



Qin  
*Scénario*



# La vie trépidante des joueurs de go

<b>LE TOURNOI DE LINZI .....</b>	<b>3</b>
IMPLICATION DES PJ .....	3
LE TOURNOI.....	3
<b>LE FINALISTE.....</b>	<b>4</b>
LA SOIRÉE.....	4
LE SORT DE TZI MAI .....	4
<b>JANG SIN.....</b>	<b>4</b>
<b>FU GUAN .....</b>	<b>5</b>
<b>LE TOURNOI INTERROMPU .....</b>	<b>5</b>
L'HEURE DES HÉROS .....	5
<i>La poursuite</i> .....	5
LE MAGISTRAT.....	6
<b>L'ENQUÊTE.....</b>	<b>6</b>
CHEZ TZI MAI.....	6
<i>Les mémoires de Wang Li Shan</i> .....	7
JANG SIN.....	7
MAO PEI .....	7
UN PEU DE RÉPIT.....	8
<b>LES HUITIÈMES DE FINALE .....</b>	<b>8</b>
DIVERSION.....	8
NOUVEL ENLÈVEMENT.....	9
<i>Quelques indices</i> .....	9
<b>COMMENT ARRÊTER CHI BAI DAN ? .....</b>	<b>10</b>
TROUVER LE TOMBEAU.....	10
<i>L'école de Go</i> .....	10
PIÉGER CHI BAI DAN.....	11
<i>Que faire de Chi Bai Dan?</i> .....	11
<b>LA DERNIÈRE DEMEURE DE WANG LI SHAN .....</b>	<b>11</b>
RENCONTRE.....	11
CROC DU DRAGON CÉLESTE.....	12
<b>CHI BAI DAN .....</b>	<b>12</b>

## LE TOURNOI DE LINZI

Tous les trois ans, la capitale du Qi accueille un tournoi de Go renommé dans tout le Zhongguo pour la qualité de ses participants et pour son prix très élevé pour le vainqueur. Ce tournoi a été créé il y a quatre siècles par un guerrier émérite féru de Go : Wang Li Shan. Ce guerrier est maintenant enterré dans une crypte dans les montagnes au sud de Linzi avec son plus grand trésor : une épée légendaire dont on dit qu'elle date de l'époque de l'Empereur Jaune.

Chi Bai Dan, un Wuxia sans scrupules et sans honneur, s'est retrouvé par pur hasard en possession d'informations lui indiquant le lieu exact de la sépulture de Wang Li Shan. Il entreprit alors de découvrir cette tombe afin d'y dérober l'épée légendaire. Hélas pour lui, l'épée est gardée par le fantôme de Wang Li Shan, incapable de trouver le repos tant qu'il n'aura pas trouvé un adversaire digne de lui. Wang Li Shan ne sera libéré que lorsqu'il sera vaincu au cours d'une partie de go. C'est donc là le seul moyen d'avoir accès à son épée.

Le lien entre le tournoi et la sépulture se fait immédiatement dans le cerveau de Chi Bai Dan. En effet, quel meilleur joueur de Go que le vainqueur du fameux tournoi de Linzi. C'est ainsi que l'idée germe en lui d'attendre la tenue du prochain tournoi et d'y enlever les anciens finalistes un à un jusqu'à ce que l'un d'entre eux batte l'esprit et lui ramène l'épée...

## Implication des PJ

Vos PJ ont de nombreuses possibilités pour se trouver à Linzi lors du tournoi. Voici quelques pistes :

- Un ou plusieurs PJ sont des joueurs de Go qui ont décidé de participer au tournoi
- Les PJ escortent un joueur désireux de participer au tournoi. Ce candidat peut être un parent, le shifu des PJ ou un autre proche. Ils peuvent aussi simplement avoir été payés pour escorter un candidat.
- Les PJ se trouvent à Linzi pour d'autres raisons (suite à votre scénario précédent ?) et restent pour les festivités entourant le tournoi.

## Le tournoi

Le tournoi accueille un nombre illimité de participants. Dans les faits, 59 candidats se sont présentés. Ces candidats vont être répartis en huit groupes où chacun

jouera une partie unique contre chaque adversaire. Les deux meilleurs de chaque groupe sont alors qualifiés pour les huitièmes de finale. Cette première phase dure six jours. A partir de cet instant, chaque affrontement se joue en trois parties gagnantes, de nouveau pendant six jours. Les demi-finales se jouent en quatre parties gagnantes l'avant dernier jour du tournoi. Enfin la finale se joue le dernier jour en cinq parties gagnantes. Le tournoi dure deux semaines, et il est entouré de nombreuses festivités : théâtre, danse, musique, poésie, lutte, etc. De nombreux marchands ambulants envahissent les rues, et les artisans de Linzi réalisent d'excellentes affaires. Le tournoi attire également de nombreux visiteurs, amateurs de go ou pas, qui viennent assister aux parties ou simplement prendre du bon temps. Tout ce beau monde fait que la population de Linzi augmente de plusieurs milliers de personnes pendant le tournoi. Corollaire à cela, le taux de criminalité augmente également.



## LE FINALISTE

L'action commence le premier jour du tournoi. Avant cela, laissez les PJ visiter la ville, profiter des festivités, s'inscrire au tournoi peut-être, etc. Les participants au tournoi sont considérés comme des stars dans Linzi, et leur compagnie est très recherchée. Les noms des joueurs que Chi Bai Dan va enlever dans les jours qui suivent ne devraient pas être inconnus des PJ lorsque le tournoi commencera. Les paris vont bon train et les PJ vont peut-être miser quelque argent dans l'aventure.

Le matin, le tirage au sort partage les candidats en huit groupes. Après le déjeuner, le tournoi proprement dit commence. Le temps est clément, et des tables ont été dressées sur une place. Après une prière aux esprits, et un hommage à Wang Li Shan, le glorieux fondateur du tournoi, les parties commencent. Et là, c'est la première sensation : un joueur hurle au scandale, appelle l'arbitre et fait tant de bruit que les parties s'interrompent. La raison de son énervement : son adversaire ne s'est pas présenté à la table. Rapidement un murmure parcourt l'assistance. En effet, le joueur manquant n'est autre que Tzi Mai, le favori du tournoi, finaliste malheureux de la dernière édition. Des PJ attentifs percevront rapidement l'importance de l'événement. Tzi Mai avait perdu la finale d'il y a trois ans, mais son adversaire de l'époque étant aujourd'hui décédé, il est considéré par tous les observateurs comme le favori de l'épreuve. Les juges se rassemblent et semblent discuter âprement de la marche à suivre. Après quelques minutes, la décision tombe : Tzi Mai est déclaré forfait.

Un homme sort alors du public pour apostropher les juges. Il semble rouge de colère, et pour cause : l'homme est Tzi Chei, le frère de Tzi Mai, et il indique clairement que jamais son frère ne déclarerait forfait. Il a sans doute dû lui arriver quelque chose. Ils ont encore dîné ensemble hier soir et Tzi Mai était très motivé. Les juges calment Tzi Chei et lui indiquent que le règlement est le même pour tout le monde. L'homme est effondré et quitte la place en direction de la maison de son frère. Le tournoi peut ensuite reprendre.

C'est bien sûr Chi Bai Dan qui a enlevé Tzi Mai la nuit précédente. Il a pénétré dans sa maison, assailli le pauvre champion de go dans son sommeil et l'a emmené vers les montagnes.

## La soirée

La première après-midi du tournoi se déroule sans autre heurt, mais les conversations tournent autour de l'absence de Tzi Mai. Les rumeurs vont aussi bon train : Tzi Mai aurait été enlevé par un autre joueur désireux de remporter le tournoi sans devoir vaincre le favori. Quant à Tzi Chei, il erre dans la ville à la recherche de son frère. Il n'a pas remarqué les traces d'effraction et pense que son frère est sorti hier soir et a été agressé. La thèse du joueur faisant disparaître son adversaire le plus coriace lui plaît assez.

## Le sort de Tzi Mai

Chi Bai Dan a emmené sa proie auprès du fantôme en le cachant dans une charrette de foin. Hélas, le dernier finaliste n'a pu vaincre Wang Li Shan et Chi Bai Dan s'en est débarrassé avant de l'enterrer dans les bois. Le Wuxia est ensuite revenu en ville, bien décidé à capturer un autre champion.

## JANG SIN

Le lendemain, le tournoi reprend tôt le matin. L'émotion est énorme quand un autre joueur manque à l'appel. Jang Sin est un ancien vainqueur du tournoi, qu'il a remporté il y a neuf ans. C'est un homme d'une quarantaine d'années, originaire du Zhao, réputé pour son amour de l'alcool. Lui aussi reste introuvable. Les dernières personnes à l'avoir vu sont d'autres joueurs qui prenaient un verre avec lui dans une taverne hier soir très tard. Jang Sin est ensuite reparti, la démarche peu assurée, en direction de son hostellerie.

En vérité, Jang Sin a été suivi par Chi Bai Dan qui l'a emmené « boire un dernier verre ». Celui-là fut celui de trop, et Jang Sin a perdu connaissance. Son ravisseur l'a alors ligoté et bâillonné avant de le cacher dans une carriole de foin. A l'aube, il l'a emmené vers les montagnes.

De nouveau, les juges déclarent Jang Sin forfait, et le tournoi continue. Mais les langues se délient. On n'hésite plus à soupçonner son voisin, les rumeurs les plus folles courent sur l'esprit de Wang Li Shan qui massacrerait les joueurs dont il juge la conduite indigne d'un joueur de go honorable.

Mais d'autres joueurs commencent à craindre pour leur vie. Qui ou quoi que ce soit qui ait enlevé les joueurs, il n'y a aucune raison que ça s'arrête. Le tournoi continue néanmoins dans une certaine tension. Le nombre de spectateurs augmente, curieux de voir qui sera le prochain joueur à disparaître. Les autorités de la ville, quant à elles, augmentent le nombre de gardes en patrouille.

## FU GUAN

Fu Guan est un jeune joueur d'à peine vingt ans. Il est pourtant déjà connu dans le milieu du go car il est l'élève d'un célèbre maître de Xinzheng (capitale du Han) : Mao Pei. Pei ne participe pas au tournoi, mais observe son poulain avec attention. Au matin du troisième jour, c'est le maître qui manque à l'appel. Fu Guan est paniqué. La présence de son maître lui donne confiance et lui permet de gagner, mais sans lui, il est sèchement battu lors de son premier match. Il fouille alors les alentours du tournoi et lorsqu'il revient pour sa deuxième partie, la nouvelle tombe : Mao Pei a disparu. L'annonce de cette troisième disparition fait rapidement le tour de la ville. Un magistrat de Qi vient alors discuter avec les juges.

## LE TOURNOI INTERROMPU

Après quelques minutes de discussions, les juges interrompent le tournoi « le temps que les autorités résolvent ces cas de disparitions ». Le public est déçu, siffle et hue la décision, les joueurs sont excédés et « puisque c'est ainsi, désirent se retirer immédiatement ». Hélas pour eux, le magistrat, Han Ji, déclare que tant que l'affaire ne sera pas réglée, aucun des participants au tournoi ne pourra quitter la ville. La mesure s'applique aussi à l'entourage des joueurs et aux membres de l'organisation du tournoi. Après les cris et les réclamations que vous imaginez, des gardes bloquent les accès à la place : joueurs, spectateurs et juges sont prisonniers.

## L'heure des héros

Le reste de la journée est mis à profit par les autorités pour répertorier tout ce beau monde. Chacun peut rentrer chez lui mais il est interdit à tous de quitter la ville. La garde est doublée et les personnes entrant ou sortant de la ville doivent montrer patte blanche (et des papiers en

règle). Les chargements sont fouillés systématiquement, ce qui va créer quelques ennuis à Chi Bai Dan. A partir de cet instant, il devra corrompre un garde à sa sortie de la ville. Heureusement, l'un d'entre eux est réputé pour être doué pour « fermer les yeux ».

Pendant la soirée, les joueurs et amateurs de go se rassemblent dans les tavernes. Les conversations vont bon train, les théories les plus fantasques sont échauffées, on parle de complot du Qin, d'esprits vengeurs, du cadavre des anciens vainqueurs qui mangent la chair des champions encore vivant, bref, n'importe quoi.

Les PJ sont sans doute également dans une de ces tavernes. Ou bien ils logent dans une hostellerie dont le rez-de-chaussée est occupé par des joueurs. Toujours est-il qu'aux alentours de minuit, un grand fracas se fait entendre en provenance de la cour intérieure de l'établissement. Tout le monde accourt, juste à temps pour voir un homme s'enfuir en sautant par-dessus les écuries, tandis qu'un joueur, Yu Tan, est étendu au sol.

Les PJ vont peut-être réagir. Eux seuls ont peut-être la possibilité de poursuivre l'agresseur. En effet, il a clairement utilisé le Tao des Six Directions pour s'enfuir, et seuls de véritables héros peuvent le courser. S'ils veulent vraiment être des héros, les PJ se doivent de réagir.

### *La poursuite*

Vous l'aurez compris, le fuyard est Chi Bai Dan. Il a tenté d'enlever un joueur saoul qui se rendait satisfaire un besoin et n'avait pas compté sur le fait que ce dernier se défendrait violemment avec un seau qui traînait là. Chi Bai Dan a assommé son adversaire, mais voyant toute l'auberge accourir, il a préféré prendre la fuite.

Chi Bai Dan court de toit en toit tant que son chi le lui permet. Il maîtrise aussi le Tao du Pas Léger et est difficile à rattraper. Le cas échéant, c'est un excellent combattant. Le but est ici de lui confronter les PJ, mais il devra pouvoir s'enfuir à la fin pour que le scénario garde son sel. Les PJ ne possèdent certainement pas tous les Taos nécessaires à la poursuite, et il est possible que l'un d'entre eux se retrouve seul face à Chi Bai Dan. Dans ce cas, le fuyard mettra certainement le PJ en déroute grâce à ses talents d'escrimeur, ce qui poussera le PJ vaincu à faire de cette aventure une histoire personnelle.



## Le magistrat

L'affaire fait grand bruit et arrive rapidement aux oreilles du magistrat, Han Ji. Ce dernier demande à voir les PJ. Ces derniers ne pourront pas révéler grand-chose : le fuyard était masqué et n'a pas parlé. Il était très habile, c'est finalement la seule chose que les PJ ont vue. Han Ji demande leur avis aux PJ : pensent-ils qu'il s'agisse d'un malfaiteur isolé ou s'agit-il d'un groupe ? Serait-ce un participant au tournoi qui élimine ses adversaires les plus dangereux ? En fait, à travers son interrogatoire, il tente de déterminer le bon sens des PJ. Il espère en effet les engager pour résoudre l'affaire, car après leurs exploits, ils ont un crédit énorme parmi les joueurs de go, tandis que lui-même est détesté pour avoir interrompu le tournoi et empêché quiconque de quitter la ville. De plus, le reste de la population lui en veut également car les festivités perdent de leur attrait, et de nombreux touristes sont déjà repartis. Il finira donc par proposer aux PJ d'enquêter discrètement. La loi lui interdit de mandater des enquêteurs extérieurs, il explique donc que les PJ travailleront « sans filet ». Il leur promet une forte récompense en cas de succès. Notez enfin que Han Ji est un personnage important et puissant qui pourrait fort bien enfermer les PJ à vie si l'envie lui en prenait.

Il annonce que pour faciliter l'enquête des PJ, il va autoriser la reprise du tournoi en augmentant la garde. Aucun joueur ou leur entourage ne pourra quitter la ville, mais il espère que la reprise des activités plus normales encouragera le ou les kidnappeurs à continuer leurs méfaits.

Enfin, il indique aux PJ que s'ils veulent le joindre, il est préférable qu'ils se rendent en personne à son domicile une fois la nuit tombée. Son personnel de maison sera mis au courant et les fera entrer. Il insiste sur la discrétion à adopter.

## L'ENQUÊTE

Les PJ vont sans doute trouver de nombreuses façons de relever des indices. Nous nous bornerons à décrire les indices importants et la façon de les découvrir. Le but est de comprendre que tout tourne autour de Wang Li Shan et de sa tombe.

## Chez Tzi Mai

Le premier joueur enlevé habite à Linzi, dans une maison assez luxueuse proche du centre. Ses nombreuses victoires ont fait de lui un homme relativement riche. Célibataire (sa passion pour le go est plus que dévorante), il vit seul avec deux servantes, ne recevant que son frère Chei de temps en temps. Tzi Mai avait coutume de dire que sans le go, il mourrait, et ironiquement, c'est le go qui l'a tué.

C'est par une fenêtre de l'arrière qu'est entré Chi Bai Dan. Il l'a forcée sans bruit et s'est glissé à l'intérieur. Un test de Bois+Investigation contre un SR de 9 permettra de découvrir la fenêtre forcée. Un autre test similaire dans le jardin permettra de remarquer les traces d'une seule personne entrant et sortant de la maison. Les traces qui sortent sont plus profondes, ce qui permet de conclure que le kidnappeur a transporté sa victime.

Les PJ peuvent ensuite interroger les servantes. Elles n'ont rien entendu, et n'avaient même pas remarqué la fenêtre forcée. Depuis la disparition, elles continuent d'entretenir la maison mais ont peur de se retrouver sans emploi si leur maître ne revient pas.

Reste à fouiller le reste de la maison. Tout y est minimaliste et fonctionnel. Le bureau de Tzi Mai est rempli d'ouvrages théoriques sur le go et quelques recueils de légendes. Parmi d'autres ouvrages, on trouve les mémoires de Wang Li Shan. N'insistez pas trop dessus, les joueurs comprendraient trop vite qu'une partie de la solution s'y trouve. Indiquez simplement plusieurs titres d'ouvrages dont celui-là. Les PJ viendront peut-être récupérer le livre lorsqu'ils auront plus d'indices.

## Les mémoires de Wang Li Shan

Cela prendra quelques heures de lecture pour apprendre que Wang Li Shan était un guerrier de lignée noble qui défendait la veuve et l'orphelin dans tout l'Est du Zhongguo il y a quatre siècles, pendant la dynastie des Zhou de l'Est. Il portait « Croc du Dragon Céleste », une épée légendaire forgée sous le règne de l'Empereur Jaune, plus de mille ans plus tôt. Il était aussi un grand amateur de go et avait remporté de nombreuses victoires lors de tournois importants. La fin de ses mémoires est consacrée à la création du tournoi de Linzi. Dans les dernières pages, il sent la mort l'envahir et déclare que personne ne semble prêt à prendre la relève et que Croc du Dragon Céleste devrait être cachée. Lorsqu'il parle de sa mort, il indique qu'il regardera maintenant les tournois de Linzi depuis son promontoire où il reposera avec sa fidèle épée. Ceci pourrait faire penser aux PJ que le wuxia est enterré non loin de Linzi, sur un promontoire (les montagnes), mais tout cela reste un indice plutôt maigre. Wang Li Shan termine en disant que les « frères des pierres du Tao » seront les gardiens de son repos éternel. Les frères sont en fait une confrérie de moines taoïstes qui recherchent l'illumination par le jeu de go. Basés à Linzi, c'est parmi eux que sont choisis les arbitres du tournoi.

## Jang Sin

Ce joueur, célèbre non seulement pour ses victoires rapides, mais aussi pour son habitude d'arriver aux tournois avec l'haleine chargée et une bonne gueule de bois a été enlevé par Chi Bai Dan non loin d'une auberge, tard dans la nuit. L'enquête est ici plus délicate. Pour découvrir les endroits où Jang Sin a passé la soirée, il faut interroger les autres joueurs avec qui il a bu jusqu'à (presque) plus soif : Chang Fan, Fu Jiao Ling, Kang Li et Su Tong. Ces quatre amis ne sont pas spécialement liés à Jang Sin, mais lorsqu'ils l'ont aperçu dans la rue après le tournoi, ils l'ont immédiatement reconnu et ont vu en lui l'occasion de boire gratis toute la soirée. Et effectivement ce fut le cas. C'est à l'auberge du rat assoiffé qu'ils ont passé la soirée. Le tout est un peu flou car l'alcool a coulé à flots. Le soleil était couché depuis au moins quatre ou cinq petites heures quand Jang Sin les a laissé là. Il a dit qu'il avait assez bu et qu'il rentrait se coucher. Ensuite, ils ne l'ont plus vu.

Grâce à leurs relations avec Han Ji, les PJ pourront obtenir la liste des joueurs et leurs lieux de résidence. L'hostellerie Yao Yao accueillait Jang Sin. Sachant cela, les PJ auront une bonne idée du chemin emprunté par le

joueur lorsqu'il a quitté l'auberge. En effet, il n'y a que deux ou trois cents mètres entre l'auberge et l'hostellerie, et le chemin le plus court est facile à déterminer. Ce chemin passe par une ruelle plus étroite. Seul un PJ très attentif et qui fait des recherches dans ce sens (Bois+Investigation SR 9) découvrira un tas assez important de déjections de cheval et de nombreux brins de paille. C'est en effet dans cette ruelle que Chi Bai Dan a emmené Jang Si en lui promettant un dernier verre à son hostellerie. Il l'attendait là avec sa charrette pleine de foin. Le vol de cette charrette a été déclaré par un fermier venu faire quelques courses en ville, mais il est déjà reparti, à pieds, vers sa ferme au sud de Linzi. Il y a très peu de chances que les joueurs pensent à chercher dans cette direction.

Il suffit de se renseigner au Yao Yao pour découvrir que ce soir là, Jang Sin n'est jamais rentré. La tenancière a pensé qu'il passait la nuit dehors à fêter une victoire. Comme Jang Sin payait au jour le jour, sa chambre a été relouée, et ses affaires sont entreposées à la cave. Ces dernières ne recèlent rien d'intéressant : plusieurs vêtements de rechange, un nécessaire de toilette, un jeu de go et plusieurs bouteilles d'alcool. L'enlèvement de Jang Sin ne permet pas vraiment d'avancer vers une résolution de l'affaire.

## Mao Pei

Pour enquêter sur la disparition du vieux maître, l'idéal est de commencer par son élève, Fu Guan, pour l'instant occupé à disputer le tournoi. Il est battu à chaque partie et ne passera pas les éliminatoires, au grand dam de ceux qui avaient parié sur lui.

Fu Guan est effondré. La présence de son maître le mettait en confiance, et depuis sa disparition, il est si troublé qu'il ne parvient pas à se concentrer. Fu Guan a vu son maître pour la dernière fois le matin de sa disparition. Ce dernier aime prendre le thé longuement le matin, Fu Guan est donc venu au tournoi seul. Lorsque les premières parties ont débuté, Fu Guan s'est inquiété. Il a été sèchement battu puis est parti chercher son maître à la pension où ils logent. Il n'y était plus. Il est alors revenu pour faire part de la disparition de son maître au magistrat, qui a ensuite interrompu le tournoi.

La pension de l'Orchidée Bleue est un établissement de luxe du centre de la ville. La tenancière, Chu Lin, se souvient clairement du vieil homme et de son élève. Ce dernier loge d'ailleurs toujours ici. Chu Lin se souvient aussi du jour de la disparition. Le vieil homme



commandait toujours un thé très fort le matin. Ce jour là n'a pas dérogé à la règle. Il a ensuite été rejoint par un homme d'une quarantaine d'années. Ils ont discuté quelques minutes, puis l'homme a sorti un plateau de go. Elle a cru qu'ils allaient entamer une partie, mais le visiteur a placé les pions sur le plateau et il a ensuite soumis la position des pierres au vieil homme. Ce dernier semblait ensuite très excité et est remonté hâtivement dans sa chambre afin de chercher un livre. Il est ensuite sorti avec l'homme.

En réalité, Chi Bai Dan a montré la partie jouée par Tzi Mai et Jang Sin contre Wang Li Shan afin de tester les talents de Mao Pei. Ce dernier, grand érudit du go, a reconnu des tactiques décrites par Wang Li Shan dans ses mémoires et s'est empressé d'aller en chercher sa copie dans sa chambre avant de sortir avec Chi Bai Dan. En chemin, Chi Bai Dan a menacé le maître et l'a forcé à se cacher dans une charrette de foin afin de sortir de la ville.

En interrogeant Fu Guan, il est possible de découvrir quel livre Mao Pei a emporté. Il s'agit des mémoires de Wang Li Shan. Les PJ se souviendront peut-être en avoir vu un autre exemplaire chez Tzi Mai au cours de leur enquête. Fu Guan pourra raconter la légende de Wang Li Shan. Il sait qu'il s'agit d'un wuxia passionné de go qui vivait il y a quatre siècles. C'est lui qui a fondé le tournoi. Il ne séparait jamais de son épée légendaire appelée « Croc du Dragon Céleste », un héritage de l'époque légendaire de l'empereur jaune. On dit que Wang Li Shan est enterré au Qi, mais nul n'a jamais retrouvé son tombeau. La curiosité poussera peut-être les PJ à retourner chez Tzi Mai pour y compulsier les mémoires de Wang Li Shan et en découvrir un peu plus sur ce mythique joueur de go. Ils pourront y découvrir un chapitre important sur des tactiques de go assez révolutionnaires, illustrées de positions de pierres à atteindre afin de s'assurer de la victoire.

A ce point de leur enquête, les PJ doivent certainement avoir compris que les enlèvements tournent autour de Wang Li Shan.

## Un peu de répit

Les trois jours qui suivent la reprise du tournoi, le calme revient sur Linzi. Aucun autre enlèvement n'est perpétré, et les éliminatoires se terminent. En fait, Chi Bai Dan a décidé d'attendre les huitièmes de finale et d'enlever chaque jour le joueur qui l'aura le plus impressionné parmi les seize qualifiés.

Il reste huit jours aux PJ pour découvrir la vérité. En effet, aucun des joueurs enlevés par Chi Bai Dan ne parviendra à vaincre Wang Li Shan, du moins jusqu'à ce qu'il enlève le vainqueur du tournoi, quelques minutes à peine après la remise du trophée. Ce dernier, Hang Xin La, parviendra finalement à vaincre Wang Li Shan avant d'être tué par son ravisseur qui s'enfuira avec l'épée, ce qui sonnera le glas des espoirs des PJ de réussir ce scénario...

## LES HUITIÈMES DE FINALE

L'attrait du tournoi redouble lorsque les seize meilleurs joueurs des éliminatoires s'affrontent en trois parties gagnantes. La foule est encore plus compacte autour de la place où se tient le tournoi, et les gardes ont de plus en plus de mal à contrôler les flux de la foule. Circuler dans les rues proches du tournoi est assez difficile car il faut se glisser dans une foule compacte et éviter les échoppes des marchands.

Pendant la première journée, Chi Bai Dan rôde autour de la place et observe les parties avec grand intérêt. Redoutant d'être reconnu par les PJ qui l'ont poursuivi il y a quelques jours, il s'est rasé le crâne et s'est affublé d'une barbe et d'une moustache postiches. Son regard reste reconnaissable mais cela demande de l'observer de très près. Les PJ n'ont cependant aucune chance de le repérer tant les observateurs du tournoi sont nombreux.

## Diversions

Le premier soir des huitièmes de finale, le quartier où se déroule le tournoi est bondé. Chi Bai Dan aurait bien du mal à venir ici et à emmener un jour de go dans toute cette foule. Il décide donc de faire diversion. A la faveur de l'obscurité, il met le feu aux tables et aux tonnelles utilisées pour le tournoi. Les curieux sortent alors en masse des tavernes avoisinantes, et la panique aidant, les autorités sont dépassées. Chi Bai Dan, qui a déjà repéré sa cible, Chan Gong, s'est déguisé en officier de la garde et emmène sa victime sous prétexte d'assurer sa protection. Dès qu'ils sont isolés, Chi Bai Dan assomme le joueur de go, et comme à son habitude le cache dans le foin d'une charrette volée au préalable avant de se cacher pour la nuit. Le lendemain, dès l'ouverture des portes, il repart vers les montagnes.



Une fois l'incendie éteint (il n'était de toute façon pas très important), chacun retourne à son verre. Mais les amis de Chan Gong hurlent au désespoir : leur ami a disparu pendant l'incendie ! La garde est sur le pied de guerre et Han Ji se déplace en personne. Il rappelle des hommes en permission et forme quinze patrouilles de quatre hommes chargées de protéger nuit et jour les joueurs restants. Avant cela, il emmène le joueur qu'affrontait Chan Gong pour l'interroger longuement. En effet, ce dernier, selon le règlement, se voit automatiquement qualifié pour le tour suivant alors qu'il ne paraissait pas en mesure de rivaliser avec son adversaire.

Les PJ peuvent quant à eux enquêter sur ce quatrième enlèvement. Le personnel de l'auberge n'avait d'yeux que pour l'incendie et n'a pas vraiment vu ce qui s'est passé. Seul un serveur pense avoir vu Chan Gong quitter la salle par l'arrière accompagné d'un officier de la garde. Ce dernier portait une longue et fine moustache ainsi qu'une barbe bien taillée. En suivant cette piste, les PJ découvrent une vieille porte qui d'habitude ne sert pas qui conduit à l'arrière de l'auberge, dans une ruelle assez calme. La porte a visiblement été ouverte récemment. Dans la ruelle, hormis un petit tas de crotin qui semble indiquer qu'un animal de bât est resté au même endroit quelques longues minutes, il n'y a rien à découvrir. Ceci dit, ce tas d'excréments pourrait rappeler quelque chose aux PJ qui ont inspecté la ruelle près du lieu de l'enlèvement de Jang Sin, et ainsi comprendre que les victimes sont cachées dans une charrette.

En fin de soirée, un membre de la garde indique aux PJ que le magistrat Han Ji réclame leur présence au plus tôt. Han Ji a convoqué les PJ pour leur faire part des résultats de l'interrogatoire de l'adversaire de Chan Gong. En substance : rien. Le joueur n'a rien à se reprocher, buvait tranquillement du thé au moment de l'incendie. Il est allé voir ce qui se passait et lorsqu'il est revenu, il a entendu les amis de Chan Gong appeler à l'aide.

Certains PJ pourraient avoir des idées à proposer afin d'assurer la sécurité des joueurs restants. Ainsi, les regrouper et les loger tous ensemble sous bonne garde semble être une mesure efficace. Han Ji en conviendra, mais ajoutera que cela aura certainement pour effet de dissuader le criminel, mais sans le capturer. Il pourrait très bien attendre la fin du tournoi que la vigilance baisse avant de reprendre ses projets. Han Ji veut un criminel à juger, et se moque finalement des victimes. En outre, il a raison : s'il semble impossible d'enlever d'autres joueurs, Chi Bai Dan se tiendra à carreaux et enlèvera des joueurs de go une fois le tournoi terminé.

## Nouvel enlèvement

Le lendemain soir, Chi Bai Dan compte bien récidiver. L'ambiance est quelque peu retombée après la disparition de Chan Gong. Si certains continuent de boire dans les tavernes, la plupart des joueurs et de leur suite retournent se reposer. Chacun des quinze joueurs restant bénéficie d'une garde de quatre gardes et se sent rassuré par ces hommes en armes. Mais Chi Bai Dan n'est pas homme à se laisser impressionner par quatre soldats. Surtout que sa patience commence à être poussée à bout et qu'il est frustré des échecs successifs des joueurs qu'il a enlevé. Il a repéré sa nouvelle cible en la personne de Min Foo, jeune joueur grand amateur des charmes féminins. Ce dernier passe souvent ses soirées dans les quartiers « chauds » et finit toujours par ramener quelque fille aux mœurs légères dans sa chambre. Et ce ne sont pas quatre gardes qui vont l'empêcher de s'amuser. Cette pauvre fille va être le témoin de la force de Chi Bai Dan. Dans les rues désertées qui conduisent à son hostellerie, Min Foo va voir s'approcher un officier de la garde. Les hommes, peu méfiants, le laissent approcher, et lorsque enfin ils remarquent la supercherie, il est trop tard. Deux sont abattus en un battement de paupière. Les deux autres n'ont pas le temps de dégainer qu'ils baignent déjà dans leur sang. La fille, elle, se réfugie dans un coin et Chi Bai Dan l'abat de sang froid. Dans un dernier geste, la pauvre Lu s'accroche à son meurtrier et lui arrache sa barbe postiche et un bouton de son uniforme. Chi Bai Dan assomme Min Foo et le transporte sur l'épaule jusqu'au coin de la rue où l'attend son éternelle charrette de foin.

### *Quelques indices*

La garde, alertée par des passants, arrive rapidement. Han Ji se présente en personne, malgré l'heure tardive. Lorsque l'enquête préliminaire est bouclée, il fait nettoyer la rue, rentre chez lui et fait mander les PJ. Il leur explique ce que ses hommes ont trouvé : quatre gardes et une prostituée morte. Ces gardes assuraient la protection de Min Foo, un autre joueur de go. La fille a été retrouvée avec à la main une barbe postiche et un bouton d'uniforme d'officier. Il tend ces objets aux PJ afin qu'ils les examinent. Il attend les conclusions des PJ, qui ne pourront qu'être qu'un homme habillé en officier de la garde et portant une fausse barbe a perpétré ce kidnapping, et sans doute les autres aussi. Reste à savoir s'il s'agit d'un véritable officier ou bien d'un déguisement.

Les PJ peuvent ensuite aller jeter un œil aux lieux de l'enlèvement, où ils ne découvriront que l'habituel tas de crottin.

## COMMENT ARRÊTER CHIBAI DAN ?

Les PJ vont sans doute commencer à être frustrés par cette suite d'enlèvements auxquels ils ne peuvent rien. Rien de les empêche cependant de prendre l'initiative et de tenter de piéger le ravisseur. Han Ji sera d'ailleurs favorable tant que les plans proposés ne sont pas trop farfelus ou dangereux. Par exemple, les PJ pourraient prendre la place d'un joueur de go une fois les parties terminées et ainsi servir d'appât. Les PJ peuvent aussi se séparer et assurer la protection de plusieurs joueurs de go au hasard en espérant tomber sur la prochaine victime du ravisseur. S'ils sont malins, ils auront compris qu'il leur faudra concentrer leurs efforts sur les favoris du tournoi. Une fois le ravisseur repéré, ils pourront le suivre, ou l'interpeller et le faire parler. Le plus efficace consistant à le suivre pour trouver la tombe de Wang Li Shan afin de ruiner ses efforts. Certains PJ pourraient, eux, partir directement à la recherche du tombeau, tout persuadés qu'ils sont que la clé de l'énigme se trouve là. Fort bonne idée en soi, le problème consistant à découvrir ce tombeau sans aucun indice...

Si les PJ ne prennent pas d'initiative, et que vous vous sentez d'humeur à leur offrir une chance de s'en sortir quand même, alors Chi Bai Dan peut être trahis par le garde qu'il corrompt. En effet, ce dernier est pris par son chef avec une forte somme sur lui. Suite à un interrogatoire musclé, il a avoué ses méfaits qui ont été rapportés à Han Ji. Ce dernier donnera l'information aux PJ qui pourront sans doute l'utiliser à bon escient pour tendre un piège à Chi Bai Dan. Dans le cas contraire, vous devriez sérieusement songer à changer de joueurs.

## Trouver le tombeau

Certains joueurs penseront sans doute, et avec raison, que la clé du mystère se trouve dans le tombeau de Wang Li Shan et se mettront peut-être en tête de le retrouver. Dans ses mémoires, Wang Li Shan ne laisse que peu d'indices. Il y apparaît simplement que sa tombe se trouve dans les montagnes proches de Linzi. Il y parle également des frères des pierres du Tao, un groupe dont les PJ n'ont jamais entendu parler. Han Ji n'en connaît pas plus l'existence. En effet, cette confrérie est très secrète, et sa

façade visible est l'école de go où sont formés les arbitres du tournoi. Han Ji pourra conseiller aux PJ de s'y informer.

### *L'école de Go*

Elle occupe un grand bâtiment proche des remparts. Une trentaine d'élèves y séjournent en permanence. Ils sont destinés à devenir les juges des tournois de go organisés dans tout le Zhongguo. Il existe aussi des cours hebdomadaires ou des amateurs de go viennent parfaire leur technique. Le tout est entouré d'un certain mysticisme taoïste. Il n'existe plus aujourd'hui que cinq frères des pierres du Tao. Ils occupent les postes les plus importants dans l'école et sont les professeurs les plus respectés pour leur science du go mais aussi pour leur profond mysticisme religieux. Il est assez simple de s'adresser à un dirigeant de la confrérie, mais dès qu'on aborde Wang Li Shan et sa tombe, le moine se ferme comme une huître et déclare qu'il ne sait rien. Si les PJ insistent, il leur demande poliment mais fermement de quitter l'école car « ils troublent la quiétude des lieux ». Si les PJ veulent en savoir plus, ils devront trouver un moyen moins conventionnel de pénétrer dans l'école, par exemple de nuit. L'école n'est pas gardée puisqu'elle ne recèle aucune richesse. Les élèves les plus anciens font parfois une ronde dans les dortoirs et le reste de l'école, mais rien de plus. La cible des PJ sera sans doute les bureaux des moines. Ceux-ci occupent le rez-de-chaussée d'un bâtiment de deux étages. Le second est occupé par les chambres des moines. Le bureau du maître recèle une trappe cachée sous un tapis qui permet d'accéder aux archives secrètes de l'école (Bois+Investigation SR 9 pour la découvrir). Le vieil escalier en bois grince un peu et descendre sans éveiller les moines n'est pas si simple (Eau+Discretion SR 7 contre Bois+Perception SR 9 pour les moines). Une fois en bas, c'est une petite pièce poussiéreuse remplie de rouleaux de textes. La plupart révèlent des tactiques inédites de go (la plupart ont été découvertes par les meilleurs joueurs depuis lors) et d'autres révèlent les faits d'arme de Wang Li Shan. Enfin au fond d'un coffre, les PJ pourront trouver les plans de construction du tombeau du wuxia.

Ce plan n'indique pas l'emplacement exact du tombeau, mais reprend des éléments de feng shui qui pourraient limiter la zone de recherches. Un test étendu de Terre+Divination contre un SR de 5, un SD de 20 et une période de 3 heures est nécessaire pour délimiter une zone des montagnes bordées au nord par un pic élevé, à l'est par le cours d'un torrent, à l'ouest par une forêt et au sud par un empilement de rochers caractéristiques. Le tombeau se trouve dans cette zone. Les PJ auront peut-



être besoins d'engager un devin spécialisé dans le feng shui pour découvrir ces indications.

Il faudra ensuite au moins deux jours aux PJ pour découvrir l'entrée secrète du tombeau. Ils pourront en cela être aidés par une nuée de corbeaux qui semble persister à un endroit. En effet, les joueurs de go malheureux face à Wang Li Shan pourrissent à moitié enterrés par un Chi Bai Dan de moins en moins scrupuleux. Selon l'heure à laquelle ils arriveront au tombeau, ils pourront tomber sur Chi Bai Dan. Dans le cas contraire, le guerrier a remis les pièges en place et se trouve en ville à la recherche d'une nouvelle proie.

## Piéger Chi Bai Dan

Si les PJ optent pour tenter de surprendre Chi Bai Dan en ville, nous vous laissons le plaisir de cette improvisation. Notez que Chi Bai Dan est intelligent mais de moins en moins patient et donc plus enclin à faire des erreurs. Si au début il était très prudent et méticuleux, il n'hésite plus maintenant à s'attaquer à un joueur de go accompagné de gardes, ou même à attaquer devant un nombre de témoins importants. A vous de juger si les idées des PJ leurs permettent de capturer Chi Bai Dan. Ses talents et sa maîtrise des taos en font un adversaire difficile à contrer. Effrayé, il pourrait cette fois laisser des traces. S'il est aux abois, il retourne rapidement au tombeau récupérer ses affaires afin de s'enfuir au plus vite. Les PJ pourront le traquer jusque là.

S'il est capturé, il ne sera pas facile de le faire parler. Et même dans ce cas, il tentera une dernière fois d'obtenir ce qu'il veut en disant que lui seul peut ouvrir les pièges. Il espère ensuite s'évader d'une manière ou d'une autre et attendre que les PJ finissent par récupérer l'épée pour leur voler.

La fin du scénario est donc assez ouverte, car ce sont les initiatives des joueurs, impossibles à prévoir ici, qui feront la différence. Il ne nous reste qu'à vous décrire le tombeau de Wang Li Shan et l'adversaire des PJ, le fameux Chi Bai Dan.

### *Que faire de Chi Bai Dan?*

Han Ji insiste pour que le coupable soit appréhendé vivant. Il pourra ainsi l'exposer à la population, et à ses supérieurs, gagnant encore un peu plus de prestige dans l'affaire. Si Chi Bai Dan est tué, Han Ji fera également une déclaration, mais celle-ci aura moins d'impact. Cependant, comme les enlèvements cesseront, il sera

récompensé par ses supérieurs. Quoi qu'il en soit, il offrira une récompense de 700 daos à chaque PJ.

## LA DERNIÈRE DEMEURE DE WANG LI SHAN

Le tombeau du Wuxia est creusé dans la montagne. Un puits à peine plus large qu'un homme et profond d'une dizaine de mètres permet d'y accéder. L'entrée du puits est difficile à déceler et est bloquée par une énorme pierre plate. Chi Bai Dan utilise un bœuf pour la déplacer (l'animal est attaché non loin de là et pourrait attirer les PJ par ses cris). Il faut utiliser une corde pour descendre dans le puits. Si Chi Bai Dan n'est pas présent, il a enlevé sa corde afin d'éviter qu'un autre pillard ne s'empare de son trésor.

La totalité de la tombe est plongée dans l'obscurité, mais Chi Bai Dan a disposé des torches qu'il éteint dès qu'il quitte l'endroit.

La tombe proprement dite est un enchaînement de pièces taillées dans la roche. La première, sur laquelle donne le puits d'entrée, est vide. Ses murs sont décorés d'écriture narrante la vie héroïque de Wang Li Shan. Le narrateur du texte est l'empereur jaune, qui raconte accueillir dans les cieux un digne représentant de ses valeurs. La deuxième pièce est remplie de statues d'argile. Elles représentent des guerriers en armes. D'après les écritures, ils sont la garde d'honneur de Wang Li Shan dans l'autre vie. La troisième et avant-dernière pièce est consacrée au jeu de go. Une table ouvragée est posée en son centre, et des pierres sont prêtes à l'emploi. Deux sièges permettent aux joueurs de se mettre à l'aise pour une partie. Les murs sont décorés de fresques et de textes rendant hommage au caractère divin du jeu de go. On peut aussi clairement distinguer une porte massive, et fermée, qui permet de rejoindre la pièce suivante. A moins de faire venir des dizaines d'ouvriers pendant plusieurs semaines, la porte résistera à tout.

## Rencontre

Une fois que l'on s'assied sur une des chaises de la table de go, l'esprit de Wang Li Shan se matérialise. Il prend place sur l'autre siège et déclare que seule un héritier digne pourra prendre possession de Croc du Dragon Céleste afin de continuer sa quête de justice. Il faut donc vaincre Wang Li Shan au go, ce qui nécessite pas moins qu'un test de Feu+Jeux contre un SR de 15. Autant dire

que sans l'utilisation de Taos et une bonne dose de chance, peu de personnes au monde sont capables de réussir. Mais peut-être les PJ, qui sait ?

## Croc du Dragon Céleste

Si les PJ parviennent à vaincre Wang Li Shan (rappelons que le futur vainqueur du tournoi, Hang Xin La, y parviendra, que ce soit sous les menaces de Chi Bai Dan ou en désirant aider les PJ), la lourde porte s'ouvre soudain, révélant une dernière pièce décorée de fresques magnifiques. Un sarcophage massif en occupe le centre. Croc du Dragon Céleste est posée sur le sarcophage, prête à être saisie. Il s'agit d'une lame droite et très solide malgré sa souplesse. Son équilibre est parfait et sa beauté est sans pareil. Son nom est gravé le long de sa lame. Sa garde et son pommeau sont incrustés de jade extrêmement pur. Un long ruban de soie dorée et brodée d'un dragon est noué autour de sa garde.

Croc du Dragon Céleste possède les capacités suivantes :

- Elle octroie un bonus de +2 en Jianshu, de +1 en initiative et de +2 aux dommages à son utilisateur.
- Elle impose la faiblesse « Omnibulé : rendre la justice ».
- Elle octroie le don « Mémoire du Zhongguo ».
- Renommée : 33

## CHI BAI DAN

Ce Wuxia de trente ans est un adversaire coriace. Grand (plus d'un mètre quatre-vingts) et bien bâti, il possède une agilité et une vitesse surprenantes pour une personne de son gabarit. Au début du scénario, il arbore une longue chevelure soyeuse. Ensuite, il se rase le crâne et s'affuble d'une barbe et d'une moustache postiches. Ses traits sont assez rustres et passe-partout, et ses yeux expriment une détermination sans faille. D'ordinaire assez calme, Chi Bai Dan devient nerveux lorsqu'il est frustré et tenu en échec. Fin escrimeur, il n'hésite pas à tuer si ses objectifs l'y obligent. Au vu de ses talents, et surtout de ses Taos, il est possible que Chi Bai Dan échappe à la justice. Il pourrait alors revenir dans un scénario ultérieur avec des idées revanchardes...

Chi Bai Dan				
Feu	Métal	Bois	Eau	Terre
3	5	3	4	2
Don:		Masque du démon		
Faiblesse:		Froideur du serpent		
Renommée:		17	Chi:	36
Défense passive:		9	Résistance:	7
Protection:		4 (Armure de cuir)		
Souffle vital				
Normal (0)		□□□□□□		
Contusion (0)		□□□□□		
Légère (-1)		□□□		
Grave (-3)		□□		
Fatale (-5)		□		
Talents				
Eau	Acrobaties 3, Equitation 2, Escalade 3			
	Esquive 4, Larcins 3, Natation 1, Survie 2			
Bois	Histoire 3, Perception 2			
Feu	Comédie 1, Intimidation 3			
Terre	Légendes 2			
Métal	Jianshu 4, Art de la guerre 2, Boxe 3, Daoshu 2			
Manceuvres				
Jianshu: Coup précis, Bloquer, Feinte				
Coup double, Mise à distance				
Boxe: Projeter				
Taos et Magie				
Nom		Niveau		
Tao des six directions		4		
Tao du pas léger		3		
Tao de la foudre soudaine		2		
Tao de l'ombre dissimulée		2		
Tao des dix mille mains		1		



Gardes de Linzi				
Feu	Métal	Bois	Eau	Terre
1	3	2	2	2
Défense passive:		6	Résistance:	4
Protection:		3		
Souffle vital				
Normal (0)		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Contusion (0)		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Légère (-1)		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Grave (-3)		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Fatale (-5)		<input type="checkbox"/>		
Talents				
Eau				
Bois	Perception 2			
Feu	Héraldique 1, Intimidation 1			
Terre				
Métal	Qiangshu 1			
Manœuvres				
Nom				
Mise à distance (Qiangshu)				

