récupération naturelle de chi divisée par deux (un point toutes les deux heures)

Le vieux Jii-Da réutilise le *Talisman* qui ornait sa mesure pour protéger la maison qui abritera le dispensaire, gardé par quelques hommes armés. Dès son arrivée, à la nuit tombée, il est très préoccupé par l'état des blessés dont il change personnellement les pansements et réclame différentes herbes pour le rituel nécessaire à combattre l'infection. Un exorciste pourrait s'étonner du choix, mais il prétend que cela tient à sa plus grande connaissance du Tao – il est Maître exorciste (niveau 4) et aux spécificités locales. En fait, **il s'agit de forcer les malades à refaire un Test de Résistance contre la Virulence pathogène.** Leur état empire, mais au bout d'une journée ce n'est pas particulièrement sensible et le vieux Jii-Da semble confiant sur la réussite de son traitement. L'exorciste du groupe n'a probablement qu'une connaissance livresque de l'infection. Le vieux Jii-Da promet d'enseigner tout son savoir à l'exorciste le lendemain, pour le moment il devrait se concentrer sur le combat de cette nuit et lui laisser les malades.

Pour avoir les mains libres, il drogoue discrètement ses assistants et ses gardes, trompant leur vigilance. Un certain nombre de villageois infecté – au bas mot une demi-douzaine de *Jiang shi* nouveaux-nés – devraient se transformer. Lorsque celle-ci deviendra imminente le vieux Jii-Da – s'appuyant sur ses béquilles – sortira pour panser les plaies d'un des héros ou toute autre tâche urgente et remplacera le

Talisman de Protection contre les Âmes Pécheresses par un faux (en effet, il peut également servir à enfermer les créatures désignées dans un lieu.) Les *Jiang shi* massacreront les résidents endormis de la maison convertie en dispensaire, puis s'en échapperont pour semer mort et désolation dans le village. Ils délaisseront les infectés pour s'attaquer à de la chair fraîche.

Scène 2 : "Que la lune s'abreuve de votre sang !"

Dès le début de l'attaque, le vieux Jii-Da se réfugiera dans la niche d'un imposant chien gardant l'entrée du village et se prémunira des monstres en réutilisant le *Talisman*. Interrogé, il prétendra en avoir créé un nouveau. Il a à sa disposition quelques *Talismans de contrôle des Âmes Égarées*, qu'il aura placé sur le front des infectés avant de quitter le dispensaire, si les héros se sont montrés trop suspicieux à son encontre, il peut les utiliser pour tenter de s'en débarrasser, voir de simuler une agression contre sa personne pour se disculper. Bien entendu, si les *Jiang shi* de la nuit dernière n'ont pas été éliminés ils se joignent à la fête.

Durant cette nuit d'horreur, le feu a dévoré une bonne partie des demeures et abris, lors des mouvements de panique, des braises ont été répandues et personne n'a pris le temps de les éteindre. Face à autant de monstres, les villageois ont été balayés. La meilleure chance des héros consiste à s'enfuir à travers champ se gardant pour le reste de la nuit de toute concentration humaine susceptible d'attirer les *Jiang shi*. Une autre issue possible est de s'enfermer dans un lieu clos de petite taille pour une défense efficace et de s'abstenir de respirer lorsque les monstres aveugles s'approchent sous peine d'être repéré. Malheureusement il vaut mieux dans les deux cas ne pas venir en aide aux paysans pour assurer la survie des héros.

Acte V : Ruines fumantes

Craignant justement un lynchage, le vieux Jii-Da recherchera les héros et les suppliera de le protéger des survivants à la recherche d'un bouc émissaire. L'œil fou, il explique qu'il avait prédit ses événements. Ce sont les dieux, s'exclame-t-il, qui ont châtié ce village de pécheurs. Ce n'est que parce qu'ayant entraperçu la trame du futur, qu'il a accepté de descendre au village pour voir de ses propres yeux s'abattre le châtement divin. Les villageois ont bafoué le xiao ou devoir de piété filiale (LdB p.105), base de l'harmonie et de l'ordre céleste. Ils assassinent leurs parents en les abandonnant dans la montagne. Les héros ont d'ailleurs aperçu le noir vol des corbeaux au dessus du charnier à ciel ouvert. Ils peuvent vérifier – air gêné des villageois survivants. Lui-même a failli y passer, bien que n'étant pas originaire du village. Il voyait passer devant sa cabane tous les salauds portant leurs parents attachés. Puis ils les mutilaient aux mains, aux pieds pour éviter qu'ils ne puissent redescendre vers le village. Tout cela est enfin terminé. Les ancêtres se vengent et leur colère ne cessera qu'avec la disparition du dernier des villageois.

Ces derniers tentent alors de le lapider. Si les héros interviennent, les accusations fusent également à leur encontre, puis les pierres. Interrogé, il prétend que les *Jiang shi* étaient assoiffés de chair fraîche et ont délaissé sa maigre carcasse. Qu'il ignore d'où proviennent les *Talismans des Âmes égarées*, totalement paranoïaque il ne voit qu'une vengeance d'un troisième parti sûrement, s'il s'est aventuré ici alors qu'il était malade s'était pour fuir ses ennemis, des fangshi dévoyés parmi eux. Il est incohérent et a visiblement sombré dans la folie.

Les villageois accusent les héros de tous leurs maux et il va leur falloir abandonner le village. Le vieux Jii-Da les supplie alors

de l’emmener avec eux. Son destin ici ne fait aucun doute.

Epilogue : L'ouverture de la chasse

Après de longs et difficiles jours de marche sans nouvelles rations, les héros devraient retourner à la civilisation et propager la nouvelle de la tragédie ayant frappé le village de Nah-Ah-Yan au moins pour avertir du danger qui hante désormais ces montagnes. Sinon le vieux Jii-Da le fera pour eux. Le plus simple pour régler le problème est d’en aviser un exorciste qui fera jouer de ses relations pour convier un parti pour l’extermination des *Jiang shi* de Nah-Ah-Yan.

Après un jour de repos et jusqu’à son départ, le vieux Jii-Da est tout disposé à transmettre son savoir aux héros le désirant. Un soir, alors que les héros se remettent des privations de sommeil et de nourriture qu’ils ont endurées ces derniers jours, le vieux Jii-Da disparaît. On l’aurait vu partir sur le chariot d’un marchand à l’aube vers une destination inconnue. Quelques jours plus tard, un puissant exorciste – Terreur des Fantômes (MAF p. 71) ou tout autre personnage de votre création – arrive. Dès qu’il le peut, il revient dans la région dernier endroit où avait été aperçu son ancien maître il y a cela bien des années. Il apprend blême de la bouche des personnages que le vieux Jii-Da, autrefois son maître, lui a une nouvelle fois échappé. Mais pour le moment, il n’a pas le temps d’aller à sa poursuite. Il a besoin de lames pour écharper les *Jiang shi* de la montagne de Nah-Ah-Yan. Les héros connaissent le terrain et le danger, il se propose donc de les embaucher et d’agir avant que les monstres n’atteignent un autre village.

Le vieux Jii-Da peut devenir un personnage récurrent et insaisissable, sa

piste croisant parfois celle des personnages avant de disparaître. A la suite de cette tragédie, les héros devraient être motivés pour poursuivre de leur juste colère le criminel chaque fois que cela leur est possible. Ses nouveaux disciples n’en seront que plus acharnés. Ou au contraire, il peut simplement être décédé par accident non loin de l’auberge dans un lieu insoupçonné.

Si les héros ont abandonné le vieux Jii-Da à son sort, la découverte de son cadavre emplira le cœur de joie de son ancien disciple, bien qu’il regrette ne pas avoir pu l’étrangler de ses propres mains. Ses rencontres répétées avec des créatures surnaturelles ont usé la raison du vieux Jii-Da, qui progressivement a basculé dans la folie et a commencé à user de techniques dévoyées comme *Défier le Verdict de la Mort* (MAF p.12) pour quelques vengeances personnelles. Bien des vies furent perdues au cours de ces crimes et nombreux sont les exorcistes ayant juré d’avoir sa peau. Il revient bien entendu en premier lieu à ses proches – et donc à son disciple – de laver leur honneur dans le sang du coupable. Son ancien disciple sera éternellement reconnaissant aux héros qui auront mis fin à la folie meurtrière du vieux Jii-Da.

PNJ

Le vieux Ji-Daa

Dévoré par la folie, il se dit l’instrument de la colère divine contre les villageois coupables de ne pas respecter l’ordre céleste. Ils bafouent le xiao ou piété filiale (LdB page 105), base de l’harmonie, en abandonnant les vieillards dans la montagne pour délester la communauté du fardeau qu’ils représentent. Arrivé malade dans ce village, il y a bien longtemps, les villageois le conduirent dans cette cabane qu’il n’a depuis plus quittée. Pour survivre, il doit cacher sa haine viscérale du village

et rendre divers services en échange d'un peu de nourriture. Il a longtemps espéré trouver un moyen de quitter cette vallée reculée avant d'assouvir sa colère et celle des dieux. Finalement sentant la fin s'approcher, il met en branle son plan. Il a utilisé la technique d'exorcisme *Défier le verdict de la Mort* pour animer plusieurs *Jiang shi* et les envoyer assaillir les villageois. La présence des héros est à la fois une malédiction – les monstres échouent face à eux la première nuit - et une chance de pouvoir enfin quitter le village.

Au vu de sa faiblesse physique, il se contentera d'expliquer la situation par des propos sibyllin aux héros dans l'espoir qu'ils abandonnent le village à son sort. De leur côté, les villageois surveillent de près leur encombrant hôte. Après avoir accompli sa vengeance, il cherche à disparaître de nouveau. Son élève – Terreur des Fantômes – ayant juré d'avoir sa tête et il n'est pas le seul.

Si les héros s'en prennent à lui, il ne faut pas hésiter à mettre en avant que c'est le meurtre d'un vieillard dans l'incapacité de se défendre. C'est pour cette raison qu'il n'a pas de profil, toute atteinte à l'intégrité physique du vieux Jii-Da risque de mettre fin à ses jours.

Techniques d'exorcisme : *Boussole à Esprit* (1), *Sens du Yin* (1), *Voir au-delà du Voile* (2), *Protéger l'Âme et le Corps* (2), *Talisman de Contrôle des Âmes Égarées* (2), *Malédiction abjecte* (3), *Amulette de Préservation* (3), *Talisman de Protection contre les Âmes Pécheresses* (3) et *Défier le Verdict de la Mort* (4) (MAF p.12)

Technique de Divination : *Divine Craquelure* (2) avec un os plat de mouton.

Jiang shi nouveau-né (MAF p.12), Jiang shi (LdB p.244) et Puissant Jiang shi (MAF p.12)

Aspects : Metal 4 à 5, Eau 2 à 3 (doublée pour les sauts), Bois 1, Feu 0, Terre 2 à 3

Aspects secondaires : Chi 0, Défense passive 5 à 6

Talents : Griffes et Mordre 3 à 4, Bondir 3 à 5, Esquive 2 à 3

Souffle vital : 40 à 60 / 0

Pouvoirs : Armes naturelles (griffes et crocs) 3 à 4, Armure naturelle 3 à 5, Terreur 9 à 13, Contamination (Infection par un Jiang shi.)

Le complot

Présentation

Quatre intrigues vont se croiser durant ce scénario. Les PJ sont au nombre de cinq, ce sont des pré-tirés dont les caractéristiques seront données plus loin. Ils vont arriver à BOZHOU, une cité du royaume du Zhao assez proche de la frontière avec le royaume du Qin et découvrir que bien souvent les apparences sont trompeuses.

Vous trouverez une présentation rapide des différentes intrigues, la description plus ou moins détaillée de certaines scènes-clés, une chronologie indicative des événements, les fiches des PJ et les PNJ les plus importants. Il est tout à fait possible d'adapter sans grandes difficultés ce scénario pour n'importe quel groupe, sachant qu'il faut un médecin et au moins un wu xia.

Les intrigues

Le fantôme des bois

Un faux fantôme a élu domicile dans la forêt proche de la petite cité. De nombreuses légendes courent sur des apparitions fantômatiques, des bruits étranges sont audibles par grand vent comme si la forêt était habitée par un être surnaturel désireux de ne pas être dérangé. Depuis une dizaine d'années, les habitants évitent de s'aventurer dans la fameuse forêt et même les plus courageux wu xia ne s'y risquent pas la nuit.

En réalité, comme le découvriront sans doute les PJ, la forêt abrite un vieux shifu pratiquant l'alchimie interne et âgé de près de 150 ans. Il s'est retiré du monde et a fini par élire domicile dans cette forêt.

Un jeune idéaliste porté sur les femmes et qui habite dans le village depuis presque 5 ans a découvert l'existence du shifu. Depuis les deux hommes ont passé un accord. Le jeune homme qui répond au nom de Xu Rong, se fait passer auprès des habitants pour un puissant fangshi seul capable d'expulser le fantôme vivant dans la forêt, il fait surtout le joli cœur auprès des dames. Pour le moment cela ne lui a pas valu l'ire de maris jaloux car on ne s'attaque pas impunément à un aussi terrible fangshi... Les deux hommes se sont peu à peu liés d'amitié, le vieux shifu ayant une certaine tendresse pour le jeune homme.

Le shifu utilise des instruments à vent habilement installés dans les arbres pour produire des bruits étranges les jours de rafales, sa maîtrise des Taos lui permet d'animer discrètement des objets et de grands draps pour faire croire en la réalité d'un fantôme. Il a parfois été obligé d'assommer certains curieux mais il n'est jamais allé plus loin.

La mort de l'amant

Un jeune homme (Gao Shen) a été retrouvé mort près du village, plus exactement en lisière de la forêt. On a accusé le fantôme d'être responsable de ce crime odieux. Or le vrai coupable est un pauvre mendiant assassiné peu de temps après. Le mendiant s'est visiblement fendu le crâne en chutant, en état d'ivresse. L'alcool empeste encore ses vêtements. En réalité, ces meurtres ont un seul et même commanditaire, Mu Yuan, le beau frère de Hou Chao le chef de la cité. Gao Shen était l'amant de Mu Yan et s'appêtait à révéler leur relation au grand jour après avoir découvert que Mu Yan avait d'autres amants...

Un plan machiavélique

Un membre du censorat du Qin réside depuis plusieurs années dans la cité, il se nomme Pei Meng. Il a établi de bons contacts par hommes de paille interposés avec des brigands vivants à trois jours de la cité, afin de les faire attaquer la cité pour éliminer les wu xia qui pourraient ultérieurement soutenir le royaume du Zhao en cas d'attaque par le royaume de Qin. Mais le plan va plus loin. Pei Meng veut faire croire que les fameux brigands ont été payés par un représentant du roi du Zhao (en réalité un agent double au service de Pei Meng) pour commettre cette attaque et ainsi laisser penser que l'autorité royale du Zhao veut s'en prendre directement au Jiang hu. Le personnage de Pei Meng interviendra toujours dans l'ombre, jamais directement. Faite de lui une sorte de Keyser Söze. Il est tout à fait envisageable que les PJ ne découvrent jamais son existence : il se fait passer pour un simple homme tout ce qui a de plus ordinaire.

La guerre dans le Jiang hu

Une rivalité oppose depuis plusieurs années certains membres de la cité qui se livrent à une guerre plus ou moins larvée

trouvant son origine dans une vieille rivalité entre deux wu xia prestigieux.

Sabre Grondant et Lame sanglante voudraient tous deux succéder au chef de la cité, Hou Chao, il y a un lourd passif entre les deux wu xia.

Lame Sanglante était marié avec la fille de Hou Chao, mais cette dernière succomba au charme de Sabre Grondant. Un beau jour Lame Sanglante découvrit la liaison et dans un accès de colère, il tua sa femme et creva l'œil de Sabre Grondant. Hou Chao ne vengea pas la mort de sa fille car il était persuadé qu'une vendetta provoquera la disparition de Bozhou et plus que tout il tenait à protéger sa cité et toutes les personnes y vivant de l'intervention éventuelle de l'armée du Zhao. Il préféra donc pardonner au meurtrier de sa fille. Depuis Hou Chao est très mal à l'aise pour ce qui est de régler le conflit entre Sabre Grondant et Lame Sanglante, et les tensions peu à peu montent...

Scène d'introduction

Le PJ médecin se réveille en sursaut, il transpire abondamment alors que le temps est plutôt doux. Tout le groupe a dormi près d'un bois dans ce qui ressemble à une clairière.

Le médecin devait assurer le dernier tour de garde mais visiblement il a succombé à la fatigue. Il a d'ailleurs une vague impression de malaise à son réveil, il sent une présence oppressante sans pouvoir parvenir à en déterminer la nature, l'impression devient de plus en plus forte au fur et à mesure des minutes, le groupe est observé c'est une évidence désormais.

A voir s'il réveille tout de suite les autres membres du groupe ou non, ces derniers seront eux aussi un peu cotonneux, pas complètement dans leur assiette, avec un

mauvais pressentiment moins marqué toutefois que chez le médecin.

Soudain comme sortie de nul part, une flèche jaillit et vient se planter tout près d'un des PJ, puis une autre, et 'est bientôt une dizaine de flèches qui s'abattent sur le groupe, occasionnant éventuellement de petites blessures (à vous de voir...).

Un hurlement presque bestial se fait alors entendre, il émane de la forêt, plusieurs lui font rapidement échos. Plusieurs brigands (à moduler par arrivées successives ou pas en fonction de l'attitude des PJ) se portent au contact, ils arrivent de tous les côtés, ils ne sont pas très forts mais nombreux, ils utilisent bâton et masse d'armes voire épée pour certains, il reste 2 archers embusqués.

Les brigands sont habillés de bric et de broc sans que l'on puisse déterminer la région d'origine, certains possèdent clairement des traits Xiongnu, d'autres pas.

La zone de combat est relativement dégagée mais il y a quelques rochers et un arbre ou deux permettant de faire quelques cascades aux utilisateurs habiles des Taos et puis la forêt est proche, des courses-poursuites dans ou entre les arbres sont tout à fait envisageables ...

Les intentions des brigands sont claires : tuer les hommes du groupe mais garder la femme vivante. Il est tout à fait possible que les PJ meurent durant ce combat... il est même souhaitable que ce soit le cas, histoire de bien faire comprendre aux joueurs toute le danger d'une lutte en sous-effectif même quand on est potentiellement une grosse brute à l'épée. Au cours du combat, le médecin va recevoir une flèche blanche en plein cœur, la mort est quasi instantanée, il s'écroule sans vie au sol. Fin du combat, *black out* pour tout le monde.

Le médecin hurle, ses compagnons l'entourent visiblement alarmés par ses cris, il est en nage. Il lui subsiste encore une drôle de sensation au niveau du cœur. C'est le matin, les oiseaux chantent et la nature s'éveille doucement. Ce n'était qu'un rêve, un mauvais...

Il est temps de reprendre la route, la cité voisine est encore à presque une demi-journée de marche, il est possible d'y arriver l'après midi ou le soir si les PJ avancent prudemment.

Chronologie et scènes-clés

J-1

Découverte du corps de Gao Shen, atrocement mutilé et difficilement identifiable (nombreuses traces de coups donnés avec une lame et visiblement un objet contondant) en bordure de la forêt. Le corps a été déplacé (jet de Médecine Très difficile), peu de sang autour du corps.

J0

Arrivée des PJ dans la cité soit dans l'après midi soit en fin de journée en fonction de la vitesse du voyage. La cité qui s'offre à leur regard est une vaste ville entourée de remparts en bois d'environ 3 mètres de haut, de larges portes s'ouvrent vers l'intérieur de la ville, elles sont fermées le soir, il y a alors une porte plus petite des deux cotés de la cité qui permet de sortir non sans avoir été contrôlé préalablement. La frontière n'est pas si loin et un minimum de vigilance s'impose.

La ville de Bozhou accueille environ 1 500 habitants, les rues en dehors des artères principales sont étroites, les maisons ne font pas plus de deux étages; l'accueil est assez chaleureux, plusieurs hommes en armes mais sans armure sont visibles non

seulement à l'entrée mais dans les rues; il s'agit de wu xia et non de soldats. On demandera aux PJ ce qui les amène dans la région, officiellement ils se promènent dans le Zhao et cherchent à parfaire leurs connaissances du monde et du Jiang hu en particulier. Leur venue ne pose aucun problème et on leur indique rapidement la grande auberge de la ville, le Lotus Rouge, où il sera loisible de loger. Il convient de se présenter au chef de la ville, c'est la coutume, ce dernier met parfois les nouveaux arrivants à l'épreuve en particulier les combattants ou prétendus tels.

Altercation verbale dans une ruelle entre un proche de Sabre Grondant et un proche de Lame Sanglante. Les PJ vont peut être intervenir ou laisser faire, en fonction, des amitiés ou des inimitiés peuvent se créer d'emblée.

Rencontre entre un homme dépêché par Pei Meng (membre du censorat du Qin) et un représentant des brigands dans l'auberge. L'aubergiste, Wei Zhi, est lui aussi un complice de Pei Meng. L'aubergiste est en réalité un agent double, officiellement il travaille pour le censorat du Zhao mais Pei Meng a réussi à le retourner il y a de cela plusieurs années au profit du censorat du Qin, sans pour autant connaître l'identité de Pei Meng, ce dernier, décidément très prudent a encore une fois utilisé des hommes de paille pour ne pas se mettre en avant et protéger son identité.

Le médecin du groupe s'il se signale comme tel, ce que réclame l'usage quand on entre dans une cité, sera contacté rapidement par Hou Chao (le chef du village) pour examiner le corps. Suite à ce rapide constat médical, Hou Chao en plus d'expliquer rapidement les usages en ville (port d'armes autorisé mais utilisation uniquement dans le cadre de duel strictement réglementé sauf cas de force majeur bien entendu) demandera aux PJ de

mener une enquête discrète concernant le décès. Il n'y a pas de médecin en ville seule une vieille herboriste, Lü Na qui fait fonction à la fois de rebouteuse et guérisseuse.

Pourquoi eux ? Parce que de vives tensions dans la cité (les PJ peuvent faire le rapprochement avec l'altercation de la ruelle) réclament que ce soit des personnes extérieures qui gèrent l'affaire et tentent d'en comprendre les tenants et les aboutissants. Il va de soi que les PJ seront grassement rétribués (le salaire peut être de l'argent ou un accès à une formation martiale auprès de l'un des prestigieux wu xia de la ville par exemple). Au passage il évoquera la légende du fantôme de la forêt, officiellement il y croit, mais si l'on sait lire en lui, il a de sérieux doutes.

Dans l'auberge le soir, Xu Rong, un jeune fangshi, ou comme le découvriront plus tard les PJ un faux fangshi vrai baratineur et dragueur, va tenter d'exercer ses talents sur la courtisane du groupe; il n'est pas lourd plutôt amusant voir charmant.

- ❖ *L'auberge du Lotus Rouge. Grand bâtiment d'un étage, l'entrée se fait dans la grande salle qui communique par un escalier de bois vers l'étage, au premier et donnant sur la grande salle se trouvent les chambres. Il existe une quinzaine de chambres simples ou doubles. Au rez-de-chaussée, on trouve la cuisine, les logements du personnel (un couple et une femme plus âgés vivent et travaillent en permanence) et ceux du propriétaire (il vit avec sa femme et ses trois enfants, dont le plus grand donne un coup de main pour le service quand il y a du monde).*

La grande salle peut facilement accueillir une bonne cinquantaine de personnes, des tables en bois et des petites chaises sont disposées

un peu partout mais en regardant de plus près, il y a de la place pour circuler aisément. En plus des habitués, l'auberge accueille voyageurs et marchands de passage.

Il y a une petite cave pour garder les produits au frais et une arrière cour qui permet de faire rentrer discrètement le ravitaillement, elle donne elle-même sur une petite ruelle juste assez large pour laisser passer une charrette. Jouxant l'arrière cour on trouve un autre bâtiment qui permet de mettre les chevaux à l'abri et éventuellement de donner un toit aux plus démunis des voyageurs.

I+1

Les PJ vont pouvoir entamer l'enquête, Gao Shen était arrivé en ville depuis 3 ans, il travaillait dans l'atelier d'un potier mais depuis plusieurs mois, il était moins productif, moins ponctuel, et avait tendance à prendre de haut son patron qui avait fini par le mettre à la porte il y a de cela 2 mois. Depuis personne ne sait vraiment de quoi il vivait, il continuait de payer son loyer en temps et en heure et avait l'air de ne manquer de rien. Il restait souvent tard chez lui et ne sortait qu'au coucher du soleil...Personne n'a jamais su où ou chez qui il se rendait mais ses sorties nocturnes étaient quotidiennes.

Dans une ruelle proche du domicile de Gao Shen, il y a une tache sombre au sol, c'est du sang bien entendu, on peut même repérer un petit morceau de tissu qui ressemble beaucoup au chan pao du défunt. Toujours en poursuivant leur enquête et en la jouant diplomate, les PJ peuvent découvrir que certaines femmes de la ville ont la réputation d'être quelque peu volages, une piste à explorer mais qui bien entendu ne donnera pas grand-chose sauf peut être une solide explication avec un

mari jaloux et des rumeurs concernant Xu Rong.

Il est également possible d'entendre parler du corps d'un mendiant retrouvé dans une rue, apparemment mort suite à une mauvaise chute. Ses vêtements empestent l'alcool mais plus étrange on a retrouvé sur lui, une somme d'argent importante. En fouillant consciencieusement, on peut trouver un bout de tissu provenant bien entendu du chan pao de Gao Shen.

Au détour des conversations, les PJ vont entendre tout un tas de légendes et de rumeurs sur le fantôme de la forêt, il devrait également entendre vanter les mérites de Xu Rong qui tente depuis plusieurs mois de combattre la terrible créature, les témoignages les plus favorables à l'encontre du « fangshi » émanent de femmes littéralement conquises par les prouesses surnaturelles du jeune homme...

Une nouvelle et violente altercation éclate entre partisans de *Lame Sanglante* et ceux de *Sabre Grondant*. Il est plus que probable que le wu xia du groupe sera approché par un ou plusieurs belligérants pour le recruter, vous pouvez jouer sur l'ambiguïté de l'approche pour inciter le wu xia à dégainer son épée. Il n'est pas du tout dans l'obligation de choisir et on ne le lui tiendra pas rigueur de sa neutralité, bien au contraire.

Le PJ ancien voleur est lui contacté en toute discrétion par un homme qui cherche le plus possible à rester anonyme, il propose au PJ d'effectuer une petite mission hautement lucrative. S'il se montre curieux, notre ancien voleur apprendra que certaines personnes ont entendu parler de ses talents et qu'ils souhaitent les utiliser ou plutôt les louer. En revanche impossible de connaître le véritable commanditaire et pour cause, il s'agit de Pei Meng en personne.

La mission consiste à dérober un document

chez un marchand de la ville, il s'agit d'après le commanditaire d'une odieuse reconnaissance de dettes, il va de soi que cela empeste le coup fourré mais la somme proposée est rondelette et le voleur fauché...

L'objectif pour Pei Meng est en réalité de faire chanter le voleur par la suite, le document en question est bel et bien une reconnaissance de dettes d'un client qui est lui-même manipulé par Pei Meng toujours par le biais d'intermédiaire. Le vol doit avoir lieu le surlendemain, le voleur a un jour pour réfléchir avant que l'on ne reprenne contact avec lui. (toute cette partie devra être jouée en cachette, à l'insu des autres PJ).

Un homme peu avenant fait du gringue à la courtisane, il est peu délicat c'est le moins que l'on puisse dire. Cet incident aura lieu sous les yeux de Xu Rong qui tentera de jouer les preux chevaliers à moins que la belle ne se charge du gremlin elle-même.

J+2

Il est possible de remarquer que le « fangshi » se rend dans la forêt. S'il est intercepté par les PJ, il expliquera qu'il se rend sur place pour continuer ses recherches sur la meilleure façon de combattre le fantôme et de le détruire. En réalité il a rendez-vous comme souvent avec le vieux shifu, Zhu Fang, qui vit dans la fameuse forêt. Si le dialogue s'engage, il expliquera également que selon lui le fantôme n'est pas responsable de la mort de Gao Shen car depuis toujours le fantôme s'est montré non violent même s'il est arrivé à certains curieux de se réveiller en dehors de la forêt quelques heures après y être entrés sans savoir comment ou pourquoi ils se sont retrouvés là. Il est évident que le jeune « fangshi » en sait bien plus qu'il ne le prétend mais il ne sera pas aisé de lui tirer les vers du nez.

❖ *La forêt*

La présentation de ce « PNJ » un peu particulier est essentielle, il faut que les PJ se sentent épiés, mal à l'aise, insister sur les bruits étranges, les mouvements suspects dans les branches. La végétation est épaisse, la visibilité même en plein jour n'est pas la meilleure mais c'est la nuit sous les pâles reflets de la lune que la forêt se couvre le mieux de son inquiétante aura. Telle branche semble se dresser sciemment sur le passage d'un PJ, telle racine semblant sortir de nulle part en fait trébucher un autre. Faites monter l'angoisse jusqu'à la découverte des flûtes, des objets attachés, des draps, éventuellement des collets et autre pièges. A partir de ce moment là, la forêt devient presque ordinaire aux yeux des PJ, et les investigations à l'intérieur seront facilitées comme suggéré dans J +3. A la fin, aller dans la forêt ne sera plus un moment de peur, juste une sortie ordinaire.

Les tensions entre Sabre Grondant et Lame Sanglante augmentent encore. Une femme proche de Lame Sanglante affirme avoir été abusée par un des hommes de Sabre Grondant, effectivement elle porte des marques de coups sur le corps mais en y regardant de très près on peut se rendre compte que les marques sont très superficielles, et pour cause c'est elle-même qui s'est infligée des coups pour faire porter le chapeau à un proche de son adversaire et ainsi déstabiliser le camp de Sabre Grondant. Il faudra en revanche beaucoup de ruse et d'habileté pour la faire avouer et ainsi faire éclater la vérité au grand jour. Ce que les PJ ne pourront découvrir c'est que là encore en sous main Pei Meng à œuvrer pour encourager cette tentative dans le but de déstabiliser les membres du Jiang Hu pendant que dans leur dos une attaque de brigands se prépare.

Le voleur est recontacté par l'homme mystérieux pour savoir s'il accepte ou pas la mission, en cas d'accord, on lui fournit des indications sur le domicile, l'emplacement du document, bref tout ce qu'il faut pour réussir. La maison est en bordure de la ville dans un coin très tranquille et favorable à ce genre de visites nocturnes.

Un brigand se faisant passer pour un marchand ambulancier accompagné par femme et enfant arrive dans la cité. Il vient en réalité pour repérer les défenses éventuelles de la ville et discuter avec un émissaire de Pei Meng croyant obtenir un peu de pouvoir et beaucoup d'argent en échange de sa collaboration. La femme et l'enfant ignorent que leur mari et père est en réalité un brigand depuis plusieurs années, donc s'ils venaient à être interrogés leur mensonge serait des plus sincères.

Si les PJ se débrouillent bien dans leur enquête, il est possible d'apprendre que Mu Yan, le beau frère de Hou Chao et commanditaire de l'assassinat de Gao Shen, est connu pour sa férocité, il est marié avec la sœur de Hou Chao depuis près de 15 ans, et la pauvre n'est pas des plus heureuses même si pour garder les apparences elle préfère se taire et défendre bec et ongle son ingrat de mari. En outre, Mu Yan fait partie des proches de Sabre Grondant mais pour le moment il se tient en retrait des querelles et n'affiche pas publiquement sa préférence. Ses serviteurs sont au courant et certains s'ils sont bien questionnés pourraient faire bien des révélations. Ils savent également que Mu Yan voit en secret d'autres femmes, ils se trompent juste sur le sexe des relations extra conjugales. Mu Yan reçoit effectivement presque tous les soirs des femmes (ou du moins des personnes habillées en femme) tandis que son épouse est dans sa propre chambre presque cloîtrée.

Si les PJ parviennent à rencontrer Mu Yan ils auront l'impression d'avoir en face d'eux un serpent enjôleur quand il le faut mais terriblement froid, cassant et calculateur en réalité. Si les PJ se montrent un peu trop pressés, le ton se fera même menaçant.

Si les PJ informent Hou Chao de leurs découvertes et de leurs éventuels soupçons, il leur demandera de faire preuve de discrétion et de poursuivre les investigations jusqu'à obtention de preuves tangibles. En réalité Hou Chao n'apprécie que très modérément son beau-frère et surtout la manière dont depuis des années il traite sa sœur qu'il sait malheureuse. Pour l'instant il préfère sauver les apparences mais si les PJ peuvent prouver que Mu Yan n'est pas aussi honnête et vertueux qu'il le prétend, ils auront en la personne du chef de la ville un allié des plus précieux.

J+3

L'enquête autour de Mu Yan se poursuit vraisemblablement, s'ils se sont montrés trop curieux ou se montrent trop curieux, un petit groupe de traîne-savates va leur tomber sur le râble le soir dans un endroit peu éclairé, les adversaires ne sont guère courageux et s'enfuient rapidement. Si on les interroge, ils expliqueront avoir reçu un peu d'argent et la description des PJ de la part d'un homme, peut être que grâce à la description donnée, les PJ reconnaîtront un des hommes croisés chez Mu Yan.

Si les PJ décident d'explorer plus avant la fameuse forêt, ils vont finir par découvrir des sortes de grandes flûtes suspendues dans certains arbres (jet de Perception Difficile). S'ils sont suffisamment discrets, ils pourront apercevoir une silhouette au loin qui rapidement s'évanouit comme par magie. Le vieux shifu ne se montre, il se contente d'observer. Si les PJ ont fait part de leur intention de se rendre dans la forêt, Xu Rong se proposera pour les

accompagner ou il les suivra à distance en sachant qu'il est parfois maladroit.

Plusieurs marchands arrivent dans la cité, il s'agit en réalité de brigands, les négociations concernant la future attaque touchent à leur terme. Comme toujours Pei Meng se tient en retrait. Il manipule et abuse d'hommes de paille, distribuant argent, promesses en tout genre ou se livrant à d'odieux chantages. Il est possible de surprendre une discussion entre l'aubergiste et certains marchands, tout ce petit groupe s'éclipsant rapidement pour y parler à l'abri des oreilles indiscretes, la conversation est codée. On y parle de nourriture, de tonneaux qui doivent arriver très prochainement pour ravitailler les stocks de l'auberge. La conversation se conclut par une promesse de livraison dans 2 jours. Si les PJ sont surpris en train d'écouter, il ne leur sera pas fait de mal, juste de gros yeux de reproche, les comploteurs ne veulent surtout pas de vague avant les échéances prochaines.

Les tensions sont de plus en plus vives entre partisans de Sabre Grondant et de Lame Sanglante. Les PJ auront bien du mal à ne pas être pris à partie. Un nouvel accrochage débouche sur l'organisation d'un duel pour le lendemain, si les PJ sont présents, ils pourront se rendre compte que certaines personnes semblent encourager le duel et que d'autres sont réservées et ce dans les deux camps.

Le voleur doit mener à bien sa mission, à moins bien entendu qu'il ait refusé la proposition alléchante qui lui a été faite. Si c'est le cas, dans la matinée on viendra lui demander des comptes sur la disparation d'un objet et étrangement le fameux objet sera dans ses affaires à l'auberge (l'aubergiste n'est pas pour rien dans l'arrivée inopinée de l'objet à cet endroit). Un homme arrivera alors se portant caution pour le voleur, à part il lui expliquera que cela a un prix, il faut dérober le fameux

document. Il est encore possible de refuser mais les affaires vont sérieusement se compliquer pour notre valeureux apprenti voleur.

La mission se passera sans trop de souci, il n'y a pas de garde, la pièce où se trouve le document est inoccupée mais le maître des lieux dort à côté et il a le sommeil léger mais le réveil bruyant et agité si un objet venait à tomber. Pas de course-poursuit avec lui mais peut être que des hommes en armes qui patrouillent pas loin pourraient compliquer les affaires de notre monte-en-l'air qui devrait pouvoir s'échapper tout de même.

Xu Rong va continuer de faire sa cour éperdue à la belle courtisane en ayant toujours un comportement des plus courtois. Cette dernière sera d'ailleurs « draguée » par plusieurs autres hommes de la ville lui promettant qui des bijoux, qui une fleur rare, qui des draperies précieuses. Il y a bien entendu quelques lourdauds mais en fonction du déroulement de l'incident de J +1, ils seront plus ou moins entreprenants.

Le médecin et le fonctionnaire qui lui sert d'assistant sont contactés par des habitants apeurés pour venir aider une femme en train d'accoucher. L'accouchement ne se passe pas bien et la panique n'est pas feinte. La femme en train d'accoucher est une parente de Lame Sanglante. Il va de soi qu'en fonction du déroulement de l'accouchement, de la mort du bébé, de la mère ou des deux, cela aura des répercussions au niveau du positionnement des PJ dans le conflit opposant Lame Sanglante et Sabre Grondant.

Le soir, certains marchands repartent de la ville juste avant la fermeture des portes, il est possible de les suivre à condition de courir vite ou de trouver des chevaux, tout à l'air normal, ils sont très prudents et le reste des brigands est cantonné à plus d'une journée de la ville. Ils sont déguisés

en marchand pour certains, en artistes ambulants pour d'autres. Toutes ces précautions sont en vigueur pour tromper une éventuelle patrouille de soldats, après tout la frontière n'est pas si loin. A première vue leur campement à l'air tout à fait normal, sachant que les faux marchands ne retrouveront pas leur complice le soir même mais le lendemain.

Les PJ peuvent passer la nuit dans la forêt, il ne se passera rien de particulier, le vieux shifu observe dans l'ombre, il est bien difficile de le repérer (*Tao de l'ombre dissimulée* à 6). Pour le moment, il préfère ne pas entrer en contact avec les PJ mais réfléchit sérieusement à l'opportunité de le faire ultérieurement.

J +4

Le fameux duel annoncé la veille se prépare, il doit opposer le meilleur élève de Sabre Grondant à la meilleure élève de Lame Sanglante et aura lieu tôt dans la matinée sur la place centrale de la ville où une estrade en pierre d'un mètre et demi de haut et de dix mètres de diamètre trône depuis plusieurs dizaines d'années, presque toute la ville sera présente pour assister à ce qui théoriquement devrait mettre fin aux tensions.

Les deux combattants ne semblent guère réjouis par cette perspective et pour cause ils s'aiment en secret depuis des années. Peu de gens sont au courant de leur liaison mais si les PJ laissent trainer leurs oreilles, ils peuvent l'apprendre. Hou Chao demande à un des PJ d'arbitrer la rencontre, le combat est un combat à mort. Mais qui sait de fins diplomates pourraient obtenir une modification du règlement.

Il faut bien insister sur l'aspect dramatique, les deux wu xia ont les larmes aux yeux, si rien n'est fait, ils se jeteront l'un sur l'autre en faisant une attaque légère mais surtout en ôtant toute position défensive ce qui rend tout coup même le plus léger

mortel (ceci sera évidemment visible pour quiconque connaît un peu l'art du combat). Ainsi les deux amants mourront dans les bras l'un de l'autre tués par l'être qu'ils chérissaient le plus. Sans tomber dans un *pathos* excessif, cette scène somme toute bouleversante devrait provoquer un drôle de sentiments chez les PJ. Il est possible d'éviter cette fin dramatique, ce ne sera pas simple mais c'est réalisable.

Si les PJ poursuivent leurs investigations concernant la mort de Gao Shen, ils seront éventuellement relancés par Hou Chao le cas échéant, ils vont avoir droit à une nouvelle entrevue avec Mu Yan, ce dernier leur propose de l'argent et si cela ne suffit pas il adopte un ton très menaçant. Il est possible de le faire avouer mais il faut manier avec soin l'art de la rhétorique pour le contraindre non pas à réellement avouer mais reconnaître certains faits ou pratiques.

Si les PJ retournent enquêter dans la forêt, ils vont découvrir, ils commencent à connaître un peu le paysage ce qui facilite les recherches, un campement très bien dissimulé. Il n'y a personne mais c'est une évidence c'est un être humain qui vit là. Le vieux shifu n'est pas loin, il se montrera ou pas en fonction de l'attitude que les PJ ont eu depuis leur arrivée. Possibilité de faire intervenir Xu Rong, et de mettre en place une explication dans le calme avec le faux fangshi et le vieux shifu.

Le PJ voleur doit donner le fameux document dérobé, et il se rendra alors compte que ses ennuis ne sont pas terminés, car on lui propose/impose un nouveau contrat à réaliser dans les jours suivants. Plus de détails lui seront donnés ultérieurement et il va de soi que s'il refuse, les autorités de la ville seront informés de son méfait, cet argument étant encore plus fort si le voleur a été poursuivi par une patrouille.

J+5

Suite au duel et à l'intervention ou non des PJ la situation a dû évoluer. Si les deux combattants sont morts, les tensions sont à peine apaisées, une fois le deuil fait elles reprendront de plus belles, à moins que par exemple l'un des PJ ait fait un beau discours sur l'inutilité de la vengeance par exemple.

Si le combat a eu lieu et qu'il y a eu un vainqueur, le camp de ce dernier paradera en ville. Si le combat a été annulé par les PJ, les tensions sont toujours aussi vives et certaines voix s'élèvent pour critiquer l'attitude des PJ, d'autres vont les soutenir. La suite est donc très ouverte.

Les PJ peuvent poursuivre leur dialogue avec le vieux shifu qui pour l'instant va rester dans sa forêt et demande aux PJ de ne pas révéler son présence, il va s'en aller et ainsi permettre à Xu Rong de tirer la gloire liée à la disparation du fantôme. S'ils ne l'ont pas encore trouvé, ils peuvent retourner en forêt et rencontrer alors le shifu. Les PJ peuvent aussi ignorer cette piste, le shifu fera alors son apparition lors de l'attaque finale pour aider les villageois et montrer à tous l'étendue de ses capacités martiales.

Les PJ ont rendez-vous avec Hou Chao pour faire le point sur l'enquête, en fonction de ce qui s'est passé avant, ils auront une idée plus ou moins précise de ce qui a conduit à l'assassinat de Gao Chen. Là encore tout va dépendre de ce que les PJ ont fait, rien n'est joué à l'avance et il est possible de confondre Mu Yuan.

Hélas, Hou Chao est tombé gravement malade durant la nuit. Il a été empoisonné et il ne lui reste au mieux que quelques heures à vivre sauf intervention médicale de pointe (il est également possible avec le concours de l'herboriste de trouver un remède, une des plantes ne se trouve que

dans la forêt donc tout dépendra des relations des PJ avec Xu Rong et/ou le vieux shifu.) L'empoisonneur est un homme manipulé par Pei Meng qui pensait ainsi favoriser l'émergence de Sabre Grondant comme chef de la cité. Il va de soi que le gredin n'a pas demandé son reste et qu'il est parti de la ville dans la nuit.

Il est possible d'avoir fait livrer le poison par le PJ voleur, histoire d'augmenter encore la manipulation.

Les marchands sont de retour, ils livrent des tonneaux contenant boisson et nourriture à l'aubergiste, les tonneaux sont de grandes tailles et il faut deux hommes pour les manipuler. En réalité les tonneaux, il y en a une douzaine, contiennent chacun un homme en arme chargé de saboter et de favoriser l'attaque prévue le lendemain.

J+6

Les brigands en nombre attaquent la ville, pendant que leurs complices mettent le feu un peu partout et éliminent des combattants de l'intérieur. Parmi eux se trouvent de très bons combattants.

Le vieux shifu, qui depuis la forêt a vu débarquer les brigands, vient donner un coup de main ou plutôt un coup d'épée. Les membres du Jiang hu font fi de leur dissension pour lutter ensemble contre les brigands.

En plus des hommes cachés dans les tonneaux, Pei Meng a débauché quelques hommes qui vont s'en prendre aux membres du Jiang hu, il est donc bien difficile de savoir qui est qui. Si les PJ n'en ont pas l'idée, le vieux shifu ordonnera à tous de mettre un bandeau de couleur autour de la tête pour différencier les troupes; mais les PJ auront sans doute d'autres idées.

Le combat s'achèvera avec la fuite des brigands, Pei Meng évitera de se montrer,

en tout cas rien dans son attitude ne permettra de découvrir quoi que ce soit, sa mission n'a pas totalement échoué, la ville est affaiblie et pour longtemps.

Au grès des combats vous pourrez inclure par exemple :

- ❖ Une scène de lutte près des remparts avec utilisation des murs alentours.
- ❖ Un PJ coincé dans une ruelle très étroite avec des brigands de part et d'autres.
- ❖ Une femme menacée par des brigands et un PJ volant à son secours.
- ❖ Un otage qui s'avère être un brigand.
- ❖ Une lutte dans une maison en feu ou le sauvetage de personnes dans les flammes.
- ❖ Un combat sur l'estrade de la place centrale.
- ❖ Le médecin a un pressentiment (sentiment d'oppression au niveau du cœur) hésite et évite de peu une flèche clairement mortelle (rappel du rêve.)
- ❖ La courtisane est dans une maison et utilise les objets qu'elle trouve pour trucider quelques gredins.
- ❖ Le voleur monte sur les toits pour harceler les brigands, il y sera rejoint par l'un d'eux, duel en altitude sur les toits pentus.
- ❖ Mettre la manœuvre Attaque suicide à certains des brigands pour pimenter un peu les combats.

N'hésitez pas à multiplier les morceaux de bravoure pour les PJ afin de rendre ce combat mémorable.

Epilogue

Les PJ sont vivement remerciés par les survivants. On leur propose de rester un temps pour aider à reconstruire et prendre

le temps de les gratifier d'un entraînement martial par exemple.

Le vieux shifu part de la région, sans doute vers un coin plus isolé, des montagnes d'après ce qu'il laisse entendre. Le « fangshi » procède à un long rituel dans la forêt et garantit à tous que le fantôme a disparu et que désormais la forêt est sûre. Au préalable avec l'aide des PJ éventuellement, il a enlevé tous les objets disposés un peu partout par le vieux shifu. Le campement a lui aussi été détruit, il n'en reste plus aucune trace. Après cet exploit, le « fangshi » annonce que lui aussi quitte le village puisque désormais la population n'a plus besoin de ses services, il part (il accompagnera le vieux shifu en réalité.)

Les tensions entre Sabre Grondant et Lame Sanglante semblent apaisées mais ce n'est qu'en apparence. Pei Meng compte bien remettre peu à peu de l'huile sur le feu, sa mission de sabotage et d'infiltration n'est qu'à son début mais c'est là une autre histoire...

PJ

Ci joint les caractéristiques des 5 PJ. Ce sont tous des personnages de création sauf le médecin qui est un peu boosté.

MA	Xue,	la	courtisane
Feu	4	Bois	2
Métal	2	Eau	3
Terre			3
CHI			18
Résistance	5	Défense passive	7
Séduction	2,	Danse 1,	Perception 1,
Improvisation	2,	Esquive 2,	Lancer 1
Points de vie	: 7/5/4/2/1		
Tao de la force insufflée	3,	Tao de la présence sereine	2,
Tao des 1000 abeilles	1		

SUN	Bai,	le	voleur
Feu	3	Bois	3
Métal	2	Eau	4
Terre			2
CHI			16
Résistance	4	Défense passive	9
Perception	2,	Discrétion 2,	Larcins 1,
Escalade	1,	Daoshu 1,	Comédie 1,
Esquive	1,	Acrobatie 1,	Survie 1.
Points de vie	: 7/5/4/2/1		
Tao du pas léger	2,	Tao de l'ombre dissimulée	3,
Tao des 6 Directions	1		

FENG	Dong,	le	wu	xia
Feu	2	Bois		3
Métal	4	Eau		3
Terre				2
CHI				18
Résistance	6	Défense passive		8
Jianshu	3,	Esquive 2,	Calligraphie	1
Points de vie	: 9/5/4/2/1			
Tao du souffle destructeur	2,	Tao de la foudre soudaine	2,	Tao du corps renforcé
Manœuvres	: Coup précis, Parade tournoyante			

SANG	Lim,	le	fonctionnaire
Feu	3	Bois	3
Métal	2	Eau	2
Terre			3
CHI			18
Résistance	5	Défense passive	8
Bureaucratie	2,	calligraphie 2,	Médecine 1,
Jianshu	1,	Eloquence 1,	Loi 1,
Etiquette	1,	Perception 1,	Investigation 1
Points de vie	: 9/5/4/2/1		
Tao de l'oeil intérieur	2,	Tao de l'esprit clair	3,
Tao du corps renforcé	1		

PAN	Chen,	le	médecin
Feu	2	Bois	4
Métal	2	Eau	2
Terre			4
CHI			36
Résistance	6	Défense passive	8
Taoïsme	1,	Alchimie externe	3,
Calligraphie	1,	Herboristerie 1,	Bangshu 1,
Perception	1,	Médecine	3
Points de vie	: 9/5/4/2/1		
Tao de la création inspirée	1,		
Tao du corps			

renforcé 1
Alchimie : Réconcilier Tigre et Dragon (1),
Nourrir le guerrier d'argile (2), Dissoudre
le venin (3), Réparer le seau percé (2)

La plainte de Ying

Synopsis

Les PJ voyagent vers Shoucun, la capitale du Chu, en compagnie d'un musicien de renom lorsque celui-ci perd un défi musical contre un autre artiste ; perdant du même coup son précieux instrument. Il sollicite l'aide des PJ pour regagner son instrument, ce qui va entraîner les personnages sur la piste d'un luth au caractère possessif et au passé voyageur et trouble.

Il n'est pas nécessaire de jouer ce scénario d'une seule traite ; comme il repose sur une idée de voyage et sur des éléments qui vont et viennent, il peut sans souci être imbriqué dans un scénario plus large.

Impliquer les joueurs

Le scénario est pensé pour deux ou trois joueurs. Ceux-ci n'ont pas besoin d'être fins connaisseurs de l'univers de *Qin* et des Royaumes combattants, dont toutes les particularités ne sont pas mises en jeu ici. Les éléments « géopolitiques » qui servent de prétexte à l'entrée en jeu des PJ sont rappelés dans le scénario et peuvent être confiés tels quels aux joueurs. Les personnages, eux, peuvent être variés : même si elle s'ouvre sur une scène d'action, l'intrigue fait peu appel à la science du combat dans le reste de l'aventure, les PJ peuvent donc prendre des profils moins courus, de juristes, de lettrés, etc.

Où l'on brosse le portrait de la situation

En ce temps-là, Kaoliewang règne sur le royaume de Chu depuis plus de vingt ans [LdB, p.48]. Vingt ans que sa haine du Qin le ronge, lui qui ne désire rien de plus que de redonner au Chu la puissance qu'il mérite face aux volontés hégémoniques du Qin. Sa nouvelle capitale, Shoucun, bourdonnante comme une ruche, continue de s'agrandir, de s'affirmer, mais le roi, déjà vieux, craint de ne pas vivre assez longtemps pour revoir le temps de la puissance du Chu.

Affronter le Qin nécessite toutefois de disposer d'alliances sûres ou, à tout le moins, de s'assurer que les prétendus royaumes neutres le resteront. En premier lieu, le voisin, ce royaume de Han qui voit dans sa neutralité une condition de sa survie. Kaoliewang courtise donc Huanhuiwang, souverain du Han, un vieillard lui aussi, et son héritier présomptif, le jeune et brillant prince Ji An.

A côtés des ambassades officielles que Kaoliewang envoie ici et là, des émissaires bien plus discrets sont chargés d'aller prendre le pouls des autres royaumes, de nouer des alliances secrètes, et de contrecarrer les menées tout aussi secrètes des adversaires du Chu. Les PJ peuvent donc faire partie d'une de ces délégations discrètes, si le MJ souhaite les embarquer dans une campagne stratégique pour l'avenir des Royaumes combattants. Mais, si cela s'accorde mieux aux envies des joueurs, il peut leur proposer d'incarner des personnages moins impliqués dans les affaires du royaume de Chu, commerçants développant leur négoce avec le royaume de Han et autres lettrés à la recherche de nouvelles connaissances.

Où l'on voyage vers Shoucun

Le MJ est libre de fixer l'année dans laquelle se déroule cette aventure. Il est toutefois souhaitable qu'elle se déroule plusieurs décennies après la chute de Yingdu. Yingdu était l'ancienne capitale du royaume de Chu. Elle fut prise par Bai Qi, le général du Qin de sinistre mémoire, en 278 selon le calendrier occidental (le livre de base fait débiter le jeu en 240, soit 38 ans après la chute de Yingdu). En revanche, la période de l'année est fixée : le scénario démarre peu de temps avant le Festival du Double-cinq, fête du solstice d'été, le cinquième jour du cinquième mois [LdB, p. 79].

Les PJ voyagent en direction de Shoucun où les appellent diverses affaires. La capitale du royaume de Chu est une ville de pouvoir, de savoir, de commerce ; gageons donc que les PJ auront quelque raison de s'y rendre, qu'ils soient commerçants ou agents discrets du Chu. Peut-être même s'y rendent-ils pour le simple motif de participer à la Fête du Double-cinq. *[Il est bien entendu plus facile de faire entrer les PJ dans le scénario s'ils se connaissent déjà pour avoir vécu des aventures ensemble au préalable ; néanmoins, ils peuvent aussi faire connaissance lors de la scène d'ouverture, décrite ci-après.]*

Alors qu'ils sont sur la route de Shoucun, les PJ font halte dans un hameau à demi-fortifié situé à un jour de trajet de la capitale. Il s'agit de ce que l'on pourrait appeler, en d'autres contrées, un caravansérail : une maison basse et longue, faisant office de relais et offrant des chambres collectives au confort sommaire [voir « Relais et auberges », LdB p. 86], ainsi que des enclos pour les bêtes de monte et de somme, et des appentis sous lesquels abriter les marchandises. C'est un

endroit où prendre un peu de repos et un repas consistant à défaut d'être savoureux, sur cette route commerciale où les villes sont rares. C'est également un endroit où l'on colporte les dernières nouvelles du royaume, voire d'au-delà des frontières, certitudes et rumeurs, toutes ponctuées par des « je l'ai appris de source sûre, par le cousin d'une amie de mon épouse ! » et des « Que la foudre me frappe à l'instant si je mens ». Mais c'est aussi l'endroit où les fonctionnaires du royaume viennent jeter un premier regard sur les marchandises qui franchiront les portes de la capitale les jours suivants ; l'œil soupçonneux, ils font mine d'évaluer par avance les taxes dont il faudra s'acquitter pour entrer en ville, jouant les importants pour tenter de se faire graisser la patte par les marchands les plus crédules et regarder ailleurs.

Cette halte est l'occasion pour les PJ de faire connaissance, si ce n'était déjà fait. [*« Vous êtes dans un caravansérail », ça change de « Vous êtes dans une auberge », non ?*]

Le MJ pourra peupler ce caravansérail de personnages pittoresques. Jang Chang, un vendeur de chevaux, menteur comme tous ceux de son engeance, tentant de faire passer trois carnes aux flancs creux pour des poulinières directement venues du Zhao, le royaume du cheval, et « à peine un peu fatiguées du voyage ». Kai Cheng, un négociant en soieries, gras comme un cochon à l'entrée de l'hiver, riant à la moindre de ses propres plaisanteries qui n'amuse que lui, en tentant de peloter maladroitement les fesses de toute femme passant à sa portée. Bœuf fumant *[pour lui comme pour certains PNJ marquants, se reporter à la « Galerie des PNJ » en fin de document]*, un gardien de troupeau, dont la carrure et le faciès bestial laissent penser que sa mère a dû avoir commerce charnel avec un ours, qui se plaît à défier au bras-de-fer quiconque le regarde, n'aimant rien tant que de déboîter le coude de son adversaire en poussant des cris gutturaux.

Fort heureusement, au milieu de cette faune bigarrée, se trouve Hsiang Lau, un joueur de p'i-p'a (une sorte de luth). Lau est un homme d'une trentaine d'années, jovial, régaland les personnes présentes de son chant et de sa musique, vêtu d'une très belle tenue de soieries et d'une calotte assortie. Hsiang Lau voyage avec un compagnon taciturne, qui paraît se préoccuper plus de la sécurité du musicien que de ses créations artistiques.

Dans la soirée, Hsiang Lau est pris à parti par deux hommes venus de l'extérieur. Ils semblent le connaître et savoir précisément qu'il est dans les lieux, car ils se ruent directement sur lui, chacun avec bâton court (xiao bàng) et poignard (lùrong) à la main, l'interpelant par son nom, et lui criant « Tu paieras ce que tu as fait ! ». L'échauffourée est d'assez courte durée, car deux gaillards – le compagnon de Hsiang Lau et un autre (un garde d'une caravane, très certainement) – usent de leurs armes et font passer les deux intrus de vie à trépas.

Note au MJ : L'altercation doit rapidement amener au trépas des deux intrus, pour ne donner aux PJ aucun élément de l'intrigue du scénario auquel s'accrocher dès cette entrée en matière. Il est opportun de maintenir un voile flou pour l'instant, pour que les PJ ne disposent que de ce que Hsiang Lau voudra bien leur dire, c'est-à-dire ses mensonges. L'objectif est que les PJ acceptent de faire chemin commun avec le musicien pendant quelque temps et que celui-ci, guidé par l'esprit malin qui l'habite, les embobine. Mais, pour que des PJ qinesques puissent utiliser leurs talents et leurs éventuels taos, l'altercation peut prendre des proportions plus grandes que nature : plus de PNJ impliqués dont, par exemple, le gaillard bien costaud amateur de bras-de-fer et deux voleurs se croyant surpris dans leurs activités, une bagarre qui s'étend jusque dans les enclos, au milieu des bêtes affolées, etc. Bref, du chaos, mais pas d'indice sur l'intrigue

elle-même. Faire mourir le garde de Hsiang Lau dans l'échauffourée peut renforcer la nécessité devant laquelle se trouvera le musicien de demander à être escorté vers la ville voisine.

S'il est questionné, Hsiang Lau reste très évasif en répondant aux questions des PJ qui voudraient en savoir plus sur ce qui, à son avis, a pu provoquer le désir de vengeance de ces hommes. Une jeune femme séduite par son art et dont ces gens auraient voulu laver l'honneur ? « Ah, les jeunes filles sont promptes à s'enflammer pour la musique, et parfois pour les musiciens, est-ce une raison pour me le reprocher ? ». Une dette de jeu ? « Certes, suivre une voie morale rigoureuse voudrait dire ne pas se laisser aller aux jeux de hasard, mais ce n'était qu'une petite distraction, rien de grave, n'est-ce pas ? ». L'artiste profite de cet incident pour demander à pouvoir se joindre aux PJ pour terminer le voyage plus tranquillement jusqu'à Shoucun. Comme il ne reste qu'une journée pour arriver à la capitale, Hsiang Lau estime qu'il n'a plus besoin d'une escorte armée, mais se déplacer en compagnie des PJ lui procurera au moins de la distraction.

Le reste du voyage se déroule en effet sans incident majeur. Les PJ peuvent essayer d'en savoir plus sur le nouveau compagnon de route. Hsiang Lau se révèle enjoué, cordial, parlant de ses voyages toujours au service de la musique. Mais, tout en gardant son sourire et son air badin, il évite d'entrer dans les détails à propos de l'incident de la veille, quels que soient les efforts des PJ pour lui tirer, discrètement ou pas, les vers du nez.

A l'arrivée à Shoucun, les PJ et le musicien se séparent, chacun ayant ses propres occupations qui l'attendent.

Le MJ peut intercaler ici un autre scénario, ayant pour cadre la capitale du Chu. Ceci constituera une coupure au sein du présent

scénario, et permettra d'entrer dans l'épisode suivant avec plus de force et souligner le changement radical qui frappe Hsiang Lau. Le Festival du Double-cinq peut fournir au MJ de nombreuses opportunités pour ce scénario intermédiaire.

Où l'on retrouve un joueur de p'i-p'a Shoucun

Alors qu'ils vaquent à leurs occupations respectives dans Shoucun, les personnages en viennent à rencontrer de nouveau Hsiang Lau. *[Peu importe quel PJ le rencontre en premier. Et le MJ peut jouer sans encombre sur le délai entre l'arrivée à Shoucun et cette nouvelle rencontre. C'est pour cela que mêler ce scénario à un autre peut être intéressant : pour jouer sur la longueur de ce délai.]*

Lors de cette nouvelle rencontre, Hsiang Lau n'est plus que l'ombre de ce qu'il était. Le teint cireux, le visage décharné, les vêtements sales et déchirés. Il a manifestement perdu son p'i-p'a, sa tenue de soie, sa calotte. Il supplie le PJ de l'aider, il pleure son instrument perdu, son talent mort, il veut absolument les retrouver et redevenir l'homme qu'il était. Une discussion plus calme avec Hsiang Lau permet d'apprendre son histoire de ces derniers temps. Avant de se rendre au palais pour proposer ses services de musicien au roi, il a fait montre de son art devant Shao Cheng Li, l'un des seigneurs proches du vieux souverain ; au cours de cette fête, il s'est laissé aller à une sorte de joute musicale, avec une courtisane particulièrement virtuose. Surpassé par le talent de la jeune femme, il lui a cédé son instrument et ses vêtements, qu'elle avait choisis comme gages du défi. Et, depuis lors, il dépérit, ses mains ont perdu toute agilité, sa voix s'éraïlle. Il doit retrouver la courtisane et lui reprendre ce qu'il n'aurait jamais dû lui donner. S'il faut prévoir une

compensation, alors il s'engage à la verser aux PJ une fois son art retrouvé.

Les PJ sont libres d'accepter ou pas. Après tout, ils ne doivent rien à cet homme. S'ils n'ont pas de fibre artistique, s'ils n'éprouvent pas de compassion pour ce musicien déchu, alors l'histoire s'arrête là. *Personne, pas même le MJ, ne peut obliger des PJ à aller là où les joueurs ne le souhaitent pas, et ce scénario-ci est particulièrement sensible à cela. Il n'y a pas spécialement de perspective de combats héroïques à livrer, de gloire à moissonner, dans le fait de tendre une main généreuse à un musicien hier adulé et aujourd'hui couché dans la fange. L'idée, exposée en préambule du scénario de faire jouer cette aventure à des PJ pas uniquement tournés vers les armes, prend d'autant plus de force à la lumière de ce point.*

Mais si les PJ décident de venir en aide à Hsiang Lau, une surprise de taille les attend.

Où l'on recherche une courtisane perdue

Une surprise car la courtisane en question, Mei Hua, semble avoir disparu de Shoucun. Elle a délaissé jusqu'à ces princes qui la couvraient de soie et de pierres précieuses.

Les PJ peuvent essayer de rencontrer Shao Cheng Li, le seigneur chez lequel a eu lieu la joute musicale entre Hsiang Lau et Mei Hua. Il convient alors de leur faire prendre conscience que même le plus médiocre des portiers de la résidence de Shao Cheng Li se sent plus important que le plus illustre inconnu venant solliciter une entrevue. A croire que l'air de la capitale a, sur le « petit personnel », les effets d'une vanité exacerbée. Cette séquence n'a d'autre objectif que d'offrir aux PJ l'occasion de

déployer leurs multiples talents, de l'obséquiosité la plus marquée à la capacité d'escalader des murs, en passant par l'intimidation. Quel que soit le moyen d'arriver devant Shao Cheng Li, les PJ ne pourront pas tirer grand-chose de ce seigneur. Amoureux des beaux-arts, il a été conquis par le talent de Mei Hua, tant dans sa maîtrise du chant que de l'instrument. Sans compter sa beauté physique, « à donner des frissons aux eunuques les plus endormis », se plaît-il à préciser riant, « j'ai dû me résoudre à faire surveiller les miens, au cas où ».

Selon les dires de Shao Cheng Li, la courtisane a quitté son palais, un matin, lui promettant de revenir mais lui demandant de ne pas la faire rechercher avant son retour. Le seigneur Shao s'en est tenu à cette promesse : « Je n'ai jamais aimé garder les oiseaux chanteurs en cage. Si elle doit revenir, elle reviendra ; sinon, je garderai tout de même son souvenir enchanteur ».

Laissons les PJ rechercher Mei Hua dans Shoucun, continuer à découvrir les aspects les plus clairs de la ville et ses recoins plus sombres. Ils ne trouveront pas Mei Hua en ville, puisqu'elle n'y est plus. Mais s'ils prennent la peine d'interroger les gardes des portes, ils peuvent apprendre qu'une femme a quitté la ville, voici quelque temps, qui correspond à la description de Mei Hua, transportant un p'i-p'a de toute beauté, effrontée, la tête vêtue de ce qui ressemble beaucoup à la calotte que portait Hsiang Lau ! *[La précision de ce « quelque temps » est laissée à la discrétion du MJ. La piste ne doit être ni trop fraîche, ni trop ancienne.]*

Il apparaît, d'après ce qu'elle a laissé entendre à certains, que Mei Hua voulait prendre la route de Xinzheng, capitale du royaume de Han.

[Retenir la ville de Xinzheng comme destination de Mei Hua n'a rien

d'obligatoire. Cela s'inscrit dans la perspective où les PJ (tous ou certains d'entre eux seulement) seraient des agents discrets du Chu envoyés en mission dans le royaume de Han après avoir pris leurs ordres de leurs commanditaires dans les palais de Shoucun. Xinzheng étant éloignée d'environ 140 lieues (800 km) à vol d'oiseau de Shoucun, deux options s'offrent alors au MJ : insérer un scénario intermédiaire pour faire de ce déplacement une aventure à part entière, ou utiliser une ellipse temporelle pour un voyage sans trop d'incidents. Si ce scénario-ci s'inclut dans une campagne conduisant les PJ vers une autre ville que Xinzheng, il suffit alors de modifier ce qui suit pour aller vers cette autre ville à la place.]

Si les PJ suivent Mei Hua jusqu'à Xinzheng, ils finiront par la retrouver, mais la tâche sera un peu ardue. D'abord parce que, pour des « étrangers », poser mille et une questions n'est pas une façon d'être très bien vu dans la capitale du Han, en ces temps où les tensions entre royaumes couvent comme braises sous la cendre. Etre pris pour des espions, voilà qui n'arrangerait pas les affaires des PJ, qu'ils soient vraiment des espions ou pas ! En outre, il sera bien difficile de la trouver Mei Hua en cherchant une belle jeune femme jouant du p'i-p'a et ravissant son auditoire. Et pour cause ! Mei Hua n'est plus, quand les PJ la retrouvent, qu'une sorte de souillon, au regard vide, à la voix brisée, croassant à qui veut l'entendre qu'elle était la plus adulée des chanteuses de Shoucun, la bien-aimée des princes. Certains lui font l'aumône, car, si elle n'est pas ce qu'elle dit, elle est au moins folle, et les esprits bienfaisants ne détournent pas leur regard des fous.

Quant à son p'i-p'a et à ses vêtements de luxe (enfin, disons, le p'i-p'a et les vêtements qu'elle avait gagnés lors de son défi contre Hsiang Lau), ne les a-t-on pas vus sur le dos d'une autre personne, qui a quitté Shoucun pour une autre destination ?

Cette personne serait un musicien qui aurait gagné une joute musicale contre Mei Hua et aura emporté ses possessions en guise de récompense.

Où le voile se lève peut-être

Les PJ voudront peut-être réfléchir plus avant, plutôt que de se ruer sur cette nouvelle piste fuyante. Voici les éléments qu'ils pourront trouver, et relier éventuellement les uns aux autres pour comprendre ce qui se passe.

Le p'i-p'a, le costume et la calotte sont des objets d'une exceptionnelle facture. Ceux qui les ont vus de près et qui sont connaisseurs pourront l'assurer. Ils ont probablement été fabriqués quelque part dans un des Royaumes combattants, mais on y sent aussi la patte de savoir-faire étrangers, peut-être bien au-delà des frontières vers le soleil couchant. Qui plus est, les connaisseurs s'accordent à penser que ces objets ont été fabriqués voici bien longtemps, il y a plusieurs dizaines d'années, peut-être même cinquante ans. Et, même s'ils ont été portés, utilisés, ils paraissent avoir gardé leur éclat d'origine. Ce qui ne manque pas d'étonner.

Remonter la piste des musiciens, recouper les on-dit, les récits des voyageurs, permet de comprendre que les cas de Hsiang Lau et de Mei Hua ne sont pas isolés. Xinzheng, capitale cosmopolite où se croisent des gens venus de tous horizons, est un terrain intéressant pour y entendre des histoires venues d'ailleurs. Et certains voyageurs ont même vu des pays encore plus lointains. Et les PJ pourront ainsi apprendre que des marchands ont entendu des histoires similaires au Zhao, au Qin, au Qi ou encore au Wei. Des histoires datant de l'année passée, mais aussi du temps de leurs pères, ou de leurs grands-pères. Mais la plupart n'y ont pas cru. Trop de ressemblances ici et là, pour qu'il s'agisse

d'autre chose que d'un conte. Et pourtant, les cas de Hsiang Lau à Shoucun et de Mei Hua à Xinzheng sont bien réels, les PJ en savent quelque chose.

Et tous ces cas ont des caractères bien communs, en effet. Il y est toujours question d'un musicien de talent, jouant sur un p'i-p'a bien reconnaissable, et qui semble être toujours le même dans tous les cas, et portant des vêtements luxueux d'un style ancien. Le musicien défie un autre musicien, plus talentueux que lui. Le vainqueur de la joute musicale emporte les possessions du perdant. Et le musicien défait perd son talent, sa voix, sa jovialité, s'enfonçant dans le désespoir. Autre point digne d'une grande attention, tous ces musiciens semblaient jouer des mélodies différentes, mais tous avaient en commun, quand ils se sentaient à l'aise devant leur auditoire, d'oser interpréter une chanson mélancolique, une complainte où il était question d'une ancienne capitale prise et détruite par un envahisseur sanguinaire du fait de l'incurie de son lâche souverain, et de l'espoir du renouveau de ce royaume perdu.

Peut-être les PJ, originaires du Chu, finiront-ils par apprendre (ou par se rappeler, surtout s'ils sont lettrés) l'histoire de Qu Yuan et sa Complainte de Ying [voir galerie des PNJ]. C'est cette complainte que tous les musiciens ayant utilisé le p'i-p'a en question ont interprété, chacun à sa façon. Alors, qui sait si l'esprit de Qu Yuan, ivre de désespoir ne s'est pas incarné dans ce p'i-p'a et cette tenue luxueuse, qui ont peut-être appartenu au poète lui-même ? Un esprit qui, depuis plus de cent cinquante années, parcourt les terres des royaumes, « voyageant » à sa manière de musicien en musicien, cherchant un porteur toujours plus talentueux et abandonnant les perdants dans le désespoir et la folie. Un esprit qui chercherait à faire entendre partout la complainte de Ying, portée par des artistes

envoûtants, se glissant dans la tête de tous, des rois aux paysans.

Où l'on arrive à une fin qui n'en est pas une

Si les PJ comprennent les clés de ce mystère, il leur revient de décider s'ils veulent agir ou pas :

- ❖ faut-il laisser le p'i-p'a hanté par l'esprit de Qu Yua continuer sur la voie de l'excellence ?
- ❖ Faut-il mettre fin à cette errance ? Et dans ce cas, doivent-ils se lancer à corps perdu dans la recherche de ce pi-p'a et le faire exorciser ?

Par ailleurs, qui peut savoir ce que l'esprit qui habite le p'i-p'a recherche vraiment ? Arriver jusque dans les mains du meilleur musicien de tous les royaumes confondus lui permettrait certainement d'être amené à jouer non pas dans les cours des princes, mais directement dans celles des rois. Et qu'arrivera-t-il alors ? L'esprit cherche-t-il à frapper le roi de Chu pour le punir de la faute de son prédécesseur qui avait laissé prendre Yingdu ? Ou bien cherche-t-il à entrer dans la cour du roi de Qin, pour punir ce roi qui rêve de mettre tous les royaumes sous sa coupe [voir Gao Jian Li dans la galerie des PNJ] ?

Ce scénario est donc jouable à plusieurs niveaux, selon les envies du MJ et de ses joueurs. L'aventure peut en rester à une histoire d'instrument habité par un esprit qu'il faudra peut-être exorciser pour le libérer ; mais elle peut aussi se mêler aux affaires de la grande histoire des Royaumes combattants.

Galerie des PNJ

Un p'i-p'a habité par un esprit vengeur

Si j'ai choisi un p'i-p'a (ou pipa) comme instrument particulier dans ce scénario, c'est tout d'abord parce que je trouve que c'est un bel instrument, et que j'ai pu écouter des enregistrements par des interprètes actuels qui allient une grâce profonde à une virtuosité renversante. En outre, si son origine est assez obscure tant dans le temps (il apparaît pour la première fois dans des textes chinois datant de plus de 2000 ans) et dans la géographie (il serait né en Chine, ou aux Indes, ou en Perse), quelques références attribuent son invention à des personnages de la mythologie chinoise : « on dit qu'il fut construit par le gouverneur du Ciel ». Il n'en fallait pas moins pour finir de me convaincre que j'avais trouvé, avec le p'i-p'a, mon instrument enchanté. Mais si le MJ a une préférence pour un autre type d'instrument (comme le zhu, une sorte de cithare, employé notamment par Gao Jian Li), libre à lui de procéder au changement.

En termes techniques pour *Qin*, le p'i-p'a enchanté s'apparente aux Objets de légendes [livret de l'écran, p. 25]. Ses effets s'appliquent à toute personne qui l'a en sa possession (effets « avec ») ou à toute personne qui l'a perdu (effets « sans »).

Octroyer un bonus à l'utilisation d'un Talent : Musique +2

Gain d'un Don ou d'une Faiblesse : deux cas de figure, avec ou sans l'instrument.

- ❖ Avec : *Inspiration divine* (Don, p. 154, LdB) et *Fierté du Coq* (Faiblesse, p. 155, LdB) ;
- ❖ Sans : *Malingre* (Faiblesse, p. 156, LdB), *Disgrâce de Fu Xing* (Faiblesse, p. 155, LdB) et *Malédiction des Cinq Venins*

portant sur le larynx, les cordes vocales, les tendons de la main, etc. (Faiblesse, p. 155, LdB).

Renommée : 10

Hsiang Lau, musicien en déroute qui tend la main

Lorsque les PJ le rencontrent, Hsiang Lau est enjoué, bon compagnon de table et de voyage. Il a la trentaine conquérante, il se sait sûr de ses charmes personnels et artistiques, et arbore sans fausse retenue des vêtements luxueux. Il est important que le MJ mette à profit le début de l'aventure pour rendre Hsiang Lau sympathique aux PJ, afin de les amener à aider le musicien par la suite, quand il sera frappé de disgrâce. [Voir ci-dessus les effets positifs et négatifs de l'instrument sur lui, en termes techniques.]

Bagarreurs de bon cœur au caravansérail

Il n'est pas grand besoin de détailler les participants à l'échauffourée. Des Sbires [LdB, p. 183] feront très bien l'affaire. Pour en trouver des prêts-à-jouer, n'hésitez pas à piocher dans l'aide de jeu « Sbires » préparée par Enameril et Pitche et disponible en téléchargement dans la partie « Aides de Jeu » de la section Qin du SDEN. Ainsi, Bœuf fumant, l'amateur de bras-de-fer, peut-il être vu comme un « Brigand de type 3 » (« grosse brute pas fine »). Tandis que les deux assaillants de Hsiang Lau relèvent plutôt de la catégorie « Villageois de type 1 » (plutôt citadins), avec des compétences assez faibles pour se battre (Talent Bàngshù 1 pour manier le xiao bàng – bâton court, et Talent Daoshù 1 pour manier la dague lùrong.)

Shao Cheng Li, un amateur d'art qui n'enferme pas les oiseaux chanteurs

Le seigneur Shao est encore bel homme, alors qu'il a passé la quarantaine. Veuf depuis plusieurs années et jamais remarié, il aime s'entourer de poètes, peintres et musiciens, qui éclairent sa résidence de leurs arts. Il apprécie aussi la compagnie des courtisanes, pour autant qu'elles sachent régaler ses invités de chant et de musique. C'est à ce titre que Mei Hua avait sa place près de lui. Lorsqu'elle a décidé de partir, Shao Cheng Li n'a pas cherché à la retenir, comprenant bien que le talent de la belle déperirait si elle se sentait prisonnière de lui. Par ailleurs, Shao est un conseiller assez proche du vieux roi Kaoliewang. Toute information ayant trait aux affaires du royaume de Chu recevra sa pleine attention. Et certains des serviteurs de sa maisonnée, des palefreniers aux portiers, ont tendance à penser que la noblesse de leur maître rejailit sur eux, ce qui les rend parfois condescendants avec les « étrangers. »

Mei Hua, une courtisane qui passe par des hauts et des bas

Beauté physique et grâce de l'esprit se conjuguent en Mei Hua pour en faire une personne fort charmante. Ses talents artistiques sont reconnus même par les plus exigeants des amateurs de musique et de poésie. Et sa grande connaissance de l'esprit masculin lui permettent de se laisser aller à ses penchants un peu manipulateurs, et à obtenir des hommes à peu près tout ce qu'elle veut, sans rien leur offrir en échange.

Qu Yuan, un poète patriote mort il y a longtemps

Qu Yuan était un talentueux poète du royaume de Chu, conseiller du roi Huai mais pas écouté par celui-ci, puis exilé par son successeur. Profondément patriote, il

n'a pu supporter la chute de Yingdu, l'ancienne capitale du Chu, emportée par les troupes du général Bai Qi. Fou de dépit, Qu Yuan s'est donné la mort en se jetant dans la rivière Miluo, non sans avoir, auparavant, écrit le poème « La complainte de Ying ». Cette complainte exprime l'inquiétude profonde de Qu Yuan pour le destin de son pays, sa compassion pour les gens de Chu et sa colère pour l'incapable dirigeant du pays par la faute duquel une telle tragédie avait frappé le Chu.

Gao Jian Li, un musicien qui se voudrait régicide

Personnage historique, Gao Jian Li (originaire du Yan) était un des plus talentueux musiciens de l'époque. Ami de Jing Ke, l'homme qui tenta d'assassiner le futur Empereur, il fut capturé par les agents du Qin et eut les yeux crevés en punition. Le roi le garda néanmoins auprès de lui pour savourer sa musique. Gao Jian Li remplit peu à peu son instrument de morceaux de plomb (ou de pierre, selon les sources) pour s'en faire une arme, et un jour, il frappa le Roi avec, pour le tuer. Il échoua et fut exécuté, mais il est resté dans l'Histoire pour son geste. Gao Jian Li est le personnage principal du film *Qin song / The Emperor's Shadow* (1996), de Xiaowen Zhou. Qui sait ce qui a pu motiver Gao Jian Li à ce point ? Pourquoi pas un instrument habité par un esprit vengeur ?

Questions de dettes

J'avais écrit la première forme de ce scénario à l'occasion du 14ème concours de scénarios de la Cour d'Obéron. Il s'agissait alors d'une aventure intitulée *Le maître de l'oud* pour une ambiance *Mille et une nuits* dans l'Andalousie musulmane, à la fin de notre Xème siècle. L'envie m'est ensuite venue de l'adapter pour *Qin*. J'ai reçu des avis, remarques et conseils sur les deux versions du scénario, et le texte que

vous avez aujourd'hui sous les yeux doit aussi à ces personnes-là qui ont porté un regard attentif sur ces créations. Qu'ils en soient tous remerciés ici :

- ❖ les Obéronnistes qui avaient donné leurs avis sur *Le maître de l'oud* lors du 14ème concours, et dont les noms se sont perdus dans l'effondrement du forum de l'époque ;
- ❖ les Obéronnistes qui ont apporté des idées pour cette adaptation *qinesque* (Akae, Aldebert, Macbesse, Morgalel et Pitche) ;
- ❖ les *qinophiles* avertis, qui m'ont aiguillé vers des horizons que je méconnaissais (comme Roml qui m'a soufflé l'histoire de Gao Jian Li, ou Pitche qui a traduit mon p'i-p'a en caractéristiques techniques de jeu) ;
- ❖ l'équipe du zine *Les manuscrits de Linzi*, qui a longtemps attendu ce scénario, puis l'a relu, corrigé et illustré.

Qu'ils veuillent tous bien accepter mes remerciements chaleureux en guise de paiement de ces dettes.

Protéger les faibles

Très librement adapté des films : « *le Château de l'Araignée* » (1957), adaptation de « *Macbeth* » de Shakespeare, et « *les Sept Samourais* » (1954) d'Akira Kurosawa et du livre « *Le Village des cannibales* » de l'historien Alain Corbin (1990)

« LdB » pour livre de base ou *Qin, les Royaumes Combattants*
« AdG » pour le supplément *L'Art de la Guerre*

Synopsis

Le scénario « Protéger les faibles » a pour but avoué de se conclure par l'assaut de forces féodales contre un village fortifié, Xionga, en une sanglante bataille rangée. A cet effet, il est recommandé de se munir du supplément *L'Art de la Guerre*.

Il ne faut toutefois pas présenter cette issue comme inéluctable. Les héros sont dépêchés par le village pour négocier auprès du seigneur un arrangement acceptable pour les deux partis. Au pire, un accord arraché de haute lutte se voit balayé par un incident provoqué par la peur ou la bêtise des protagonistes. Il leur incombe également de démarcher l'administration royale et d'autres hypothétiques protecteurs ou alliés, un autre clan par exemple. En sus, de nombreux intermédiaires peuvent être sollicités pour peser sur la décision des personnages clés.

L'autre écueil que devront affronter les héros est l'incapacité des villageois à présenter un front uni face à l'hostilité et à accepter les douloureux sacrifices nécessaires à la survie de la communauté.

La principale difficulté du scénario tient certainement à pousser les héros – et à travers eux les joueurs – à compatir au triste sort promis à ce village et peut-être même à s'y identifier. Leur propre réputation ne devrait plus être immaculée. Malgré tout horreur du crime, les villageois ne sont pas des monstres. Ils sont faibles, faillibles et humains. Pour les héros, c'est vraisemblablement la première fois qu'ils ont vraiment le choix de leur employeur. Ce dernier, le village, est dans l'impossibilité de les contraindre à lui porter assistance. Certes, la communauté a les mains souillées par le sang... Les leurs et, à de très rares exceptions près, celles de tous leurs précédents commanditaires le sont également.

Personne d'autre qu'eux ne portera assistance au village. S'ils abandonnent le village à son triste sort, qu'ils ne s'étonnent pas quelques années plus tard de tomber sur des assassins. Par exemple, dans un autre royaume, une jolie courtisane originaire du village orchestrera sa vengeance contre les lâches qui auraient pu tous les sauver : poisons, drogues, incendies, calomnies, mercenaires. Tous les moyens sont bons, même les inviter un par un dans son lit pour les saigner, par exemple.

Impliquer les personnages

Dans une région plutôt sauvage et isolée, de préférence dans un pays où les clans sont une puissance non négligeable, les personnages escomptent passer la nuit dans le bourg de Xionga.

1. Des sbires passablement éméchés occupent l'auberge, les personnages – à moins que l'un d'entre eux ait un statut lui permettant de prétendre à une chambre ou moyennant une compensation financière – ne pourront s'établir que dans l'étable ou chez l'habitant. En fin de soirée, les sbires décident de se chercher de la compagnie. Les plaintes des villageois devraient les alarmer.
2. S'ils n'interviennent pas, plus tard dans la nuit, quelques têtes brûlées après s'être imbibées de mauvais alcool pour se donner du courage viennent récupérer femmes et filles. A ce point n'hésitez pas à faire couler le sang dans une bataille des plus confuses, si possible laissez un très jeune villageois sur le pavé. A ce point, le sang des héros ne devrait faire qu'un tour. Par la suite, appuyez sur les conséquences malheureuses qu'a eu l'indécision de ces derniers.

Sommaire

Acte I : Drames

Acte II : Exigences

- Scène 1 : Le manoir de la forêt
- Scène 2 : L'audience
- Scène 3 : Lamentations

Acte III : Organiser la défense

- Scène 1 : Les travaux défensifs
- Scène 2 : Tragédies villageoises

Acte IV : Négociations

- Scène 1 : Démarches administratives
- Scène 2 : A la recherche d'alliés

Acte V : Bataille rangée

- Héros, villageois, hypothétiques alliés et mercenaires
- Les forces du seigneur de clan

Épilogue : Une coûteuse victoire

- Ou une défaite sanglante

PNJ

Acte 1 : Drames

Le bourg de Xionga est victime de la très relative aisance que lui procurent ses mines. Leurs filons de cuivre – nécessaire avec l'étain pour produire du bronze - sont exploités collectivement par les locaux. Il n'y a pas de mineurs à plein temps, il s'agit simplement d'une activité complémentaire, surtout à la morte saison, permettant d'injecter du liquide dans le budget de ces petites exploitations paysannes quasiment autarciques. Lors de la mise en place du légisme, l'exploitation trop éloignée des axes de communication et la faible richesse

du sol ont permis au village d'échapper à une expropriation au profit d'un négociant ou de l'État. Il a tout de même fallu verser de généreux pots de vin à l'administration pour qu'elle se désintéresse de la valorisation des dites mines. De son côté, le seigneur local, dirigeant le clan de l'Araignée (développé dans l'Acte II : "Exigences", scènes 1 et 2) sur les terres duquel se trouve le village de Xionga, perçoit une taxe de protection rondelette, ainsi qu'une indemnité pour l'exploitation des mines.

Ce précaire équilibre est remis en cause par une seconde mauvaise récolte consécutive, assortie d'une corvée pour la réfection de la route, empêchant quasiment toute exploitation des mines. Le passage du percepteur du gouverneur et le règlement de l'impôt en nature ont été particulièrement éprouvant pour le village. Peu de temps après, les hommes du seigneur du manoir de la forêt sont venus exiger une levée exceptionnelle de numéraire. Les créanciers du clan de l'Araignée exigent un versement conséquent au plus vite pour pérenniser leurs services auprès du seigneur. Attendant beaucoup de cette poule aux œufs d'or, le seigneur local a donc dépêché une dizaine d'hommes – à moduler pour fournir une opposition décente à vos héros – pour intimider la populace récalcitrante. En attendant que la somme soit réunie, les hommes du clan se sont adjugés l'auberge et entendent égayer leur soirée à grands renforts d'alcool et de femmes locales réquisitionnés.

Qu'ils interviennent au point 1 ou au point 2 (voir ci-dessus "Impliquer les joueurs"), quelques villageois se joignent rapidement à eux. Un jeune homme tentant de ceinturer un sbire, est repoussé, repart à l'assaut et s'empale sur sa lame. Cris de colère et pleurs attirent une foule haineuse. Très vite, c'est l'escalade et le combat tourne au lynchage populaire. Si les héros s'interposent après avoir vaincu sans trop

avoir malmené les rustres, une très vieille femme armée d'une houe fend alors la foule et réclame vengeance pour son unique famille massacrée, la nuit même ou, si par miracle le jeune homme mentionné précédemment s'en sort, auparavant. Face à l'hostilité d'une multitude armée, les héros devront s'incliner. Ce geste déclenche l'hallali. Les sbires sont battus à mort avant d'être transportés comme macabres et sanglants trophées à travers le village. Quelques furies iront même jusqu'à arracher les attributs virils des hommes qui ont abusé d'elles.

Après le déchaînement de violence incontrôlé de la nuit suite à de longues années de frustration, survient la peur. Il s'agit après avoir dépeint une justice populaire dans toute sa cruauté, d'apitoyer les personnages sur le sort qui attend le village. Pleurs convulsifs et abattement marquent le brusque retour des villageois à la réalité. Un conseil du village extraordinaire est tenu le lendemain matin et les héros y sont bien entendu conviés pour les remercier et discuter des conséquences de cette folie collective. Il y est décidé qu'une sépulture décente sera accordée aux défunts et qu'une cérémonie destinée à conjurer le mauvais sort sera organisée. Il est également convenu d'envoyer une délégation auprès du seigneur local pour négocier. Elle est composée d'une partie du conseil du village et des héros, si possible sur leur proposition.

Il importe par la suite malgré leur lâcheté et leur indécision, de rendre les villageois sympathiques et reconnaissants. Ce ne sont pas des monstres, ils sont simplement humains, avec toutes les faiblesses que cela implique. Les héros eux-mêmes ne sont pas – plus – d'immaculées colombes.

Acte 2 : Exigences

Scène 1 : Le manoir de la forêt

Depuis des éons, le village appartient au clan de l'Araignée, toutefois il se trouve relativement loin du manoir de la forêt, où siège le seigneur. Il est aussi nommé le clan éternel. En effet, une étrange malédiction assure la pérennité du clan de l'Araignée malgré les nombreux revers subis au fil des siècles. Si le manoir du seigneur se trouve isolé sur un promontoire rocheux au milieu d'une forêt touffue et inquiétante, c'est pour répondre à l'impératif de la prophétie associée au clan. Une sorcière a en effet prédit que pendant dix mille années, tout seigneur qui résiderait au cœur de la forêt assurerait la prospérité aux siens.

Pour assurer sa prospérité, le clan rechercha bien vite fébrilement à remplir les conditions de la prophétie. Telle est sa malédiction – il s'agit d'une **Faiblesse supplémentaire qui affecte toute personne entrant au service du seigneur du clan de l'Araignée ou devenant seigneur, une fois que la prophétie lui a été communiquée : Obnubilé (Prophétie.)**

Au sein du clan, chacun cherche donc à tout prix à conserver l'incroyable faveur du Ciel. Ainsi il n'est pas rare que des coteries se forment pour renverser un seigneur qui ne semble pas vouloir répondre aux impératifs. Inversement certains seigneurs craignent de quitter le manoir de la forêt de peur de perdre la bénédiction et donc le pouvoir. Les conflits violents sont interdits au sein du clan, s'il venait à être scindé, seule la faction tenant le manoir de la forêt serait bénie. L'individu le plus a même de renverser le seigneur est bien entendu son bras droit dirigeant le fort commandant la plupart des villages affiliés au clan. Toutefois bien des étrangers ont réussi à usurper le titre. Si le clan est éternel, il

n'en est pas de même de ses seigneurs. Dans le Jiang hu, le monde des forêts et des lacs, le clan de l'Araignée a plutôt une réputation sulfureuse du fait que les usurpations – rupture avec la tradition dynastique – soient régulièrement acceptées au nom de l'intérêt général.

Car la **Sorcière de la forêt**, Yao-Araignée et fangshi, fait et défait les seigneurs, murmurant inlassablement les mots qui empoisonneront le cœur des hommes. De même qu'elle tisse et détisse sa toile, elle fait et abat les seigneurs, multipliant à l'infini des variations sur la même trame. Elle espère ainsi comprendre les lois de l'univers et devenir une Immortelle.

Scène 2 : L'audience

Le seigneur actuel, **Li Ah King** reçoit la délégation du village en présence de **son épouse, Li Yune**, prête à tout pour conserver son statut, et de **son bouillant fils aimé, Li Yong**. Sa protection est assurée en sus des nombreux sbires par deux **jumeaux, Ren Chin et Ren Chun**, aux impressionnantes carrures équipés de guillotines volantes. Cette arme est l'une des spécialités du clan, elle est particulièrement appréciée en appui des combattants engagés dans la mêlée.

L'entrevue ne se passe pas spécialement bien, le seigneur local est furieux de la mort de ses hommes. En tant que chef du clan, il lui incombe de laver l'honneur du clan bafoué dans le sang par les villageois. Il exige le paiement immédiat de sa levée en numéraire – une vingtaine de taels (les villageois en ont rassemblé une quinzaine) – et une forte somme d'argent – au moins quatre taels par sbire, disons pour le moins soixante taels – ainsi que la tête des coupables. Le tout est assorti d'un ultimatum de trois semaines, sinon il rasera le bourg et vendra toute la population en esclavage. **La somme exigée ne doit pas pouvoir être rassemblée dans le temps imparti.**

Dernière personnalité notable du clan, le **second du seigneur, Deng Fong**, commandant le fort protégeant les villages. **Sa femme Tching Ti** ne cesse de le presser de prendre le pouvoir depuis sa rencontre avec la sorcière alors qu'il se rendait au manoir de la forêt avec le **lieutenant Wang** tenant un fortin. Il lui a été prédit qu'il serait seigneur, puis que le fils du lieutenant le serait à son tour. Sans enfant, Deng Fong pourrait le choisir comme héritier et sceller leur alliance contre Li Ah King. Tching Ti craint qu'il ne soit trahi par le lieutenant et que le seigneur organise un accident au cours des affrontements pour se débarrasser de son mari. S'il venait à accéder au titre, elle comploterait contre son nouveau bras-droit, le lieutenant Wang commandant désormais le fort en prétendant être enceinte et signifiant qu'elle ne s'est pas salie les mains pour le fils Wang.

Scène 3 : Lamentations

Au vu des difficultés financières du village, le seul moyen de réunir cette somme serait de vendre la plupart des femmes à un bordel urbain ou plus difficile, d'en placer quelques unes comme concubine d'un notable – qui peut être du clan d'ailleurs. En sus du déchirement moral que provoque ce type de pratique pour la famille, les amis et amants, céder autant de force de travail ne peut que desservir le village, qui sera incapable l'année fiscale prochaine de payer le percepteur du gouverneur comme celui du clan.

Inutile de dire que rapidement se forme des partis inconciliables pendant les mémorables séances exceptionnelles du conseil du village où quelques notables se disputent entourés par la masse grondante du bourg assemblé autour d'eux. Il y a ceux qui ont tout à perdre : tête et femme ou fille, ceux qui ont déjà beaucoup trop donné, ceux qui sentent qu'ils sont les prochains sur la liste, et ceux qui

vendraient leur âme et surtout celle des autres pour avoir la paix et déboursier le moins possible, la vie est déjà assez difficile comme cela et « *comme moi, ta femme, tu n'avais qu'à la choisir moche.* »

Aucune décision n'est prise pendant les premiers jours, et apparemment il faudra pas mal de temps avant d'arriver à un consensus.

Incidents et intimidations se multiplient dans les alentours. Le seigneur a décidé de maintenir la pression en envoyant un fort parti de sbires surveiller le village. Ces derniers brûlent de venger leurs camarades tombés en se livrant à divers crimes : incendies, bastonnades, pillages, viols, rapt, sabotages ... surtout autour de la bourgade, où, spontanément ou organisée par les personnages, une milice, composée des éléments les plus belliqueux, se met en place.

L'afflux de réfugiés des environs accroît la tension. Ceux qui résident en dehors des murs reprochent aux habitants de Xionga toutes les violences qu'ils subissent à cause d'eux, sans compter qu'ils vont devoir contribuer également, oubliant bien entendu qu'ils auraient agi à l'identique dans la même situation.

Acte 3 : Organiser la défense

Au bout de quelques jours, face aux exactions des sbires du clan, le consensus se fait pour résister. L'appel à un Disciple de Mo résidant non loin est décidé. Ce PNJ servira de général (commandement niveau 2) surtout si vos joueurs n'ont pas investi dans les manœuvres de bataille. Un tribut symbolique est négocié au profit des Disciples de Mo en échange de leur assistance, limitée dans ce cas précis, au vu de la rapidité de déroulement de notre aventure.

Scène 1 : Travaux de défense

Il est préférable de laisser le champ libre aux héros, le Disciple de Mo est submergé par les récriminations des locaux, les conflits entre les habitants et ceux résidant à l'extérieur, et l'organisation effective de la défense.

Xionga, bourgade d'une trentaine de bâtisses, est fortifiée par un épais talus de terre de la hauteur d'un homme (+1 pour position surélevée) surmonté d'une palissade de bois (+2 pour position retranchée), une réfection de ses ouvrages de défense est de mise. Un no-man's land de 250 mètres peut être arraché aux propriétaires furieux de voir leur propriété détruite. Un des flancs est protégé par une rivière alors que le village est traversé par la route, il y a quatre portes, une pour chaque direction cardinale, le plan du village étant un vague parallépipède.

Les héros et le conseil du village auront fort à faire, entre autres :

- ❖ Nourrir et loger la population et les réfugiés.
- ❖ Superviser les travaux défensifs.
- ❖ Organiser la milice, les levées paysannes, les archers et l'arrière. Les critères d'enrôlement sont les suivants : âge compris entre une quinzaine et une soixantaine d'années, une santé convenable et être de sexe masculin. Les femmes sont reléguées aux travaux d'intendance, aux soins et éventuellement avec les enfants les plus âgés à éteindre les feux qui viendraient à se déclarer.
- ❖ Équiper les combattants : fondre les outils en faire des pointes de lances ou de flèches.

- ❖ Couvrir les toits de peaux de bête humide pour éviter les incendies.
- ❖ Protéger le village et ses environs contre les sbires du seigneur local.

Scène 2 : Tragédies villageoises

Il s'agit là d'attacher vos héros au village et à ses habitants :

- ❖ **Ge Fox, le Disciple de Mo**, bien que dépassé par les événements, a toute latitude pour exposer la philosophie de sa secte et essayer de convertir les villageois et les héros.
- ❖ **Gang, un jeune homme qui veut devenir un héros**, demande à devenir l'apprenti d'un des personnages, ou au moins lui apprendre à manier une arme.
- ❖ **Hua, une jeune fille peu farouche**, préfère s'offrir à un héros courageux et viril plutôt que n'importe quel autre sort auquel elle est promise. La famille et le prétendant trouvent cela plutôt saumâtre. Le meneur peut préférer la variante plus calculatrice où elle choisira le personnage ayant le plus haut niveau de vie pour l'épouser ou devenir sa concubine avec le soutien d'une partie de sa famille.
- ❖ **Yeu King, un paysan lâche**, informe en secret le seigneur des plans des héros en échange de sa clémence envers sa famille.
- ❖ Un amour impossible entre un(e) habitant(e) du village et un(e) réfugié(e).
- ❖ **Ah Thion, mineur indépendant**, part avec la caisse réunie par le village pour

aller vivre une nouvelle vie loin d'ici.

- ❖ **Un artiste itinérant** décide de créer une ballade à la gloire des héros, sans cesse à la recherche d'une nouvelle anecdote sur le passé de ces derniers.
- ❖ **La vieille Tching Ti** qui, après avoir vengé sa famille, s'éteint lentement réclame de pouvoir remercier les héros une dernière fois pour leur aide.
- ❖ **Lun Phe, un paysan gauche**, se lamente parce qu'il a égaré l'argent nécessaire à acheter des fournitures pour le village.
- ❖ Les exactions des belliqueux de la milice enveniment les négociations avec le seigneur local.
- ❖ Les mercenaires ne sont pas des enfants de chœur, loin de là, ils se voient volontiers améliorer leur ordinaire avec la gente féminine du village (un sentiment de déjà-vu, n'est ce pas ?), de toute façon sans eux, le village ne fait pas un pli.

Acte 4 : Négociations

Les héros et le village devraient dans le même temps mener diverses négociations. Ainsi il n'y a rien d'extraordinaire à ce qu'ils retournent auprès du seigneur local et aient des entrevues secrètes avec des factions du clan : proches ou opposants dans ses conseillers, sa famille ou ses subordonnés. En sus du montant et du délai, des héros peu scrupuleux pourraient même essayer de conclure un accord séparé.

Il faut garder à l'esprit plusieurs points essentiels dans ce scénario. Le premier est l'ultimatum, les héros ont relativement peu de temps pour préparer au mieux la protection du village. Ensuite, les

villageois craignent que leurs héros ne se défilent face à la difficulté de la tâche. Lors de leurs sorties, ils demanderont toujours à l'un d'entre eux de superviser telle ou telle tâche évidemment essentielle et feront accompagner les autres. Enfin si vos héros se tournent vers l'administration, il y aura des conflits d'intérêt en son sein, le seigneur ne restant bien entendu pas les bras croisés.

Scène 1 : démarches administratives

Il est également légitime d'en appeler à l'administration, voire à l'armée pour se débarrasser de ces brigands. Il faudra graisser les rouages administratifs pour s'assurer que l'assistance sera suffisamment prompte pour sauver le village. N'ayant aucunement le temps pour les mondanités et pas plus pour attendre le bon plaisir des excellences, les héros devraient plutôt miser sur les hommes de confiance des grands fonctionnaires, plus accessibles et plus efficaces.

L'autre moyen d'accélérer le fonctionnement de l'administration est d'user de relations bien placées. En décomptant le temps de transport du courrier, il ne faut pas escompter faire appel à des personnalités résidant au-delà d'une commanderie joutant celle où se déroule l'aventure. Cela peut être aussi l'occasion de rencontrer un riche industriel et de lui céder les mines en échange de son soutien au village. Il usera de ses relations avec l'administration.

Quelques rôles à distribuer aux individus sollicités par vos héros :

- ❖ Les secrétaires et autres portiers imbus de leur personne refusant aux héros l'accès à leurs maîtres, qu'il faudra convaincre, voire corrompre.
- ❖ Des fonctionnaires subalternes appréciant moyennement que

les héros viennent bousculer leur fonctionnement routinier.

- ❖ Un légiste borné, dans les Etats les moins légistes, il sera en sus aigri de voir sa carrière bloquée par les obscurantistes des temps passés. Si l'affaire est mal présentée, il sera plus enclin à envoyer un magistrat pour enquêter sur les meurtres que l'armée pour protéger le village du seigneur, les abus des sbires du seigneur seront bien entendus examinés en temps utile, qui ne correspond pas forcément à celui des héros.
- ❖ Un carriériste forcené à la recherche d'un « coup » pour gravir les échelons.
- ❖ Un fonctionnaire endetté couvrant de cadeaux sa maîtresse, à corrompre ou à faire chanter.
- ❖ Un manipulateur prêt à tout pour marquer des points contre un rival, il serait prêt à appuyer les héros contre un menu service.
- ❖ Un cheval sur le retour ayant juré de restaurer son honneur perdu à la suite d'une faute qui lui a été imputée (à tort ou à raison.)
- ❖ Un jeune officier rêvant de gloire cherchant à être nommé à un poste plus prestigieux et de préférence au charbon.
- ❖ Un affairiste s'alliant avec un riche négociant pour exproprier la mine du village.

La seule décision que ne prendra pas le conseil du village est l'exil. Malgré la dureté des conditions de vie à la campagne, cela n'est rien par rapport à la misère urbaine qui les attend. En effet, les exilés rejoindront les prolétaires urbains et vendront leur force de travail comme manœuvre ou domestique. Les femmes devront se livrer à la prostitution

occasionnelle comme tellement d'ouvrières. Sans capital, les petits exploitants n'ont aucun espoir de pouvoir cultiver ailleurs de nouveau. Si vos héros y pensent, il est par contre possible de participer à l'un des grands plans d'État d'extension des zones agricoles. Il n'y a plus qu'à espérer que le plan réussisse.

Scène 2 : A la recherche d'alliés

Pour gagner en force de frappe, le village peut recruter des mercenaires. Il faudra par contre les entretenir et supporter les contingences liées à la présence d'hommes d'armes parmi la population civile.

Enfin les héros peuvent solliciter l'alliance d'un autre clan, qu'il faudra bien entendu rétribuer et qui essaiera d'imposer sa « protection » au village.

Acte 4 : Bataille rangée

En cas de perte de rythme, introduisez des phases d'action contre des sbires en maraude ou en éclaireurs, les héros peuvent en profiter pour affaiblir l'ennemi. Dès que le moment vous semble venu, commencez la bataille, le seigneur n'allait tout de même pas attendre tranquillement que le village se prépare au conflit.

Il tente de faire incendier le village à coup de flèches enflammées. Si le feu prend, les défenseurs ont un malus d'un point en commandement.

Pour les effectifs, il s'agit d'un savant calcul en fonction des succès ou insuccès des héros. Le surnombre et la qualité des sbires du clan doivent être contrebalancés par les bonus des défenseurs s'ils décident à soutenir un assaut sur des positions fortifiées. Les villageois refuseront de se joindre à un assaut contre le manoir du seigneur. Si ce dernier venait à mourir avant la bataille, il est tout à fait possible

que l'individu qui prenne sa place soit tout aussi bouillant que le précédent. De plus, son honneur exige que ce crime soit vengé.

Pour simuler la défense héroïque du village, il est conseillé d'utiliser l'aide de jeu : *Héros en bataille, règles modifiées de votre serviteur, Dragonfly* (publiée sur le SDEN).

Héros, villageois et hypothétiques alliés ou mercenaires

Pour le village, une soixantaine d'hommes répartis équitablement ou presque entre : miliciens, archers et levées paysannes. Tous les profils des unités sont détaillés page 108 du supplément l'Art de la Guerre. Les profils des adversaires sont exposés page 106-107.

- ❖ 20 Archers (infanterie, conscrits, arc, épée), VM 2, VU 2
- ❖ 20 Miliciens (infanterie, conscrits, lance, bouclier), VM 2, VU 2
- ❖ 20 Levées paysannes (infanterie, conscrits, armes improvisées), VM 1, VU 1

Les mercenaires comptent comme troupes de ligne s'ils sont suffisamment nombreux, sinon ils encadrent les troupes paysannes.

- ❖ Infanterie de ligne (infanterie, soldats, lance, bouclier), VM 2, VU 3

Au cours de la bataille, pour impliquer les héros dans les choix tactiques, il convient de permettre aux héros non engagés de discuter brièvement des ordres à donner ce tour-ci. Toutefois il revient au Disciple de Mo, Ge Fox, en tant que général de décider in fine l'ordre qui sera donné. S'il déplaît aux héros, il leur est toujours possible de désobéir (« Changer l'ordre » p. 104 AdG.)

Les forces du seigneur de clan

Au moins le double en face composé d'archers, de troupes de ligne, de miliciens et un État-major autour du général ennemi, le seigneur. En cas de bataille en rase campagne, cette dernière unité sera montée. Si effectivement le village fortifié est attaqué, l'assaut ne se fera que contre un, voir deux côtés. Il est possible de faire diversion ailleurs, toutefois l'arrogance du seigneur et de ses hommes fait qu'ils tenteront de balayer leurs ennemis d'un coup. Ils éviteront cependant de se disperser pour se soutenir mutuellement pendant l'assaut des fortifications.

- ❖ 30 Archers (infanterie, soldats, arc, épée), VM 2, VU 3+1
- ❖ 30 Troupes de ligne (infanterie, soldats, lance, bouclier), VM 2, VU 3
- ❖ 40 Miliciens (infanterie, conscrits, lance, bouclier), VM 2, VU 2
- ❖ 20 État-major (infanterie/cavalerie, vétérans, armure, lance, bouclier, général), VM 1(4), VU 5(6)

Sans compter les éventuels alliés de chaque parti.

Les règles de renommée spécifiques à une bataille sont spécifiées page 106 (AdG.)

Le combat pourrait se conclure par le duel entre le seigneur du clan et l'un des héros au plus fort de la bataille (Action Héroïque A page 105 de l'AdG ou « Action épique » de l'aide de jeu « Héros en bataille » de votre serviteur.) Toutefois, à l'instant même de sa victoire ou de sa défaite sanglante, une flèche vient se figer dans le dos du seigneur actuel. Il s'effondre trahi par l'un de ses lieutenants, une coterie de mécontents lui reproche en effet les dépenses inconsidérées engagées pour réduire le bourg de Xionga.

Épilogue : Une coûteuse victoire

Destructions, morts, blessés, invalides: le prix à payer n'est pas mince en cas de victoire pour les défenseurs.

La cavalerie du royaume peut arriver in extremis pour sauver ce qu'il reste du village si les héros étaient en mauvaise posture. Il leur aura fallu tirer les bonnes ficelles pour voir arriver de l'aide, ou alors faire mieux que le seigneur pour que l'administration du gouverneur se trouve extrêmement intéressée par d'autres considérations.

La défaite des troupes du clan l'affaiblit considérablement, d'autant plus si le seigneur est blessé, capturé ou tué. Le village se trouve exempté de facto de la taxe de protection pour quelques années. Quelques pistes pour la suite, d'autres clans peuvent en profiter pour s'adjuger le territoire du clan déchu. Ce dernier peut aussi renaître de ses cendres et réussir à réimposer sa protection. Un marchand ou l'administration, voir l'un en cheville avec l'autre, peut très bien se décider à spolier le bourg de la propriété des mines.

Bien entendu, l'administration royale est pour le moins circonspecte vis-à-vis de ce bourg d'agités.

Ou une défaite sanglante

Quelques pistes là encore, les héros ou une partie d'entre eux peuvent se faire passer pour morts et essayer de s'échapper à la nuit tombée. Les autres seront faits prisonniers et vendus comme esclaves, sauf celles qui iront au bordel ou dans le gynécée des vainqueurs. S'ils ont une valeur marchande, les héros peuvent espérer échapper à leur triste sort, mais cela va leur coûter cher, très cher. Une

personnalité peut décider d'agir en leur faveur, elle attend bien entendu un profitable retour sur investissement.

PNJ

Pour les deux généraux, il convient de les doter de deux manœuvres de bataille (AdG pages 100 à 102) par niveau de commandement, plus un pour le niveau 1.

Ge Fox, Disciple de Mo

Talents : Art de la Guerre 2, Commandement 2, [Arme] 2
Cinq (5) Manœuvres au choix

Li Ah King, Seigneur actuel du clan de l'Araignée

Faiblesse : Obnubilé (Prophétie de la Sorcière de la forêt)
Talents : Art de la Guerre 3, Commandement 3, [Arme] 4
Un style de combat au choix
Sept (7) Manœuvres au choix

Ren Chin et Ren Chun, les terribles jumeaux à la guillotine volante

Faiblesse : Obnubilé (Prophétie de la Sorcière de la forêt)
Talents : Bianshù (armes flexibles) 3, Esquive 3, Acrobaties 2
Manœuvres de Bianshù : Mise à distance, Étrangler, Désarmer, Bloquer, Harcèlement, Coup précis
Taos : Six Direction 1, Pas léger 2, Souffle destructeur 2, Foudre soudaine 3, Bouclier invisible 2, Yin et Yang 1 ou 2
Style des Lames jumelles (tiré des Manuscrits de Linzi tome 3)

La Sorcière de la forêt, yao-araignée

Faiblesse : Obnubilée (Prophéties)
Talents : Divination 4, Esquive 4, Perception 4, Discrétion 4, Herboristerie 3,

Calligraphie, Eloquence, Héraldique, Intimidation, Légendes, Méditation, Survie en milieu forestier
Taos : Corps renforcé 4, Création Inspirée 3, Foudre soudaine 1, bouclier Invisible 4, Œil Intérieur 5, Ombre dissimulée 6, Yin et Yang 1, Esprit clair 2, Présence Sereine 6

Sbires

Ils peuvent bénéficier de la règle « Tous ensemble ! » (LdB page 183.)
Leurs profils peuvent être trouvés aux pages 106 et 107 de l'Art de la Guerre.

Les Sbires du clan de l'Araignée subissent également la Faiblesse Obnubilé (Prophétie de la Sorcière de la forêt.)

Pour corser les combats, les sbires à la guillotine volante devraient être constituer un second groupe de sbires dans le cas où vous utilisez la règle « Tous ensemble ! », permettant ainsi de faire perdre quelques attaques à vos héros.

Manœuvres de Bianshù : Mise à distance, Bloquer ou Désarmer

Il s'agit ici d'inclure à votre campagne des PNJ haut en couleur jouant sur leur ressemblance ou leur dualité, du genre des sabreurs blanc et noir dans le Sabreur Manchot II ou encore sur le modèle des attaques collectives des personnages ayant des affinités de Suikoden.

Remerciements

Merci à toutes les personnes qui étaient là pour le finaliser, l'égayer et pour encourager à ce qu'il paraisse et qui se tenait régulièrement informé de sa parution.

Ce tome #3 leur est dédié.